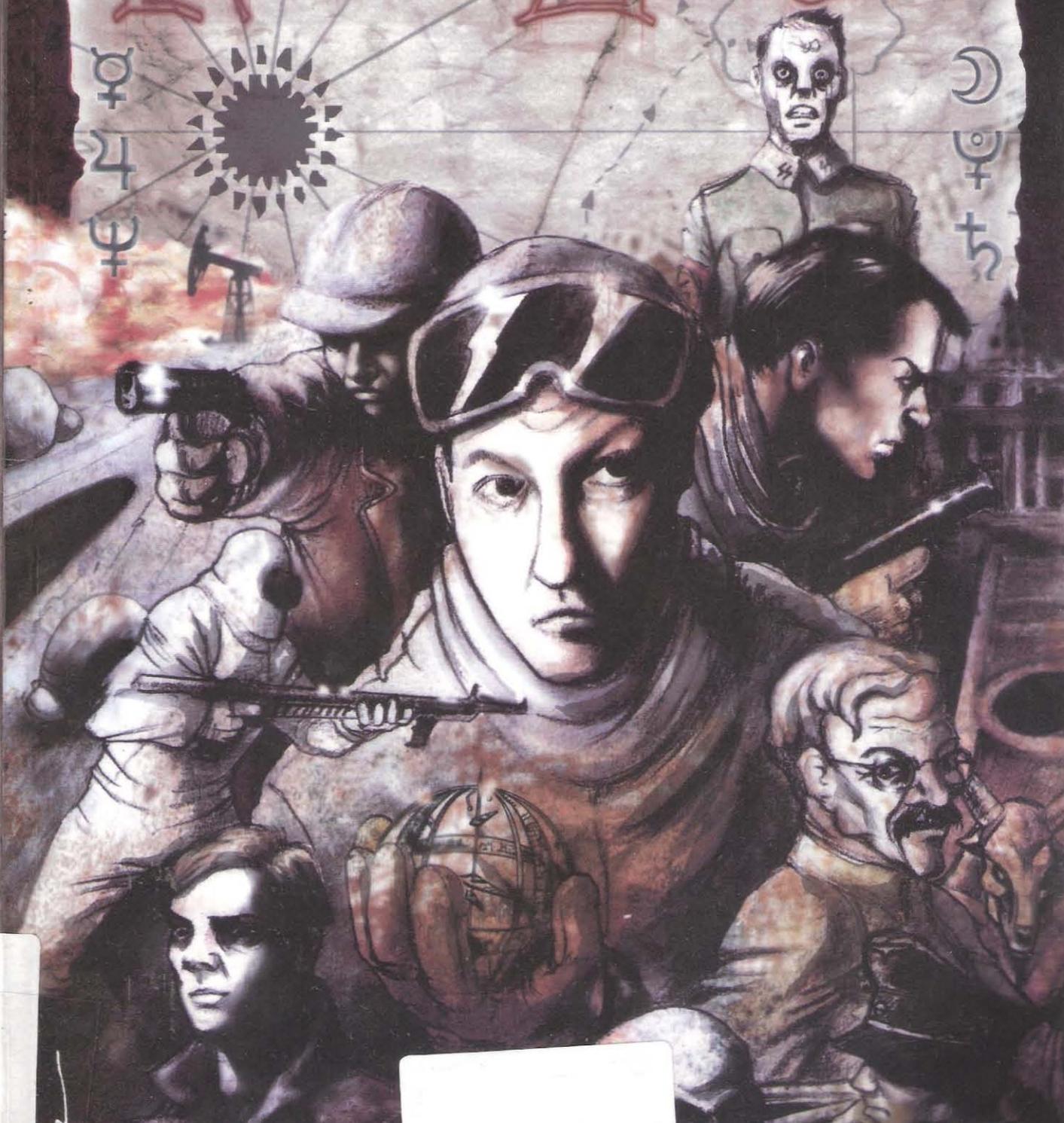


Los mapas del Reino Antiguo



Escrito por Roberto Diez

J.F.E.Z.
NSR
EDICIONES

20
system

Los mapas del Reino Antiguo

CRÉDITOS

ESCRITO POR

Roberto Díez

ILUSTRADO POR

Jaime García Mendoza

PORTADA DE

Juan Jesús Fez

ADAPTACIÓN A D20

Ismael Díaz Sacaluga

REGLAS NOSOLOD20

Manuel J. Sueiro e
Ignacio López Echeverría

CORREGIDO POR

Pablo Valcarcel

EDITADO POR

Manuel J. Sueiro

CONTENIDOS

CAZADORES DE TESOROS 2

Personajes pregenados listos para jugar

LA VALIJA 8

Donde todo comienza

LA EXPEDICIÓN 22

Un viaje accidentado

LAS RUINAS 36

Lo que mora bajo el hielo

EL REINO 50

La culminación de una búsqueda

EL FIN 70

Donde todo termina

NOSOLOD20 82

Todas las reglas que necesitas

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

d20 Modern and Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

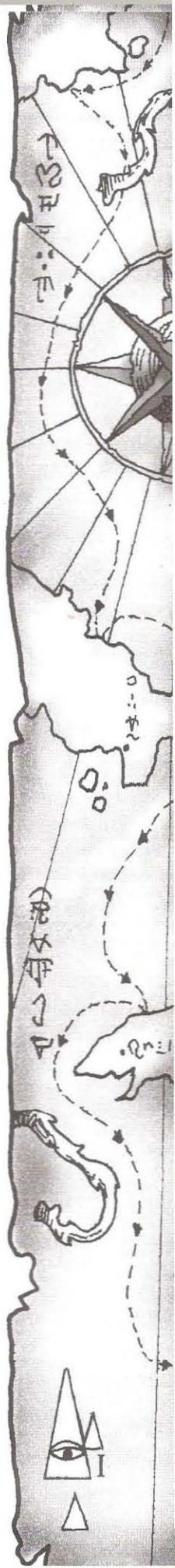
'Fudge' and the 'Fudge' logo are trademarks of Grey Ghost Press, and are used according to the terms of the Fudge System Trademark License. A copy of this License can be found at http://www.fudgerpg.com/files/rfi/fudge_license_v1_dec_04.rtf.

Fudge and Grey Ghost Press is a trademark of Grey Ghost Press in the United States and other countries and is used with permission.

Publicado por Manuel J. Sueiro (Editor) y NOSOLOROL Ediciones en marzo de 2007

Todo el material es propiedad de sus respectivos autores. Copyright 2007 de la presente edición Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones
web: <http://www.nosolorol.com> mail: ediciones@nosolorol.com Depósito legal: M-13530-2007 U.E. ISBN: 978-84-935575-1-5

Printed by PUBLICEP

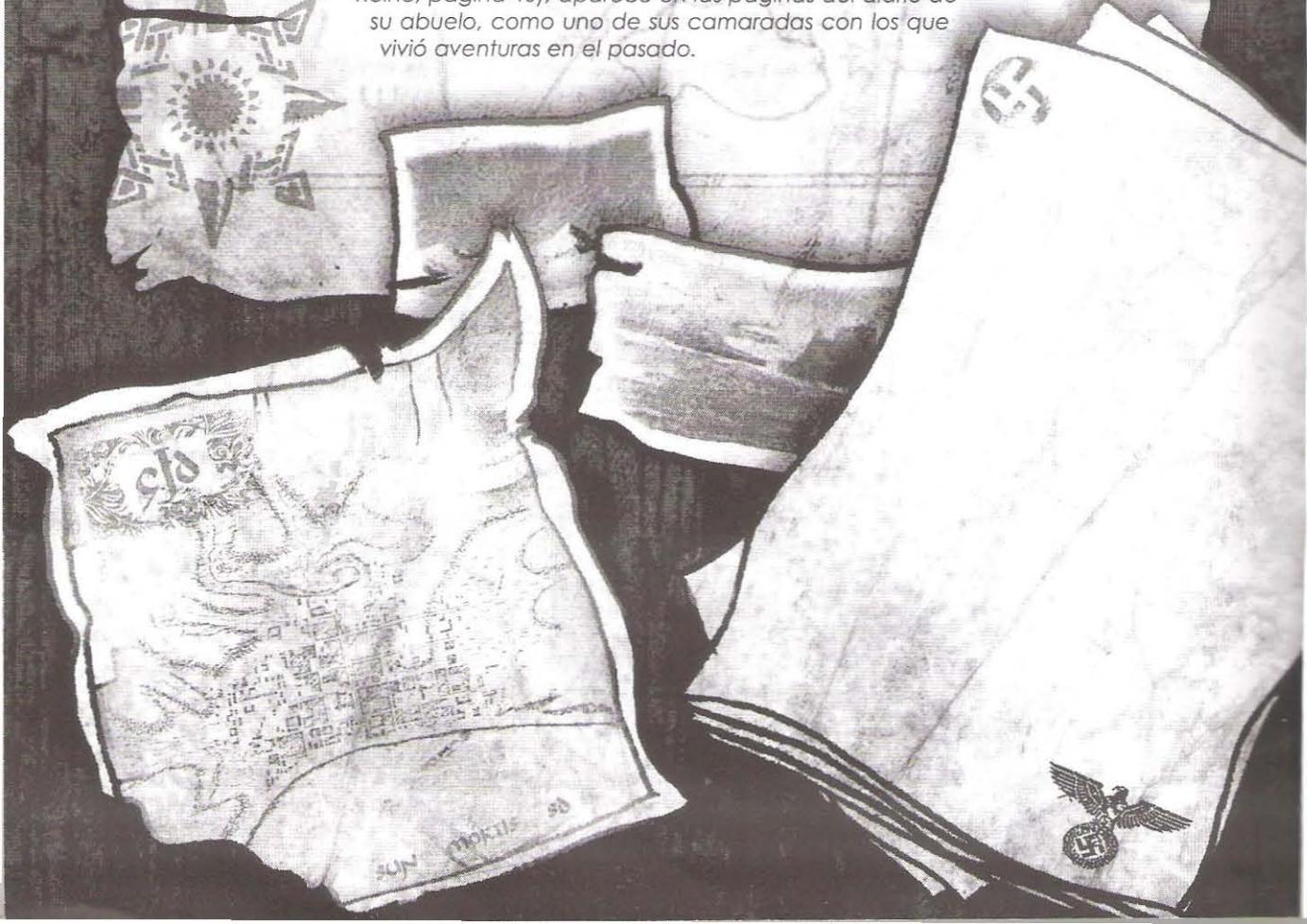


LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO.
PERSONAJES

CAZADORES DE TESOROS

Vaya por delante que "LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO" es una campaña que puede ser jugada por cualquier personaje que ya hayas creado mediante el sistema de D20 MODERNO. Sin embargo, en aras de una mayor comodidad y como es habitual en la línea NOSOLOD20, hemos decidido acompañar la campaña con un grupo de personajes listos para jugar. Por otro lado, presentamos también una asociación a la que pertenecen éstos personajes. Su función, además de facilitar su vinculación a la trama de la campaña, da pie a que la integres en tus propias historias o incluso en futuras aventuras que surjan a partir de esta campaña.

Nota Importante para el Director de Juego: No resultaría muy complicado vincular alguna de las historias que narra el abuelo McReady en su diario con algunos de los datos que aparecen a lo largo de la aventura. Concretamente, en el interior del Reino Antiguo, los PJs encontrarán restos de una expedición británica. Uno de sus miembros, David Wilson (ver la cuarta parte de la campaña, El Reino, página 40), aparece en las páginas del diario de su abuelo, como uno de sus camaradas con los que vivió aventuras en el pasado.



ALISON ARCHER-MCREADY

"Mi abuelo no era ningún chalado. ¿Te ha quedado claro?"
(Alison, tras tumbar de un puñetazo a su antiguo redactor-jefe)

Descripción Física: De treinta y pocos años. Pelo rizado anaranjado, ojos claros y tez pálida. Más dulce que atractiva, compensa su baja estatura con la energía que derrocha en cada uno de sus movimientos.

Personalidad: Impulsiva, intrépida, valiente y algo atolondrada. Es impetuosa y curiosa por naturaleza.

Historia: Desde joven, Alison creció escuchando las historias que le narraba su abuelo, "Lobo" McReady, un viejo soldado americano que había echado raíces en suelo europeo. Los viajes exóticos y aventuras que narraba el anciano fueron las que llevaron a Alison a convertirse, una vez tuvo edad suficiente, en una intrépida reportera del Nacional Geographic. Viajó por todo el mundo y podría haber llegado lejos en el mundo del periodismo... de no haber sido por un descubrimiento.

Ocurrió al poco de morir su padre: el albacea de la familia entregó a Alison un diario que el abuelo "Lobo" McReady había dejado a su nieta y que, por algún motivo, su padre le había ocultado. En aquellas páginas se relataban todas y cada una de las peripecias que el viejo McReady había vivido durante los años 30, 40 y 50.

Alison se obsesionó con la idea de verificar qué había de cierto en las historias que su abuelo narraba. Intentó que Nacional Geographic financiase sus expediciones en pos de algún resto que diese veracidad a los relatos del abuelo McReady. Sin embargo, cuando la quinta iniciativa se saldó con varios muertos y ningún resultado, la publicación retiró el apoyo a Alison. Esta acabó perdiendo su empleo y, en los meses siguientes, el prestigio acumulado durante cinco años de brillante profesionalidad.

En la actualidad, Alison ha caído en desgracia dentro del ámbito de las publicaciones científicas y culturales. Muchos de sus antiguos colegas (fotógrafos y periodistas) la llaman despectivamente "Alison de Arco", en referencia a la famosa mártir. Ella responde siempre con un fuerte puñetazo a cualquiera que tenga la osadía de llamarla así ante sus narices.

Motivación: El principal objetivo de Alison es mostrar a la comunidad científica que las historias narradas por su abuelo en aquel diario son ciertas, que "Lobo" McReady fue un auténtico aventurero. Para ello, sin embargo, necesita del cuantioso capital que requieren las expediciones a los lugares que describen las páginas del diario de "Lobo".

Alison es el cerebro que hay tras éste peculiar grupo de cazadores de tesoros. Fue ella la que los reunió por primera vez, lo cual la convierte en la jefa no oficial del grupo.

Nivel: 5 (Carismática 3 + Intrépida 2)

Defensa: 15 [B]

Puntos de golpe: 30

Ataque base: +2 [M]

Iniciativa: +2 [B]

Riqueza: +4 [B]

Reputación: +2 [M]

Tiros de salvación: FOR +5 [N], REF +4 [M], VOL +2 [P]

Características: FUE 13 (+1) [N], INT 10 (+0) [M], DES 14 (+2) [B], SAB 12 (+1) [N], CON 10 (+0) [M], CAR 15 (+2) [B].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +4 [M] (1d6+1 [+1]).

Habilidades: Artesanía Redactor +4 [M]; Diplomacia +6 [N]; Disfrazarse +3 [M]; Engañar +7

[B]; Intimidar +5 [N];

Idioma (inglés, español,

francés); Investigar +6

[N]; Buscar +6 [N]; Reunir

Información +7 [B]; Saber

Ciencia Arcana +1 [P];

Saber Cultura Popular +3 [M];

Saber Actualidad +3 [M]; Saber

Mundología +1 [P];

Talentos: Coordinar; Encanto

Dotes: Competencia con Armas

Sencillas; Pelea; Competencia

con Armas de Fuego Personales;

Aguante; Voluntad de Hierro;

Sin Miedo; Incorporarse.



LUCIUS HOFFMANN

"Pirado, pirado, estafa, pirado... ¡Por favor, Alison, dime otra vez que no sacrifique mi cátedra en Oxford para nada!"

(el profesor Hoffmann revisando su correo y sufriendo una de sus ocasionales crisis de fe)

Descripción Física: Pelo castaño siempre despeinado, gafas de pasta y barbilampiño. Su indumentaria está completamente pasada de moda aunque él no supera los cuarenta.

Personalidad: Cínico con un desarrollado sentido del humor... ¡siempre enfocado a su persona! Pesimista y derrotista pero brillante y trabajador. Completamente hipocondríaco. Sufre continuos altibajos, alternando las crisis profesionales con aquellos momentos en los que se enfrasca en alguna investigación, poniendo toda su pasión y atención en ello.

Historia: Decir que Lucius es un genio no es ninguna exageración. Criado en el seno de una acomodada familia judía londinense, Lucius fue un niño prodigio y el profesor más joven que jamás pisase la Universidad de Oxford. Su pasión por la arqueología y la historia chocó frontalmente con el producto de una educación súper protectora de la que fue responsable su madre. Ésta, temerosa de que algo pudiera pasarle a su "pequeño genio", lo mantuvo toda su vida entre algodones, impidiéndole ir a las expediciones y excavaciones donde Lucius soñaba descubrir ciudades antiguas y desvelar misterios ancestrales.

Sin embargo, su desarrollada hipocondría lo mantuvo anclado en las labores didácticas... hasta que conoció a Alison, la cual acudía como alumna a varios cursos sobre arqueología que el joven profesor impartía en Londres. El afán aventurero de la joven hizo recordar a Lucius la pasión que él mismo había sentido por la vida como investigador de campo.

Lucius perdió su puesto en la prestigiosa Oxford cuando permitió el acceso a Alison a una serie de piezas arqueológicas... que desaparecieron sin dejar rastro. La joven las había robado para intercambiarlas a un traficante de antigüedades por información sobre su abuelo. Lucius cargó con la culpa de la "perdida", lo cual le costó su puesto en la prestigiosa universidad.

Motivación: Aunque ya no hay forma de volver a su cátedra de Oxford, Lucius entró a formar parte del grupo de Alison con el consuelo de que allí encontraría por fin un gran descubrimiento. Si bien es cierto que, poco a poco, va superando su problema con la hipocondría, no es menos cierto también que las pistas que han seguido por el momento solo los han llevado a callejones sin salida. Lucius suele tener arrebatos derrotistas en los que se lamenta por haber abandonado su prometedora carrera en Oxford.

La aportación de Lucius al grupo se fundamenta en su vasta gama de conocimientos académicos. Eso y sus contactos con algunos museos y exposiciones de media Europa lo convierten en la rata de biblioteca del equipo.

Nivel: 5 (Listo 3 + Científico de campo 2)

Defensa: 15 [N]

Puntos de golpe: 27

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +0 [M]

Riqueza: +4 [B]

Reputación: +1 [P]

Tiros de salvación: FOR +4 [M], REF +3 [M], VOL +4 [M]

Características: FUE 8 (-1) [P], INT 17 (+3) [G], DES 10 (+0) [M], SAB 14 (+2) [B], CON 12 (+1) [N], CAR 13 (+1) [N].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +2 [P] (1d3-1 [0]).

Habilidades: Artesanía Química +6 [N]; Artesanía Redactor +6 [N]; Buscar +8 [B]; Descifrar Escritura +9 [G]; Descubrir +5 [N]; Idiomas (inglés, español, hebreo, alemán, francés); Investigar +9 [G]; Oficio (profesor) +9 [G]; Saber Arte +12 [E]; Saber Ciencia Arcana +9 [G]; Saber Cultura Popular +6 [N]; Saber Actualidad +7 [B]; Saber Historia +12 [E]; Saber Tecnología +8 [B]; Saber Teología y Filosofía +12 [E]; Informática +5 [B].

Talentos: Erudito (Investigar); Lingüista

Notes: Competencia con Armas Sencillas; Culto; Cautela; Meticuloso; Defensa Astuta; Improvisación Científica.



GABRIEL MCGRATH

"Ve a buscar una botella de whisky. Después de esto voy a necesitar una copa..."
(Gabriel, justo antes de poner a prueba sus dotes psíquicas)

Descripción Física: Cabeza afeitada, ojos azules siempre enrojecidos y con ojeras; barba canosa de tres días. De compleción atlética, sus manos y rostro muestran las grietas de un hombre que ha trabajado de sol a sol en las zonas más duras del planeta. Tiene más de cincuenta años pero aparenta menos debido a su condición atlética.

Personalidad: Silencioso y enigmático. Es un hombre de una mentalidad extraordinariamente abierta, siempre buscando el recodo inexplicable de las cosas.

Historia: La carrera de Gabriel en el seno de la Iglesia Católica no podía ser más prometedora. Éste irlandés huérfano fue acogido por un sacerdote católico que no tardó en enviarlo a un seminario en cuanto tuvo la edad. El joven Gabriel resultó ser un chico devoto y entregado, a la par que sagaz. Fueron sus talentos deductivos lo que lo convirtieron en candidato a "Abogado del Diablo" dentro de la propia Iglesia Católica: aquella figura responsable de investigar los supuestos milagros y discernir su autenticidad.

En su trigésimo primer cumpleaños, Gabriel sufrió un misterioso ataque. Los testigos lo describieron como un ataque epiléptico. Cuando recuperó la conciencia, Gabriel no recordaba nada de lo ocurrido. Sin embargo, con los restos de comida que había desperdigado por la mesa, había trazado dibujos y mensajes inconexos. Cuando los ataques se repitieron, hubo algunos que comenzaron a definir aquello como una "posesión."

Para evitar escándalos, la diócesis decidió quitar de en medio a Gabriel, enviándolo lejos, a una misión en un recóndito país centroamericano. Paradójicamente, fue entre las costumbres tribales de la zona donde encontró un freno a aquellos ataques. Mediante el consumo de algunas plantas alucinógenas, Gabriel fue capaz de controlar parcialmente sus talentos psíquicos.

Lamentablemente, cuando la iglesia supo de sus flirteos con las drogas, fue excomulgado: algo que, en el fondo habían querido hacer siempre y para lo que, hasta ahora, no habían tenido buenas excusas. Gabriel pasó casi veinte años yendo de un lado a otro del mundo, investigando culturas extrañas y mitologías ajenas al cristianismo.

Alison conoció a Gabriel durante sus viajes por el globo, en distintos y exóticos parajes.

Motivación: Gabriel es un individuo de una feroz curiosidad. Habiendo dejado de lado sus creencias religiosas, busca el conocimiento de nuevas culturas, de civilizaciones ya desaparecidas, en un intento por "recuperar" la fe en algo.

La principal aportación de Gabriel, pese a sus amplios conocimientos derivados de su condición de infatigable viajero; son sus poderes psíquicos los que marcan la diferencia. En el fondo, Gabriel los ve con temor puesto que cree que tienen un objetivo final que, por el momento, permanece oculto. Así, es reacio a emplear los dones de forma atolondrada, dejándolos como un último recurso.

Nivel: 5 (Dedicado 3 + Telépata 2)

Defensa: 15 [N]

Puntos de golpe: 22

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Riqueza: +4 [B]

Reputación: +1 [P]

Tiros de salvación: FOR +3 [M], REF +3 [M], VOL +7 [B]

Características: FUE 13 (+1) [N], INT 10 (+0) [M], DES 14 (+2) [B], SAB 15 (+2) [B], CON 12 (+1) [N], CAR 10 (+0) [M].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +4 [M] (1d3+1 [0]).

Habilidades: Averiguar Intenciones +6 [N]; Avistar +6 [N]; Curar Heridas +6 [N]; Descifrar Escritura +3 [M]; Idiomas (inglés, español, italiano); Saber Arte +2 [P]; Saber Ciencia Arcana +4 [M]; Saber Teología y Filosofía +6

[N]; Supervivencia +6 [N];

Auto hipnosis +6 [N]; Con-

centración +6 [N].

Talentos: Empatía; Don Curativo 1.

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Talento Salvaje (dote psíquica); Rastrear; Activador de Poder (psiónico).

Poderes (6 puntos/día): Nivel 0 (Detectar Psiónica; Misiva; Aguante), Nivel 1 (Leer un objeto; Enlace mental menor).

Nota Importante: en lo que respecta a poderes psiónicos, Gabriel usa la característica de Sabiduría en lugar que la de Carisma (a la hora determinar, por ejemplo, las tiradas de salvación correspondientes)



NORMAN HARRISON

"Vale, escúpelo de una vez: ¿de qué nuevo lío hay que sacarte?"
(Norman, al teléfono hablando con Alison)

Descripción Física: Cuarenta y dos años. Pelo castaño, sonrisa pétreo y de compleción fuerte, parece la última persona a la que te gustaría hacer enfadar. Camina con paso firme y la mirada siempre al frente. En los antebrazos luce tatuajes del ejército y las fuerzas especiales.

Historia: Como su padre, Norman sabía que iba a llegar lejos en el ejército. Sin embargo no pudo llegar a ver cumplido su sueño. Durante la noche de graduación, su padre y él se fueron a celebrarlo. El coche en el que iban sufrió un accidente en el que fue atropellada una niña pequeña. Aunque los dos iban borrachos como cubas, fue el padre de Norman quien iba al volante. A pesar de que había muerto, Norman cargó con la responsabilidad para limpiar el honor militar de su progenitor. Pasó un año y medio en una cárcel militar. Cuando salió, Norman tuvo que hacerse responsable de su hermano pequeño, Phillip.

Así las cosas, Norman tomó las riendas del negocio que había llevado su padre desde que jubilase sus galones: un pequeño bar donde se reunían veteranos y viejos camaradas, emplazado en un barrio céntrico de Londres. Poco a poco, Norman fue descubriendo que aquel negocio había servido durante años como tapadera para un fructífero negocio de contrabando.

Las viejas amistades que su padre aun conservaba en el ejército saqueaban yacimientos arqueológicos de los distintos países del Tercer Mundo donde eran enviados. El bar, llamado "Última Esperanza", servía de punto de reunión y, en ocasiones, como almacén de piezas.

Así fue como conoció a Alison. Ella llegó buscando información sobre su abuelo y él se ofreció a ayudarla... a cambio de unas piezas que exponía la universidad de Oxford.

Motivación: El dinero. Así de sencillo. Norman no cree en nada de lo que estúpidas supersticiones digan sobre jarrones egipcios o vasos etruscos. Para él son solo una forma de hacerse rico a una velocidad considerable. Por otro lado, se considera el protector de Alison, a la cual ha llegado a coger mucho cariño.

Además de su pericia como hombre de acción y su entrenamiento militar, Norman ofrece el "Última Esperanza" como sede del peculiar grupo que Alison ha reunido a su alrededor.

Nivel: 5 (Fuerte 3 + Soldado 2)

Defensa: 15 [N]

Puntos de golpe: 35

Ataque base: +4 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Riqueza: +6 [E]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +6 [N], REF +5 [N], VOL +4 [M]

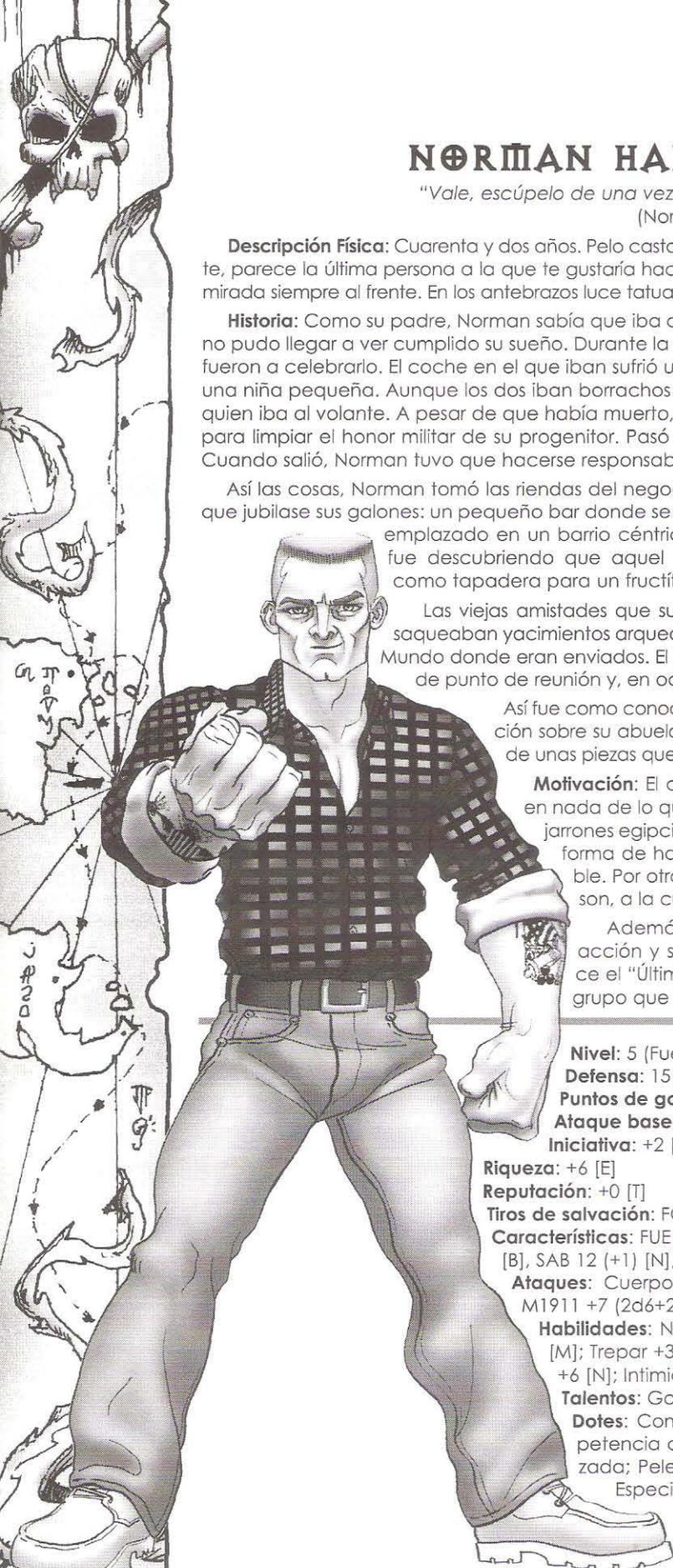
Características: FUE 15 (+2) [B], INT 10 (+0) [M], DES 14 (+2) [B], SAB 12 (+1) [N], CON 14 (+2) [B], CAR 10 (+0) [M].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7 [B] (1d6+4 [+3]), Colt M1911 +7 (2d6+2 [+4]).

Habilidades: Nadar +6 [N]; Reparar +5 [N]; Saltar +4 [M]; Tregar +3 [M]; Saber (Tácticas) +8 [B]; Conducir +6 [N]; Intimidar +5 [N]; Demoliciones +4 [M].

Talentos: Golpe Cuerpo a Cuerpo Mejorado

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales Avanzada; Pelea; Soltura con un Arma (Colt M1911); Especialización con un Arma (Colt M1911); Competencia con Armaduras Ligeras.



PHILLIP "FØX" HARRISON

"¡Muérete de envidia, Agente Mulder!"

("Fox" cada vez que está a punto de descubrir otra conspiración gubernamental)

Descripción Física: Diecisiete años. Pelo largo, rizado, gafas de montura metálica. Delgado y de piel pálida, marcada en su rostro con un eterno acné juvenil. Luce siempre ropas oscuras con mensajes variados, en su mayoría de naturaleza anti-sistema ("Kiss me, I am Linux") o frikis relacionados con su gran pasión, los Expedientes X ("I Want to Believe").

Personalidad: Pasional y obstinado. Algo bocazas y bastante prepotente (se tiene muy creído el hecho de ser un genio de los ordenadores). Por otro lado, es un rebelde nato y se considera un luchador de la verdad contra los que están en el poder.

Historia: Era muy pequeño cuando su padre falleció en el accidente de coche que llevó a su hermano Norman a prisión. La estancia en un hogar de acogida convirtió a un tímido y apocado Phillip en un truhán estafador y genio de los ordenadores. Consiguió entrar en varios programas de investigación a nivel internacional. En parte por su talento para la informática, en parte por los esfuerzos de su hermano mayor por darle un futuro; Phillip pasó por las mejores universidades europeas y americanas...

... solo para ser expulsado una y otra vez. Su carácter rebelde y trasgresor le llevaba a saltarse todos los protocolos de seguridad de las instituciones en las que estudiaba, poniendo al descubierto todos sus trapos sucios y errores administrativos. Cuando su alianza con un grupo de "crackers" informáticos casi le lleva a dar con los huesos en la cárcel, Norman supo que había llegado la hora de poner correa a su hermano pequeño.

Además, necesitaba a alguien de confianza que le ayudara con el auténtico negocio que ocultaba su bar. Y Alison necesitaba a un experto en comunicaciones.

Motivación: La principal pasión de Phillip es la de dar con la gran conspiración: ser el descubridor de uno de esos terribles secretos que los gobiernos ocultan al gran público y que harán lo que sea por encubrir. Le encantan las historias de espionaje y los misterios históricos, lo cual le hace merecedor de un hueco en el peculiar equipo formado por Alison. Aunque claro, también lo hace por que, según él, "Alison tiene un punto a Scully que... uff".

Como es lógico, la principal aportación de Phillip es la de hacker y experto en comunicaciones. Sus conocimientos en electrónica y en tecnología punta lo hacen útil, no sólo para el trabajo de investigación, sino también para expediciones sobre el terreno.

Nivel: 5 (Listo 3 + Tuercas 2)

Defensa: 14 [M]

Puntos de golpe: 22

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +0 [M]

Riqueza: +3 [N]

Reputación: +1 [P]

Tiros de salvación: FOR +2 [P], REF +3 [M], VOL +4 [M]

Características: FUE 10 (+0), INT 15 (+2), DES 14 (+2), SAB 8 (-1), CON 13 (+1), CAR 12 (+1).

Ataques: Cuerpo a cuerpo +3 [M] (1d3 [0]).

Habilidades: Artesanía Electrónica +10 [G]; Artesanía Mecánica +7 [B]; Artesanía Estructuras +4 [M]; Buscar +6 [N]; Descifrar Escritura +7 [B]; Descubrir +7 [B]; Falsificar +9 [G]; Idiomas (inglés, japonés); Informática

+12 [E]; Inutilizar Mecanismo +11 [E]; Investigar +10 [G]; Saber Actualidad +8 [B]; Saber Cultura Popular +8 [B]; Saber Tecnología +8 [B]; Saber Negocios +3 [M]; Saber Mundología +7 [B]; Reparar +7 [B]; Conducir +7 [B].

Talentos: Erudito [informática]; Explotar Debilidad.

Defes: Competencia con Armas Sencillas; Manitas; Constructor; Meticuloso; Chapuza +2; Maquina Excepcional.



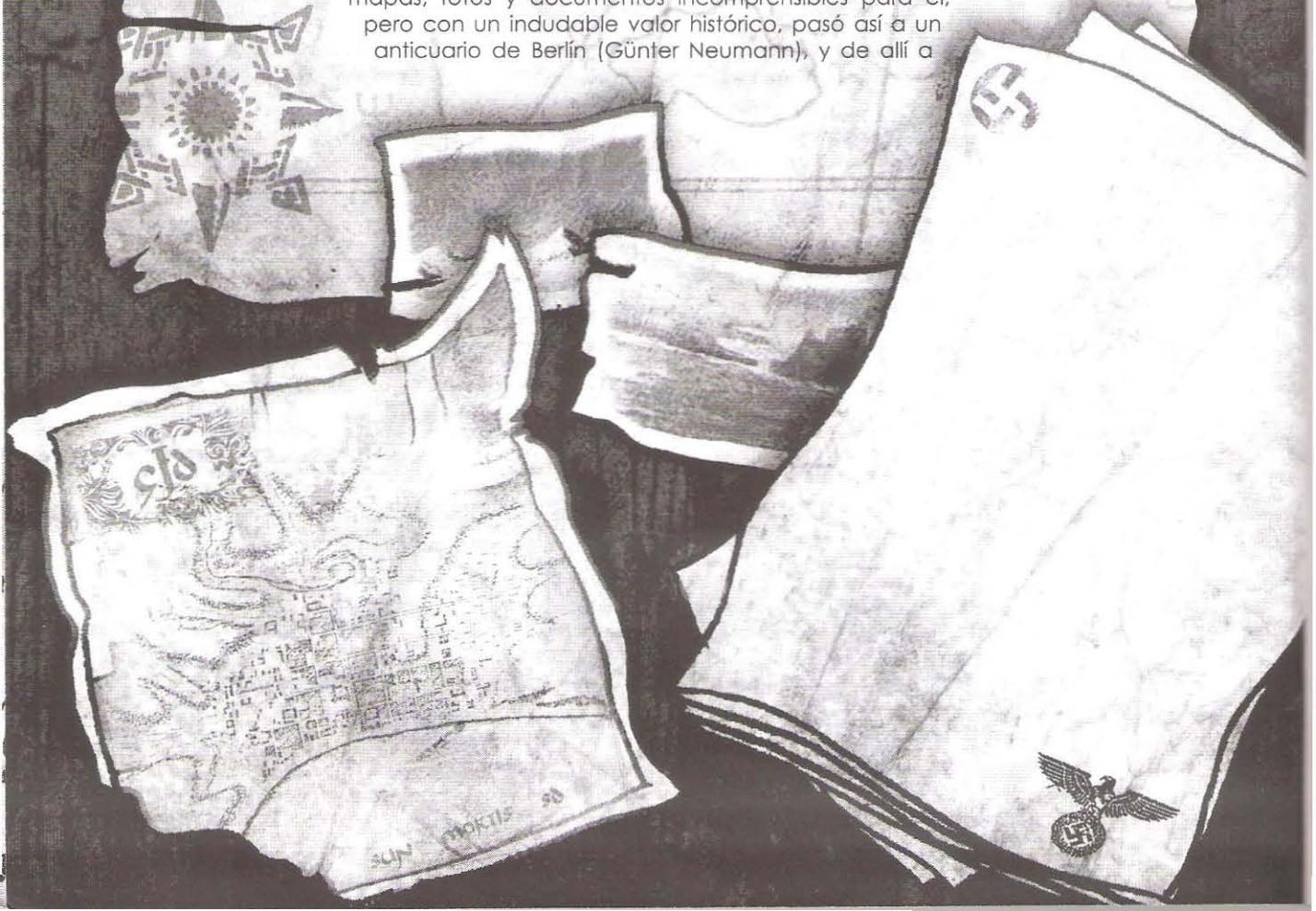
LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO. CAPÍTULO PRIMERO

LA VALIJA

ANTECEDENTES

En 1943, pocos días antes de la caída de Stalingrado, el general alemán Von Paulus encargó a un soldado de su guardia personal, Alexander Koenig, que atravesase el cerco para poner a salvo una valija con documentos de importancia vital para el Reich. Debido al secretismo de la misión, para todo el mundo Koenig sería simplemente un desertor. Tras la rendición, Von Paulus no volvió a mencionar aquellos documentos, que todavía esperados con impaciencia en Berlín. Koenig tuvo que esconderse de sus propios camaradas para evitar ser detenido y fusilado, y emprendió el camino en solitario hacia la capital alemana. A medida que se acercaba y la presencia de tropas se hacía mayor, se dio cuenta de que sería imposible cumplir su objetivo. Decidió entonces refugiarse en su ciudad natal, Beeskow, situada al sureste de la capital. Una patrulla lo hirió de muerte a pocos kilómetros, pero con sus últimas fuerzas llegó a su casa y confió el secreto y la valija de documentos a su hermano menor, Wilhem.

Wilhem Koenig mantuvo ocultos los documentos durante muchos años hasta que, acuciado por las deudas, viajó a Berlín con la intención de venderlos, junto con el uniforme, insignias y armas de su hermano. La valija, llena con mapas, fotos y documentos incomprensibles para él, pero con un indudable valor histórico, pasó así a un anticuario de Berlín (Günter Neumann), y de allí a



uno italiano (Carlo Lazzari). Extendido el rumor del hallazgo entre los círculos ocultistas de toda Europa, se desató una carrera por los documentos en la que resultó vencedora la Biblioteca Vaticana, y su conservador el padre Piero De Luca.

Tras descifrar el código de los documentos, el Vaticano está estudiando mandar una expedición a la Antártida, pero todavía no se ha tomado ninguna decisión. Los expertos investigan quién podría haber establecido una colonia en un punto tan distante, y con un clima tan hostil.

Lo que no saben en el Vaticano, pero no tardarán en descubrir, es que se trata del puesto avanzado de una raza anterior a la humana, que visitó la Tierra hace miles de años. Las leyendas relacionan la ciudadela de la Antártida con la Atlántida, aunque nunca se ha podido demostrar esa conexión. Su desaparición bajo los hielos, así como la de la raza que la habitó, es un misterio.

Movimientos sísmicos acercaron las ruinas a la superficie a finales del siglo pasado e hicieron posible su avistamiento. Los rumores de su existencia llegaron a oídos del círculo ocultista de Adolf Hitler, que ordenó su búsqueda por todos los medios, pero no pudo completar su localización.

EL CONTENIDO DE LA VALIJA

El contenido exacto de la valija son dos mapas antiguos, representando una ciudad y una costa con signos e inscripciones en cirílico, varias fotografías aéreas de bordes quemados, en las que aparentemente sólo se ve una planicie helada, y varios pliegos con grupos de letras sin orden aparente.

Cualquier entendido reconocerá sin problemas el código Enigma. El texto codificado informa de la posición exacta donde se tomaron las fotografías. Se trata de una zona de la costa antártica, sobrevolada en 1943 por un prototipo de avión espía de la Luftwaffe. Si se observa con detenimiento, una de las fotos muestra unas sombras concéntricas bajo el hielo, que podrían ser restos de murallas.

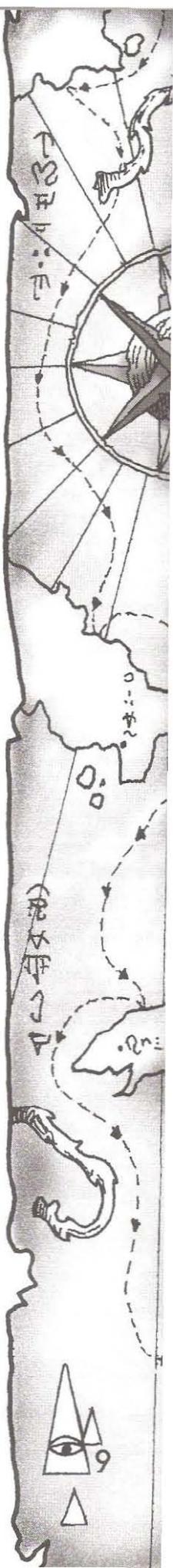
EL COMIENZO DE LA AVENTURA

(La historia comienza en Londres, pero puede adaptarse al lugar de procedencia de los personajes sin problemas).

Un bufete de abogados de la ciudad en la que residen los personajes se pondrá en contacto con ellos, en grupo o por separado. Las oficinas están situadas en un impresionante edificio del centro de la ciudad, pero curiosamente, ni en la puerta ni en recepción hay indicador alguno del despacho de abogados. Sólo cuando los personajes suban al piso indicado, descubrirán una pequeña placa que identifica al bufete como Oficina de Importaciones y Exportaciones.

Después de esperar unos minutos en el recibidor (tiempo que puede aprovecharse para que los personajes se conozcan, si no acuden juntos) les harán pasar a un lujoso despacho. El abogado encargado de contratarles se presentará como James Ward, es algo arrogante pero se le ve muy profesional. Sin más preámbulos pasará a describirles la situación. Un cliente del bufete, del que no puede dar el nombre, está obsesionado por las antigüedades y objetos históricos, y desea recuperar la última valija de documentos que se supone salió de Stalingrado antes de la derrota alemana de 1943. Dicha valija nunca llegó a Berlín, aunque sí que se la sitúa en algún punto de Alemania. Su contenido nunca se ha llegado a conocer, aunque se supone de mucho valor, por dirigirse al Estado Mayor del III Reich, o incluso al propio Hitler. Como objeto histórico no tiene precio. Ward no dispone de más información que ésta, y no podrá responder a más preguntas. Sobre la razón de elegir a los personajes para esta misión, dirá que ha oído hablar de ellos y que por sus características forman el grupo perfecto para llevarla a cabo.

Ward les ofrecerá unos generosos honorarios por este trabajo (a discreción del Director de Juego), a pagar el 20% ahora y el resto al finalizarlo. Todos los gastos derivados de la investigación estarán pagados, y entregará una tarje-



ta de crédito para ello a los personajes. Los pagos a dicha tarjeta deben ser confirmados por el bufete y justificados, pero aun así tendrán bastante libertad.

Una vez los jugadores acepten el trabajo, Ward les entregará un sobre con el dinero, la tarjeta de crédito, el teléfono del bufete y el suyo para poder localizarle en cualquier momento. Además incluirá un resumen de lo que les ha explicado, que podrán consultar cuando deseen, pero que no añade nada nuevo. A partir de ese momento los personajes son libres para decidir lo que desean hacer. Mientras salen Ward les recuerda que no hay límite de tiempo para la investigación, pero el bufete se reserva el derecho de cancelar el acuerdo si no hay resultados pronto.

LA INVESTIGACIÓN

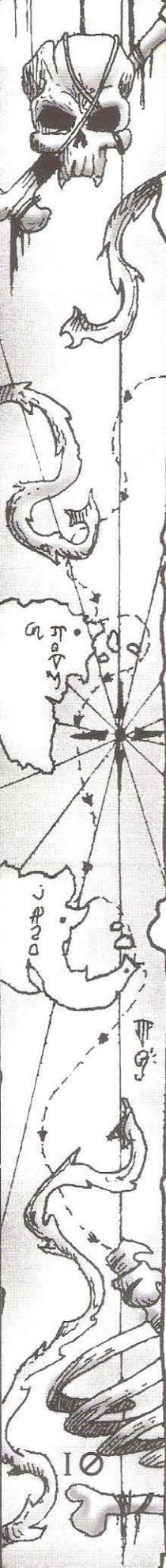
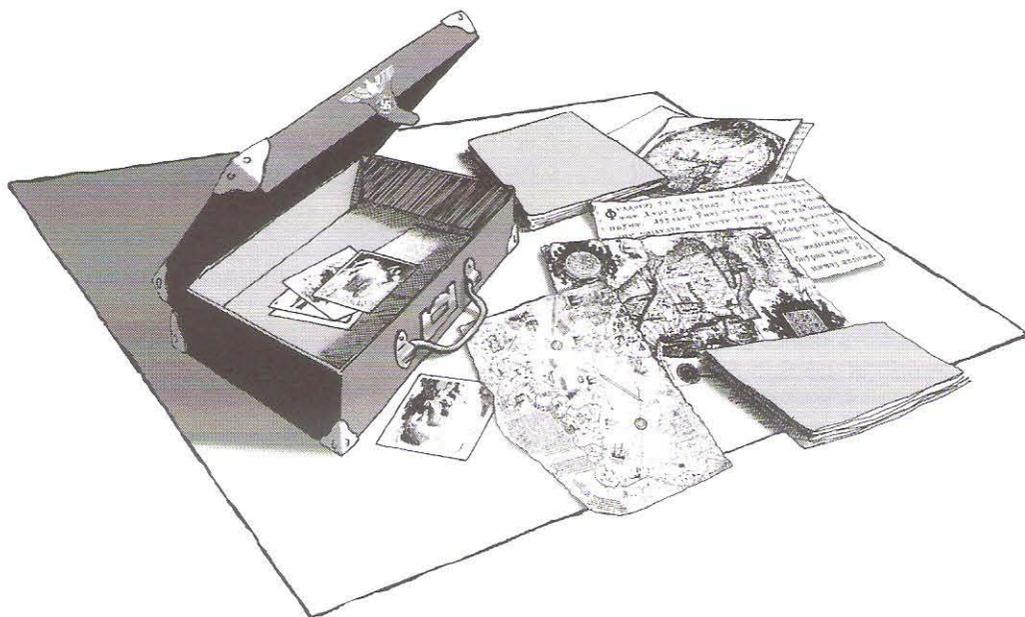
Para averiguar dónde se encuentra la valija, los personajes deberán averiguar quién la sacó de Stalingrado. Una visita a la biblioteca y un poco de documentación les proporcionará algunas pistas. Descubrirán que fue el general Von Paulus quien rindió Stalingrado al Ejército Rojo, y que sus últimos despachos a Berlín salieron de la ciudad en los aviones de suministros que la abandonaban. Por lo que se sabe, nada de ese material se considera desaparecido, y

no parece que la valija siguiese ese camino.

El único dato interesante es que un soldado de la guardia personal de Von Paulus, militar condecorado y hombre de confianza, desapareció pocos días antes de la caída de la ciudad. No volvió a saberse de él, y se le considera un desertor. Su nombre era Alexander Koenig.

Otras líneas de investigación pueden ser intentar averiguar qué documentos contenía la valija, o localizar a cualquiera que haya realizado compraventas de material de la II Guerra Mundial últimamente. Lo primero es imposible, porque nadie abrió el paquete nunca, y sólo Von Paulus y el destinatario conocían su contenido. Lo segundo puede tener más futuro. Si los jugadores dedican bastante tiempo, pueden rastrear, entre otros, a un tal Wilhem Koenig que contactó con varios anticuarios de Berlín hará unos meses con la intención de vender un lote de objetos. Si ya han encontrado la pista del soldado Alexander Koenig, se darán cuenta de que han dado en el clavo.

Para averiguar más datos sobre el soldado Alexander Koenig, consultando en los archivos históricos del ejército alemán, o sobre su hermano Wilhem



(dependiendo de qué pista sigan) deberán viajar a Berlín.

EN ALEMANIA

BERLÍN

(Sería interesante que alguno de los personajes supiese alemán, pero si no es así, se supone que se hacen entender chapurreando en inglés, aunque la información que obtengan será más escueta y menos detallada)

Al llegar a Berlín, si los investigadores hacen averiguaciones sobre Alexander Koenig en el archivo de la Biblioteca Estatal, descubrirán que nació en Beeskow, una turística ciudad al sureste de la capital. No consta dirección alguna. El registro menciona a su único hermano.

Si visitan a los tratantes de antigüedades, éstos recodarán perfectamente a Wilhem y su material, una valija, un uniforme en mal estado y varios objetos aparentemente pertenecientes a su hermano Alexander, destinado al frente ruso en la II Guerra Mundial. Ninguno de los anticuarios compró el lote, debido a su elevado precio, pero uno de ellos anotó su dirección por si más adelante podía hacer una oferta, lo que también les llevará a Beeskow.

En este punto, los investigadores pueden descubrir que les están siguiendo, aunque es bastante difícil notarlo, porque se trata de profesionales. Mientras se desplazan de Berlín a Beeskow, ya sea en taxi o en coche alquilado, varios coches se sitúan, alternando, delante, detrás, y en paralelo, sin repetirse ni exponerse demasiado a su vista. Si los perseguidores se dan cuenta de que han sido descubiertos, abandonarán rápidamente el lugar, dejando a los investigadores con la duda de si realmente estaban tras ellos. No es posible darles caza porque conocen mejor la zona. Se trata de guardias de élite del más importante círculo ocultista alemán, heredero del que rodeaba a Adolf Hitler: el Eisenschädel o Hermandad del Cráneo de Hierro.

BEESKOW

Beeskow se encuentra a orillas del río Spree y fue fundada hace más de 500

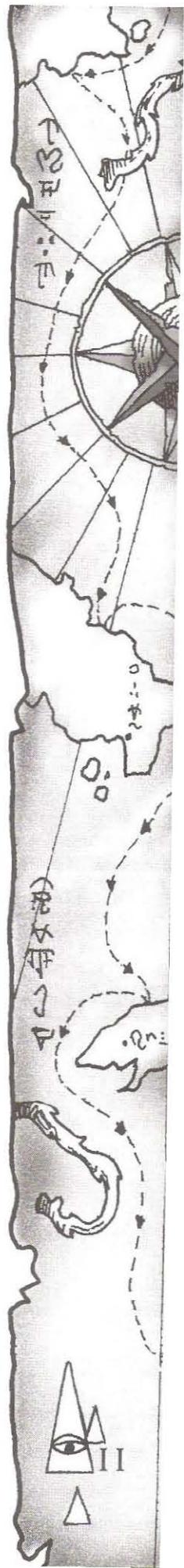
años. Está a 90 Km. de Berlín y es un destino habitual para turistas, que visitan su casco antiguo, su iglesia y su castillo. Los investigadores encontrarán sin problema la casa de Wilhem Koenig, situada en las afueras. Es un anciano de 75 años, delgado y fibroso, con el pelo blanco y que camina encorvado. Es muy conocido en el pueblo.

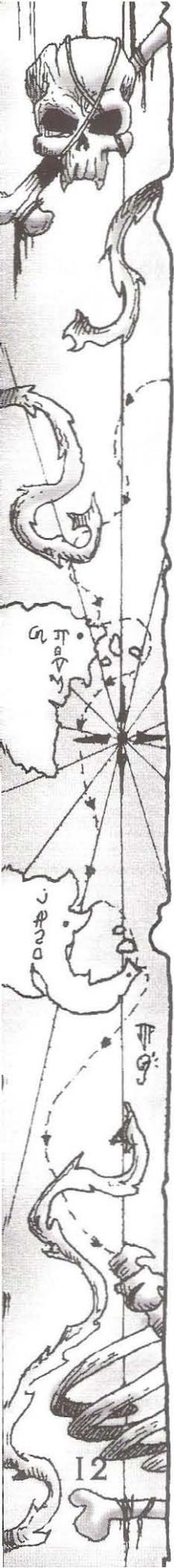
Arisco y taciturno, Wilhem cambiará de humor en cuanto le mencionen a su hermano. Defenderá frente a cualquiera que Alexander no fue un desertor, al contrario, para él fue un héroe al que todos abandonaron en el último momento. Está avergonzado de haber vendido el uniforme, la valija y el resto de objetos, pero lo justificará diciendo que necesitaba el dinero para vivir, y que todo eso ya son cosas que pertenecen a un pasado muerto. Si le preguntan por el nombre del comprador, lo dará sin problemas: Günter Neumann, un tratante independiente (o más bien ilegal) de Berlín. De él solo tiene su teléfono.

Wilhem insistirá en que se queden a pasar la noche, prometiendo enseñarles a la mañana siguiente la tumba de su hermano y algunas medallas, que aún conserva. Los investigadores deben decidir si quedarse o seguir la investigación.

Si se van, al poco de iniciar el trayecto de vuelta a Berlín verán pasar en dirección a Beeskow una ambulancia y un coche de bomberos a toda velocidad. Si regresan, descubrirán a la policía tapando el cadáver de Wilhem recién sacado de su casa en llamas. Si consiguen examinar el cadáver, descubrirán que tiene signos de haber sido torturado.

Si se quedan, cae la noche, y tras una cena ligera, Wilhem les enseña la casa y les conduce a sus habitaciones. La casa tiene dos plantas, en la planta baja hay dos puertas, una frontal y una trasera. A los lados del pasillo que une ambas se encuentra la cocina, el salón, el baño y una despensa. Subiendo por unas escaleras adyacentes al pasillo se llega a la siguiente planta, con tres habitaciones, una grande y dos pequeñas con dos camas cada una, que será donde duerman los





investigadores. Hay un acceso al desván por una escalera plegable, pero es pequeño y está lleno de telarañas y trastos inútiles. Allí guardaba Wilhem una maleta con las cosas de su hermano. Si los investigadores son demasiados, pueden dormir dos más en el sillón de salón de abajo, que se abre para convertirse en otra cama.

Pasada la medianoche, si alguien está despierto puede descubrir un movimiento en el exterior. Mirando con atención a través de las ventanas, descubrirá a un grupo de cuatro o cinco personas que se sitúan en torno a la casa, cubriendo las dos puertas. Si se dan cuenta de que han sido descubiertos o alguien sale al exterior, encienden a la vez sus linternas y dan el alto. Son hombres de la Hermandad del Cráneo de Hierro, que sospechan que Wilhem sabe algo, y vienen a por él. No esperaban a los investigadores, pero no les preocupa.

Si no hay ningún investigador despierto y nadie les descubre en el exterior, intentarían forzar las puertas y llegar a las habitaciones para encañonar a los durmientes, reduciendo a los investigadores sin violencia si es posible. Es fácil que sean descubiertos, porque aunque el trabajo de ganzúa es silencioso, el suelo de la casa es de madera y cruje bajo el peso de las botas de los asaltantes.

Si el asalto tiene éxito y los investigadores se rinden, los sicarios se llevan a Wilhem y dejan al resto atados en la despensa. Al poco tiempo empieza a oler a quemado, han prendido fuego a la casa. Requiere algo de habilidad que los investigadores se suelten de sus ataduras, y cuando lo hagan tendrán que salir del edificio, totalmente en llamas. En el exterior encontrarán a Wilhem con señales de tortura y muerto de un balazo. A lo lejos se oyen sirenas. Entenderán que si se quedan, ellos serán los primeros sospechosos, así que su única opción es huir.

Por el contrario si los asaltantes son descubiertos, en cualquier momento puede organizarse un tiroteo. En un descuido, Wilhem aparecerá abriendo fuego, por



la ventana o a cualquier sicario que se encuentre en el pasillo, con su escopeta de caza. Los hombres del Cráneo sólo llevan armas cortas, y preferirán retirarse si tienen más de una baja, pero su objetivo es Wilhem e intentarán por todos los medios capturarlo, si es necesario hirién-dole. Si temen que alguien se atrinchere en el desván, o se ven muy superados, uno de los hombres del Cráneo que se haya quedado en el exterior realizará rápidamente una invocación y un Servidor Menor (ver descripción) aparecerá en el tejado y entrará por la claraboya.

Si los investigadores vencen el enfrentamiento, haciendo huir a los hombres del Cráneo o acabando con ellos, Wilhem les pedirá que le trasladen a un lugar seguro, la casa de un amigo en el otro extremo del pueblo. Se mostrará arrepentido de haber vendido el legado de su hermano Alexander y haber provocado tanta violencia. Se despedirá de ellos recordándoles que no deben tardar en visitar al anticuario Günter Neumann para recuperar la valija. Para ayudarles les entregará una de las pocas cosas que con-

DAGA RITUAL DE LAS SS

Es una daga de doble filo, con la empuñadura en negro y un águila grabada. Cerca del pomo puede verse el emblema de las SS, y en la hoja está grabado "Meine Ehre ist meine Treu", traducido "Mi Honor es mi Lealtad".

Envuelta en un paquete de cuero, al abrirlo todos los presentes notarán un escalofrío, como si la temperatura en la habitación hubiese bajado repentinamente. La daga perteneció a Alexander Koenig y su espíritu se encuentra atado a ella. Los investigadores no lo saben, pero al mostrarla a la luz se ha iniciado el proceso de invocación que acabará por traerle de vuelta al Plano Material en unos días.

Otra característica de la daga es que permite dañar normalmente a seres mágicos o protegidos por magia.

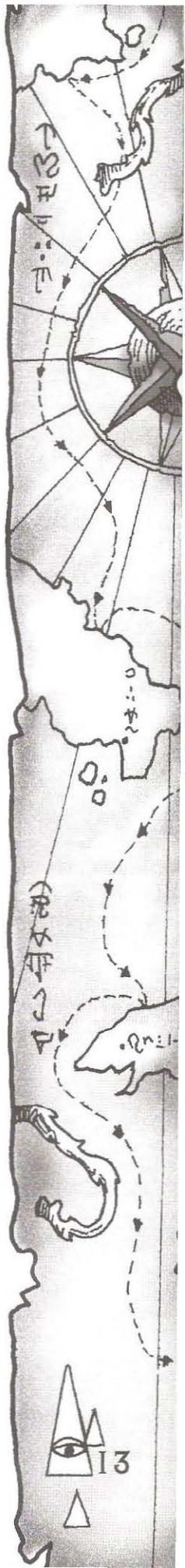
servó de su hermano: una daga ritual de las SS, envuelta en un paquete de cuero (que él no abre).

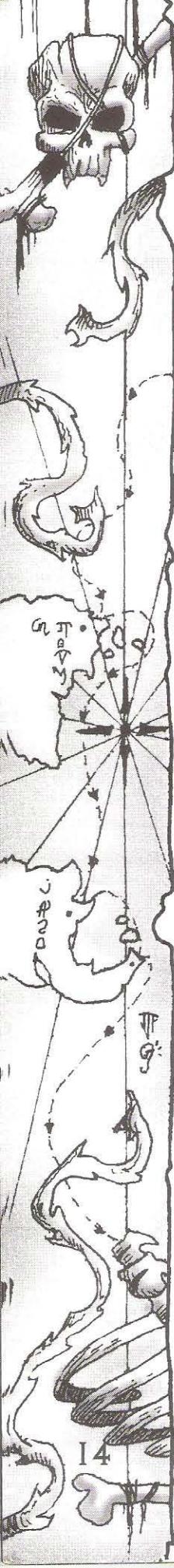
BERLÍN (II)

Los investigadores deben volver a Berlín para localizar a Neumann. Wilhem se citó con él en una cafetería, así que no puede proporcionarles ningún método directo de contacto, pero sí un teléfono donde les saldrá un contestador. Si dejan un teléfono Neumann les llamará para saber qué están buscando, o qué ofrecen. Si intentan concertar directamente una cita, no aceptará, ya que sabe que hay gente con no muy buenas intenciones buscándole. Pueden intentar persuadirle, sobornarle o engañarle. Ofrecerle la Daga Ritual despertará inmediatamente su interés. Les dará la dirección de un concurrido café de Berlín, el Café Kranzler, esa misma tarde.

Repleto de turistas, el Kranzler ofrece la seguridad que Neumann necesita. En cuanto vea llegar a los investigadores desconfiará, pero se quedará porque no cree que intenten nada amenazador en un sitio público. Les hará señas para que se acerquen. Con problemas de sobrepeso, casi calvo, con gafas redondas y perilla, Neumann tiene un maletín sobre las rodillas en el que guarda su portátil con los datos de todas las transacciones y un revolver del .38. Responderá a las preguntas que se le hagan, pero de forma escueta y con evasivas.

Ha vendido la valija a otro coleccionista, pero exigirá un pago para darles su nombre. Quiere conseguir la Daga, pero aceptará otros objetos de la II Guerra Mundial (los investigadores pueden recordar que Wilhem todavía guarda las medallas de su hermano). Si intentan sobornarle no cederá por menos de 50.000 euros, una cantidad imposible. La opción más improbable es que intenten persuadirle, pero será muy difícil y requerirá que le cuenten toda la verdad de su misión. El riesgo de hacerlo es que Neumann puede volverse codicioso e intentar recuperar la valija por su cuenta, dando información falsa a los investigadores, o lo que es peor, sabiendo cual va a ser su siguiente paso, vender la información





al mejor postor para que caigan en una trampa.

De una forma u otra, los investigadores averiguarán por Neumann que después de recibir muchas ofertas de toda Europa (el rumor de la existencia de la valija se ha extendido a gran velocidad), la mejor partió de un italiano, residente en Roma, Carlo Lazzari, y él es su dueño actualmente. No dará más datos.

ITALIA

VIAJANDO A ROMA

Los investigadores pueden elegir varios métodos para viajar a Roma, por avión, por tren o por carretera. Pueden decidir el avión por el ahorro de tiempo, pero se arriesgan a ser localizados en el aeropuerto (las probabilidades son altas). Si son descubiertos, tendrán la sensación de que les están siguiendo, nada más llegar a Roma, pero nunca verán claramente a nadie.

Por carretera o tren, atravesando Austria o Suiza, el viaje es mucho más largo (se pueden tardar un par de días) pero prácticamente anónimo. Es más fácil cruzar clandestinamente la frontera por Austria.

ROMA

Carlo Lazzari es un conocido anticuario y coleccionista romano, muy fácil de localizar. Tiene una impresionante tienda en el centro de la ciudad, abarrotada de todo tipo de esculturas, jarrones, tapices, arcones.... La gente importante de Roma se acerca para elegir piezas con las que decorar sus hogares, sin importarles que puedan costar cientos de miles de euros.

Los investigadores pueden encontrar a Lazzari en su propia tienda, porque le encanta estar de cara al público. Alto, delgado y de facciones nobles, siempre va vestido con un impecable traje blanco y corbata de seda negra. Rondará los cincuenta, aunque alguien que se fije en los detalles puede descubrir que sus dedos, tremendamente esqueléticos, son más propios de una persona anciana. Obviamente, no saludará a nadie con un apretón de manos, aunque se lo ofrezcan.

El señor Lazzari atenderá sin problemas a cualquiera que desee hacerle preguntas, pero declarará que desconoce la valija de la que le hablan. Los intentos de persuadirle no darán resultado, ni nada de lo que puedan ofrecerle.

No les quedará más remedio que abandonar la tienda. Es posible que el último en salir vea a Lazzari dirigiéndose a la trastienda mientras hace una llamada por el teléfono móvil. Si se quedan observando por los alrededores, o simplemente discutiendo su próximo paso, pueden ver a un niño que se acerca en bicicleta a la puerta, recoge un sobre de manos del propio Lazzari y sale a toda velocidad entre el tráfico. Es difícil seguirle, pero si le pierden pueden preguntar, y de una forma u otra, llegarán a las puertas de la Ciudad del Vaticano.

En el caso de que no vean al niño, y por tanto se hayan quedado sin pistas, investigar sobre el anticuario les dará algunos datos valiosos. Descubrirán que Carlo Lazzari es uno de los intermediarios habituales de la Iglesia, encargado de recuperar obras de arte religioso perdidas, y otros objetos. Lo que puede sorprenderles más es que también es conocido en los círculos ocultistas y en los bajos fondos de la ciudad, donde se rumorea que su último golpe le ha valido un pago de varios millones de euros, por un lote de la II Guerra Mundial.

En este punto los investigadores ya deben haber deducido que la valija se encuentra en la Ciudad del Vaticano.

CIUDAD DEL VATICANO

El Vaticano es un recinto amurallado que alberga el Palacio, la Plaza de San Pedro, la Basílica, museos (un gran número de ellos, con obras de arte de valor incalculable), jardines y la Biblioteca, entre otros edificios. Italia se encarga de garantizar la seguridad de la ciudad, pero en el interior, es la Guardia Suiza la que patrulla fuertemente armada. Con todos los accesos vigilados tan estrechamente, para cualquiera sería una locura intentar colarse.

En las horas de visita, se puede acceder con bastante libertad a los museos,



pero eso sí, tras esperar horas y horas de cola. Los guías les contarán anécdotas sobre el Vaticano, su extensión, sus habitantes (menos de mil, normalmente) y detalles curiosos como que varios edificios de Roma forman parte de la Ciudad del Vaticano aunque no se encuentren entre sus murallas. Cuando lleguen a la Biblioteca Vaticana, situada entre los dos museos más importantes, el guía les hablará de la importante documentación que se guarda en ella, y mencionará también la existencia del "Archivo Secreto" donde se almacenan libros de contenido "especial" que la Iglesia quiere tener a buen recaudo. Por si alguno de los investigadores lo pregunta, es casi imposible conseguir una cita para consultar los fondos de la biblioteca.

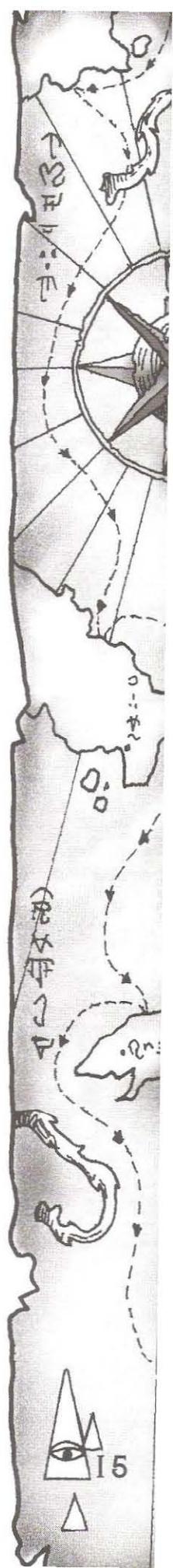
Otros datos que pueden interesarles son que la ciudad posee una cárcel secreta, y que para el reparto del correo existe una red de túneles subterráneos por la que circula un pequeño ferrocarril. (Estos datos también los obtendrán si investigan por su cuenta en Roma, en las bibliotecas o preguntando a gente que trabaje allí).

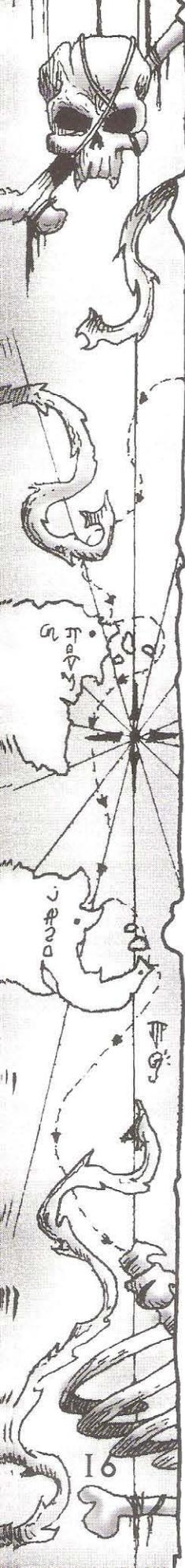
Con los datos obtenidos, deben darse cuenta ya de que acceder con engaños al interior del Vaticano (disfra-

zados de turistas, o suplantando a alguien que visite la biblioteca con cita previa) es imposible. Si lo intentan, serán descubiertos y se les amonestará y deberán dar explicaciones a la policía, aunque pueden convencerles de que todo ha sido un malentendido. Si reinciden, serán detenidos.

Su única opción es colarse en los subterráneos de la ciudad. Si no llegan a esa conclusión por sí mismos, pueden dar con planos del alcantarillado romano, un laberinto que conecta en algunos puntos con antiguas catacumbas, y éstas a su vez con los túneles del transporte de correo del Vaticano (aunque esto es más una suposición, y deberían investigarlo sobre el terreno).

Mientras investigan sobre el Vaticano, les llegará la información, por la radio o los periódicos, de que Carlo Lazzari, el famoso anticuario, ha sido secuestrado. Se sospecha de la mafia, con la que la policía sabe que tenía tratos, pero los testigos afirman haber visto a un grupo de hombres, que no parecían italianos, introducir al señor Lazzari en un coche negro y alejarse. Si se investiga más, la descripción (altos y rubios, con corte de pelo al estilo militar) puede hacer supo-





ner a los investigadores que se trata de los hombres de la Hermandad del Cráneo de Hierro, y están en lo cierto. Su intención es que Lazzari haga de intermediario con la Iglesia y canjearle a él por la valija.

Si los investigadores intentan rescatar a Lazzari, no sabrán por dónde empezar a buscarle, y no habrá pistas. Nadie, ni la policía ni nadie de la Iglesia con quien intenten hablar les escuchará, y tienen que darse cuenta de que ahora entrar en el Vaticano es una carrera contra el tiempo.

ALCANTARILLAS DE ROMA Y CATACUMBAS

Con los mapas adecuados, es muy sencillo acceder a un colector principal del alcantarillado de Roma, y de ahí a la red principal. La altura de los pasajes es suficientemente grande como para caminar sin tener que agacharse demasiado. En algunos puntos el camino queda bloqueado por grandes piscinas de agua, los depósitos para tormentas. Si los investigadores no han llevado equipo adecuado, como linternas, cascos, botas, monos, guantes y cuerdas, les será difícil avanzar, o hasta imposible, porque para pasar a los diferentes niveles de canales a veces habrá que realizar pequeñas escaladas, o nadar. Hay ratas, que en su mayoría huyen de la luz, pero algunas son agresivas y pueden llegar a dar algún problema.

En esta zona no hay vigilancia, aunque pueden encontrarse con algún pocero al que tendrán que convencer de que trabajan allí o están haciendo una inspección rutinaria.

El paso a las catacumbas es un antiguo arco romano, situado en un lateral por encima de nivel del agua, y se encuentra tapiado con ladrillos. Si no han llevado palas y picos, deberán volver a buscarlos, porque es imposible tirar el muro con las manos desnudas. Pueden improvisar herramientas con lo que encuentren en las alcantarillas, pero entonces despejar el camino les llevará bastante más tiempo.

Cuando estén en las catacumbas, los mapas no les servirán de mucho. Cualquiera con nociones de orientación o

supervivencia intuirá que la estructura de las galerías es radial, y que su mejor opción es dirigirse al centro, para luego buscar la dirección del Vaticano. Una brújula les ayudaría.

Mientras recorren las catacumbas, pueden escuchar a lo lejos arrastrar de pasos, y ruidos guturales. A medida que avancen, verán que alguien ha colocado candiles de aceite en las paredes, y hay rastros de pisadas en el polvoriento suelo. Cuando lleguen al centro encontrarán una antigua cámara, que podría haber sido un osario, con nichos excavados en la pared y un sarcófago derruido en el centro. Todo se encuentra en un estado ruinoso, y los huesos se apilan desordenadamente, casi cubriéndolo todo. En el centro de la estancia, sentado sobre la pila de restos, verán una figura deforme, cubierta con harapos. Se trata de Salvatore.

Si resulta atacado, Salvatore huirá a toda velocidad por las catacumbas. Son su hogar, y puede despistar sin problemas a los investigadores, para luego tenderles una emboscada. Pero si se le trata de forma amistosa y se habla con él, estará contento de charlar, en su entrecortada mezcla de italiano y latín, porque hace mucho tiempo que no tiene compañía. Si nadie en el grupo es capaz de entender su idioma, Salvatore les escuchará hablar durante unos minutos y luego, para sorpresa de todos, será capaz de chapurrear preguntas y respuestas simples en el idioma de los investigadores.

Cuando le pregunten por el acceso a los túneles, tomará de la mano al investigador que se lo haya dicho y le conducirá sin dudarle. Al cabo de un rato, darán con otra pared de ladrillos, y por un agujero verán las vías y la iluminación del ferrocarril que lleva el correo por todo el Vaticano. Tirar la pared requiere más discreción, porque demasiado ruido podría alertar a las patrullas.

Salvatore no abandonará las catacumbas por mucho que se lo pidan, pero si le han tratado bien, y no se han burlado de él, se despedirá estrechándoles las manos y abrazándoles, y diciendo: "Amigos, amigos". Luego desaparecerá en la oscuridad.

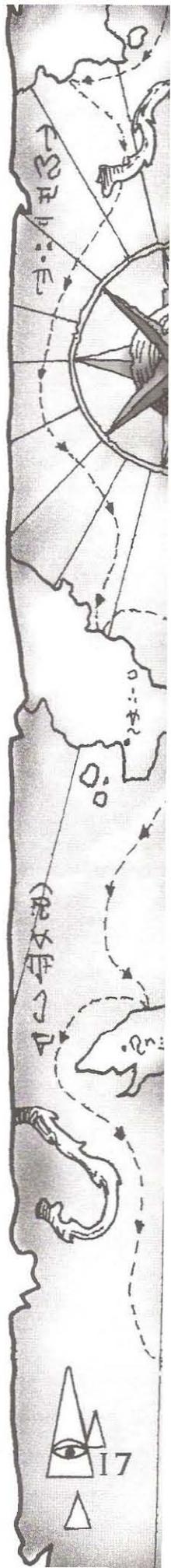
CIUDAD DEL VATICANO (II)

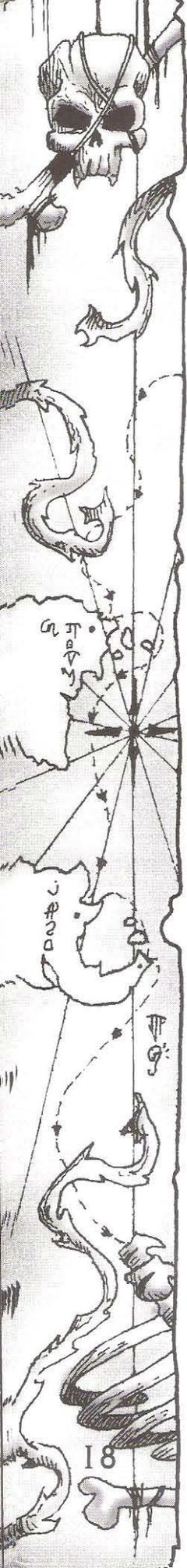
El acceso a las vías se encuentra cerca de unas escaleras empotradas en la pared, con un rótulo sobre ellas que indica "Basílica de San Pedro" en italiano. Más adelante puede verse una bifurcación, con dos indicadores "Museos" y "Palacio". Los investigadores pueden moverse con libertad ya que en el interior de los túneles no hay vigilancia. Eso sí, cada cierto tiempo escucharán la máquina del tren en miniatura que lleva las sacas de correo aproximarse, y deberán esconderse. Por suerte hay nichos de seguridad cada pocos metros. Una vez lleguen a la vía de los museos, no les será difícil encontrar unas escaleras marcadas como "Biblioteca".

En lo alto de las escaleras hay una puerta metálica cerrada, y una buena inspección revelará que está conectada a un sencillo circuito de seguridad. No es complicado desactivarlo y forzarla. Aquí no hay cámaras de seguridad.

La escalera continúa hasta otra puerta, ésta sin cerradura. Al cruzarla los investigadores se encontrarán en la escalera de incendios de la biblioteca, y frente a ellos tendrán lo que parece ser el acceso a la secretaría. Allí se encuentran las sacas de correo. En un panel lateral, hay una descripción de los pisos. Ellos se encuentran el 0, Secretaría y Tramitaciones. El 1, 2 y 3 están marcados como Fondos Documentales, y el 4, Archivo y Despachos.

En cualquier momento pueden aparecer dos guardias suizos haciendo la ronda. En primer lugar se oye el sonido de sus botas militares y luego a ellos hablando animadamente en italiano. Investigarán cualquier cosa sospechosa, como puertas abiertas, manchas en el suelo o sonidos extraños. Si creen que alguien ha entrado en el recinto, activarán la alarma silenciosa y a la biblioteca acudi-





rán refuerzos. Por suerte para los investigadores, los pisos de los Fondos Documentales son laberintos de estanterías, y es fácil esconderse en ellos. La Secretaría y el Archivo son malas elecciones, porque siempre hay gente trabajando, incluso de noche.

Inspeccionando los Fondos Documentales, verán que todos son iguales, libros y más libros, ninguno especialmente valioso. No encontrarán ninguna pista en los tres pisos. Cuando lleguen al cuarto, verán que en él no hay estanterías, sino grandes mesas de estudio, y una caja fuerte que sería la envidia de cualquier banco. El único ocupante de la sala es un viejo sacerdote canoso y con barba, que se inclina para observar unas fotografías con un monóculo de aumento. Sobre la mesa verán una valija de cuero, con el águila imperial alemana y una esvástica. Es lo que estaban buscando.

Cualquiera que haya investigado sobre la Biblioteca Vaticana reconocerá al sacerdote como Piero De Luca, el conservador. Si les descubre, les identificará automáticamente como intrusos, porque conoce de memoria a todos los que trabajan en el edificio. Se levantará de un salto y correrá a pulsar una alarma en un lateral de la habitación. Luego volverá a recoger los documentos, intentando escapar por el extremo opuesto al que se encuentren los investigadores.

En pocos minutos, el edificio se llenará de guardias suizos, y la única opción será escapar, o arriesgarse a ser arrestados. Si en cuanto suena la alarma huyen escaleras abajo, podrán hacer el camino de vuelta por los túneles y las catacumbas antes de que les cierren el paso. Si intentan perseguir al padre De Luca, le darán caza en las escaleras de incendios de la parte opuesta, porque se trata de un hombre mayor que no se mueve demasiado rápido. Pueden arrebatarle la valija, pero un grupo de media docena de guardias suizos se interpondrá en su camino a los túneles.

Ese es el peor de los casos. En el mejor, el padre De Luca no les descubrirá, y si esperan lo suficiente, podrán aprovechar a que él salga de la habi-

tación para tomar los documentos y huir. Si no aprovechan ese momento, al volver De Luca abrirá la caja fuerte y dejará los papeles en una mesa en el interior. Luego la cerrará y se marchará. Es posible sorprenderle mientras está abriendo la cámara o en su interior, el trabajo será menos limpio pero también podrán llevarse los papeles sin que suene la alarma, al menos de momento. Para los codiciosos, la cámara acorazada está llena de cajas de seguridad con cerradura, en abrir una se pueden perder cinco minutos muy valiosos... y nada garantiza que el contenido sea interesante, ni siquiera que haya nada dentro.

LA HUÍDA

Si los investigadores han conseguido la valija y se encaminan de vuelta a los túneles, tendrán cinco minutos de ventaja (aproximadamente hasta la entrada al ferrocarril del correo). Después sonará la alarma, ya sea activada por el padre De Luca o por los guardias suizos que descubren el robo. La ventaja es suficiente como para llegar a las catacumbas, pero los guardias les pisarán los talones. Si al cruzar las catacumbas conocieron a Salvatore y se hicieron amigos suyos, él se encargará de entretener a los guardias, con lo que los investigadores podrán llegar sin problemas a las alcantarillas. Si por el contrario le atacaron o se enemistaron con él, los guardias les alcanzarán en las catacumbas y les darán el alto. Si no se detienen, abrirán fuego.

Cuando escapen de las catacumbas, es fácil que despisten a los guardias en la maraña de túneles y colectores de las alcantarillas. Si vuelven sobre sus pasos y salen por donde entraron, descubrirán que los hombres del Cráneo de Hierro les siguieron y le están esperando. Están nerviosos porque las sirenas del Vaticano han empezado a sonar, y aunque difícil, es posible escucharles susurrar en alemán, con lo que los investigadores pueden evitar la emboscada. Aunque nadie se de cuenta, el primero que suba por la escalera para salir de las alcantarillas sí que notará fácilmente que algo extraño pasa, ya sea porque la tapa de la alcantarilla no está en su sitio, o escuche una respiración al otro lado.

Cuando salgan a la calle, por ese sitio o por otro, se encontrarán con toda la ciudad en estado de alerta, con sirenas, perros y coches de policía cruzando las calles con las sirenas a todo volumen. Los investigadores deberán aprovechar el caos para esconderse y desaparecer.

CONCLUSIÓN (UN NUEVO COMIENZO)

Pasarán unos días antes de que los investigadores reciban noticias de nadie. La presión de la policía es constante, y no es recomendable que llamen la atención. En el tiempo que estén escondidos pueden investigar la valija y descifrar su contenido. En los periódicos, aparte del robo en el Vaticano, del que no se dan muchos datos, la noticia es que Lazzari es liberado tras pagar un importante rescate, pero no hay señal de sus secuestradores.

Finalmente, el bufete de abogados que les contrató se pondrá en contacto con ellos, si no han tomado la iniciativa de llamar ellos para comunicar que el trabajo está hecho. En el bufete han sospechado de los acontecimientos en Italia, y quieren confirmar qué ha ocurrido. No les interesan los detalles, sólo que la valija esté a salvo. Están dispuestos a mandar un avión privado que les saque de Roma. Es una oferta que no pueden rechazar, sobre todo si quieren recibir la recompensa por la misión.

En el mismo avión, un jet privado sin enseññas de identificación, varios expertos examinarán la valija. Tras comunicar sus conclusiones al señor Ward, que también viaja con ellos, éste les ofrecerá tomar parte en otra misión... pero esa ya es otra historia.

REPARTO

HOMBRES DE LA HERMANDAD DEL CRÁNEO DE HIERRO

Forman parte de un círculo ocultista derivado del que rodeaba a Hitler. Son la guardia de élite y se encargan del trabajo sucio. Visten de paisano, pero se

les puede reconocer por su complexión fuerte, y sus rasgos del norte de Europa. La mayoría son altos y rubios, siguiendo el prototipo ario.

Normalmente van equipados con armas cortas y cuchillos, aunque en ocasiones especiales pueden utilizar armas automáticas. Cada comando está formado por cuatro o cinco miembros, (*) uno de los cuales tiene conocimientos de magia para poder servir de apoyo al resto en momentos críticos.

Nivel: 3 (Fuerte 2 + Soldado 1)

Defensa: 15 [N]

Puntos de golpe: 25

Ataque base: +2 [M]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +5 [N], REF +3 [M], VOL +1 [P].

Características: FUE 15 (+2) [B], INT 12 (+1) [N], DES 15 (+2) [B], SAB 12 (+1) [N], CON 14 (+2) [B], CAR 9 (-1) [P].

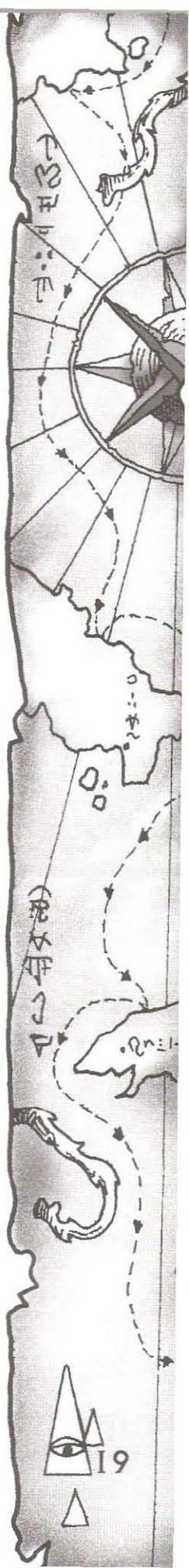
Ataques: Cuerpo a cuerpo +4 [M] (1d4+2 [+1]), Beretta 92F +4 [M] (2d6 [+3], 15 balas), Cuchillo +5 [N] (1d4+2 [+1]).

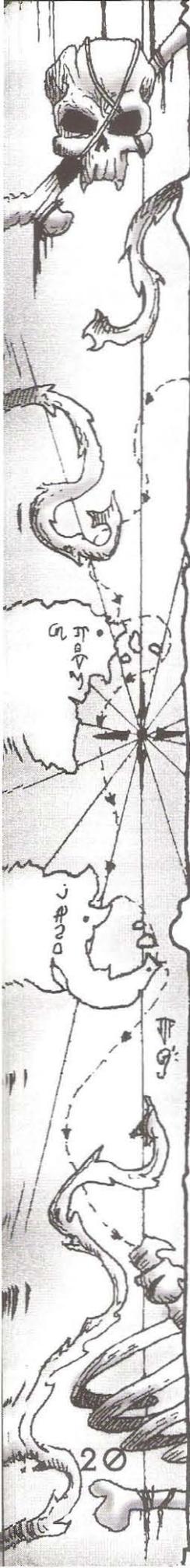
Habilidades: Moverse en Silencio +5 [N]; Conducir +6 [N]; Inutilizar Mecanismo +5 [N]; Supervivencia +5 [N]; *Saber (Ciencia Arcana) +5 [N]; *Conocimiento de Conjuro (Invocar Servidor Menor) +6 [N]; Avistar +4 [M]; Escuchar +4 [M].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Artes Marciales de Combate; Soltura con un arma (cuchillo).

SERVIDOR MENOR (CRIATURA INVOCADA)

Esta criatura tiene un aspecto marcadamente animal, aunque camina sobre dos patas. Su parte inferior es parecida a la de una cabra, aunque su cuerpo no está cubierto por pelo, sino por escamas. La parte superior recuerda a un torso humano, excepto en que los brazos terminan en garras afiladas. La cabeza también recuerda a la de una cabra, con dos afilados cuernos proyectándose hacia atrás, pero su morro es recio y picudo.





No es una criatura de este Plano de Existencia, y desaparecerá cuando haya cumplido la misión para la que fue llamada. Lee dicha misión de la mente del hechicero que realizó la invocación, si éste fallece, queda liberada y desaparece.

Nivel: Criatura VD 2

Defensa: 15 [N]

Puntos de golpe: 35

Ataque base: +4 [N]

Iniciativa: +1 [N]

Tiros de salvación: FOR +4

[M], REF +1 [P], VOL
+2 [P].

Características: FUE

17 (+3) [G], INT 10

(+0) [M], DES 15

(+2) [B], SAB 10

(+0) [M], CON 15

(+2) [B], CAR -.

Ataques: Garra

+7 [B] (1d6+1

[+1]), Mordisco +6

[N] (1d6+3 [+2]).

Habilidades: Avistar +7 [B]; Bus-

car +5 [N]; Escondarse +6 [N];

Escuchar +7 [B]; Moverse en

Silencio +6 [N].

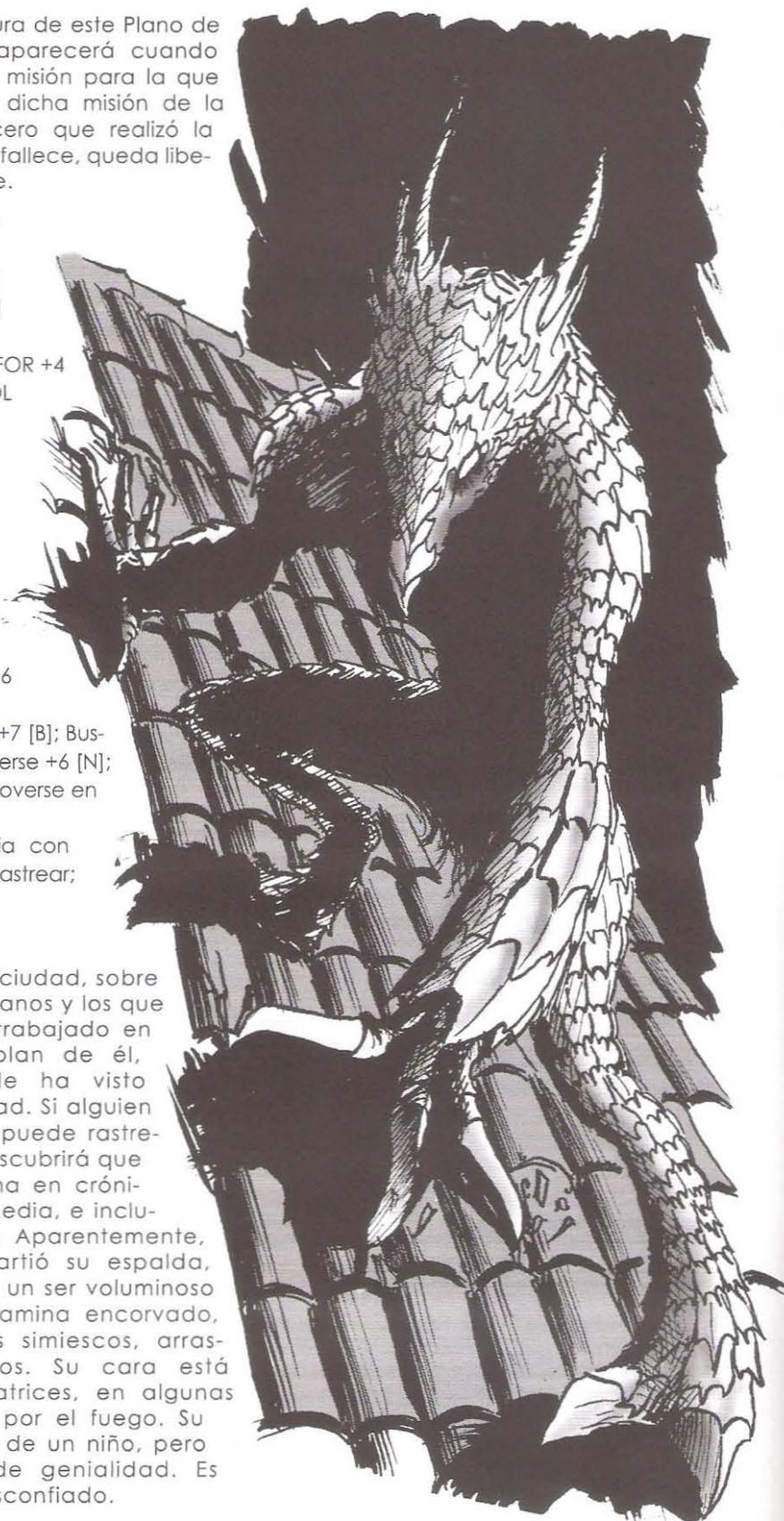
Dotes: Competencia con

Armas Sencillas; Rastrear;

Esquiva.

SALVATORE

La gente de la ciudad, sobre todo los más ancianos y los que alguna vez han trabajado en el subsuelo, hablan de él, aunque nadie le ha visto nunca con claridad. Si alguien tiene curiosidad, puede rastrear su pasado y descubrirá que ya se le menciona en crónicas de la Edad Media, e incluso mucho antes. Aparentemente, un accidente partió su espalda, convirtiéndole en un ser voluminoso pero deforme. Camina encorvado, con movimientos simiescos, arrastrando los brazos. Su cara está cubierta de cicatrices, en algunas partes causadas por el fuego. Su inteligencia es la de un niño, pero tiene destellos de genialidad. Es amistoso pero desconfiado.



Por alguna razón desconocida, y que ni siquiera él mismo puede explicar, Salvatore no envejece. Puede sufrir daño y morir por las heridas como cualquier persona, pero mientras eso no ocurra, es virtualmente inmortal. Si se le pregunta, enseña una cruz hecha con dos palitos de madera y dice: "Bendito, bendito".

Nivel: Indeterminado (Duro)

Defensa: 16 [N]

Puntos de golpe: 55 (RD 3)

Ataque base: +4 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +9 [G], REF +6 [N], VOL +6 [N].

Características: FUE 18 (+4) [E], INT 8 (-1) [P], DES 16 (+3) [G], SAB 17 (+3) [G], CON 18 (+4) [E], CAR 9 (-1) [P].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +9 [G] (1d6+4 [+3]).

Habilidades: Moverse en Silencio +9 [G]; Supervivencia +9 [G]; Equilibrio +8 [B]; Escondarse +9 [G]; Escuchar +8 [B]; Avistar +6 [N].

Dotés: Competencia con Armas Sencillas; Pelea; Reducción al Daño 3.

GUARDIAS SUIZOS

La Guardia Suiza tiene una gran tradición en la protección del Vaticano, y han demostrado durante cientos de años su valor y entrega. Su aspecto habitual, con el traje a franjas que les diseñó Miguel Ángel y las alabardas, es engañoso. Todos los guardias son expertos en lucha cuerpo a cuerpo y armas de fuego. Bajo su atuendo, los guardias de las puertas llevan aerosoles de pimienta, y

desde el grado de sargento, una pistola (e incluso granadas).

En el interior del recinto, el trabajo de la Guardia Suiza es muy diferente. Vestidos con ropa militar negra, realizan patrullas para proteger las obras de arte y el inmenso tesoro vaticano. Están equipados con armas cortas y automáticas, pero preferirán no tener que recurrir a ellas.

Nivel: 6 (Fuerte32 + Dedicado 3)

Defensa: 17 [B] (22 [E] con chaleco ligero)

Puntos de golpe: 34

Ataque base: +5 [B]

Iniciativa: +1 [N]

Reputación: +1 [P]

Tiros de salvación: FOR +6 [N], REF +4 [M], VOL +5 [N].

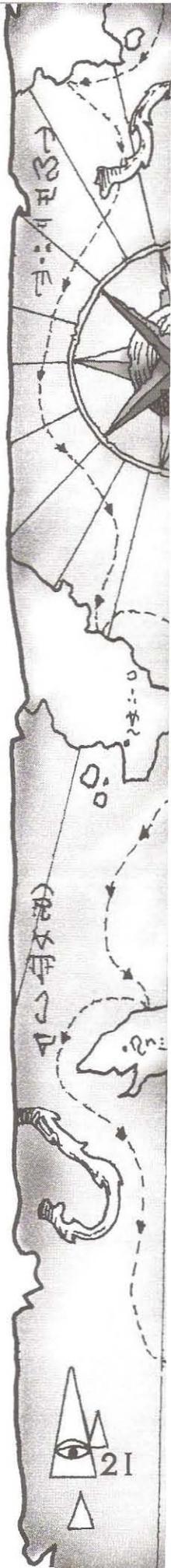
Características: FUE 15 (+2) [B], INT 10 (+0) [M], DES 14 (+2) [B], SAB 14 (+2) [B], CON 14 (+2) [B], CAR 9 (-1) [P].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7 [B] (1d4+2) [+1], Beretta 92F +7 [B] (2d6 [+3], 15 balas), Cuchillo +7 [B] (1d4+2 [+1]), *Alabarda +7 [B] (1d10+2 [+3]), HK MP5 +8 [B] (2d6 [+3], 30 balas).

* *Guardias en traje clásico: crítico 20/x3 (a ver quien se ríe ahora de sus pintas...)*

Habilidades: Averiguar Intenciones +5 [N]; Avistar +5 [N]; Conducir +7 [B]; Curar Heridas +5 [N]; Intimidar +4 [M]; Saber Tácticas +5 [N].

Dotés: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Avanzadas; Competencia con Armas Arcaicas; Artes Marciales de Combate; Competencia con Armaduras Ligeras.



LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO. CAPÍTULO SEGUNDO

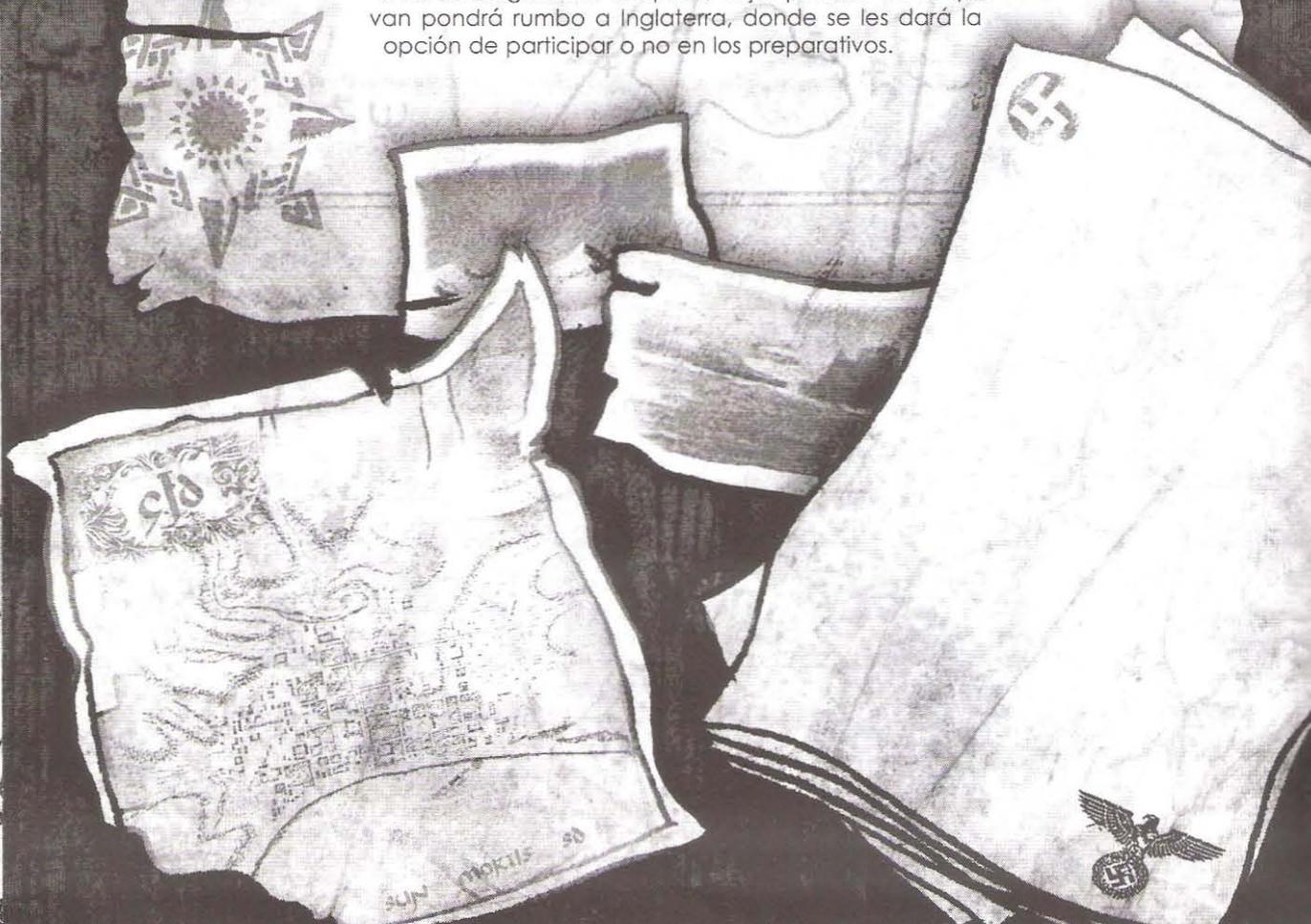
LA EXPEDICIÓN

ANTECEDENTES

Tras recuperar la valija con los mapas, fotos y planos, los expertos de la "Oficina de Importaciones y Exportaciones" que contrató a los investigadores se dedicarán en profundidad a su estudio y descifrado. Su enlace con la Oficina, el señor James Ward, les comunicará que en vista de los nuevos descubrimientos, el "coleccionista" que requirió sus servicios está dispuesto a hacerles una sustanciosa oferta si aceptan continuar en el proyecto. La misión esta vez será acompañar a la expedición de excavación que en breves días partirá hacia la Antártida, el punto que señalan tanto las fotos como los mapas.

Si rechazan la oferta, se les pagará lo acordado y se les dejará ir en un aeropuerto cercano de su elección. En este caso la aventura puede terminar... aunque algunas personas (el Vaticano, la Hermandad del Cráneo de Hierro) pueden seguirles para pedirles cuentas. Una forma de que los investigadores quieran viajar a la Antártida "por su propia voluntad" es que el acoso sea tan grande que no les quede más remedio que pedir la ayuda de Ward y la Oficina.

Si los investigadores aceptan, el jet privado en el que van pondrá rumbo a Inglaterra, donde se les dará la opción de participar o no en los preparativos.



LOS PREPARATIVOS PARA LA EXPEDICIÓN

En los siguientes quince días se organizará la expedición a la Antártida. Las verdaderas intenciones quedarán ocultas a todo el mundo, ya que se camuflará el proyecto como uno más de los muchos viajes de investigación que se encaminan todos los años a aquel lugar del mundo. Si los investigadores han optado por no participar en los preparativos, se les dejará a su libre albedrío durante esas dos semanas, con la condición de que no salgan de Londres, no comenten con nadie su destino y no llamen la atención. Si no hacen nada tremendamente escandaloso, su estancia en la ciudad pasará inadvertida.

La opción de participar en los preparativos es más interesante. Se les explicará que la Antártida es una zona "neutral" sobre la que varios países han realizado reclamaciones territoriales, pero que en realidad no pertenece a nadie. Existen bastantes bases científicas, unas permanentes y otras que funcionan sólo como "campos de verano", y se considera que en cada una la jurisdicción a aplicar es la del país correspondiente. El "Tratado Antártico", firmado por 45 países, especifica que a la Antártida no se pueden desplazar tropas y tampoco se pueden realizar otras labores más allá de las científicas. Este acuerdo es más teórico que práctico, ya que en la realidad todos los países, en especial EE.UU., realizan maniobras encubiertas y prospecciones en busca de recursos naturales explotables.

En la zona de la costa, que es el destino de la expedición, abundan animales como focas, leones marinos, pingüinos y ballenas. Más hacia el interior las condiciones climáticas son tan extremas que nada sobrevive.

De cara al exterior, para cualquiera que pregunte, los investigadores estarán en la nómina de la expedición como científicos, personal de mantenimiento o de seguridad, dependiendo de su perfil. Se les permitirá llevar el equipo que deseen, incluso armas ligeras,

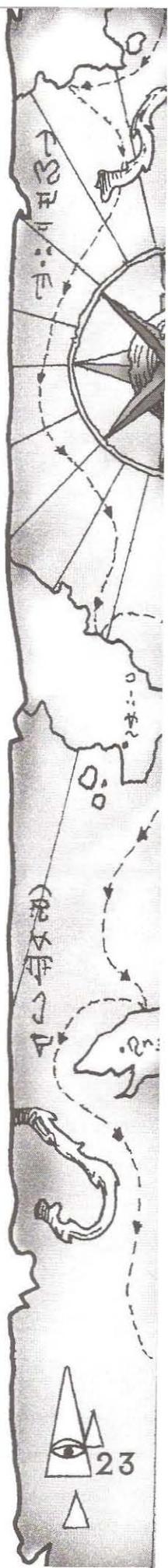
que se justificarán como necesarias para la caza o defensa. Nadie pondrá pegas excepto que se intenten pasar armas automáticas, que levantarían sospechas. Lo aceptable son armas cortas y como mucho escopetas.

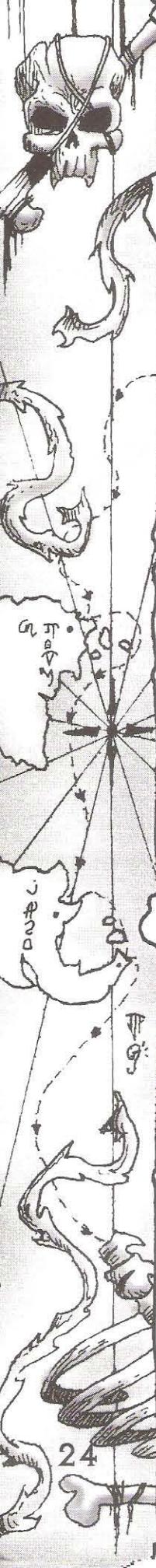
Para los trabajos de excavación se desplazarán al campamento base tractores y perforadoras. No se emplearán explosivos por el riesgo de colapso del hielo, si existen bolsas de aire, y para evitar llamar demasiado la atención. El objetivo teórico de la expedición es el estudio de las capas profundas de hielo antártico. Participarán en el proyecto unas cincuenta personas y Ward viajará como supervisor. Habrá expertos en espeleología, operadores de maquinaria, arqueólogos, lingüistas, criptógrafos.... Estos últimos en previsión de encontrar grabados o documentos escritos que puedan aclarar quiénes construyeron una ciudad en uno de los lugares más remotos de la Tierra, y con qué fin.

EL VIAJE A LA ANTÁRTIDA

El destino de la expedición es la zona bautizada como Neuschwabenland por la expedición alemana de 1939, que cartografió y fotografió grandes áreas del territorio antártico. Es probable que fuesen las fotografías aéreas de esta expedición las que abrieron el camino a la misión de la Luftwaffe que localizó las ruinas. No hay constancia de que ninguna expedición terrestre llegase hasta ese punto a investigar. Tras la II Guerra Mundial la zona retomó su nombre original de "Tierra de la Reina Maud", y ha sido reclamada tradicionalmente por Noruega. Aun así, varias cordilleras se conocen todavía por nombres alemanes.

Se perforará inicialmente en el glaciar que se extiende por la costa, aunque es posible que haya que realizar varios intentos para localizar el lugar exacto. Los expertos que han estado trabajando en las fotos y los mapas explicarán a los investigadores que no hay seguridad de que los datos alemanes sean correctos, e incluso puede que el desplazamiento natural del hielo haya cambiado totalmente el entorno,





sepultando los restos o, si hay suerte, haciéndolos más accesibles, aunque es más improbable.

El campamento se establecerá cerca de una base permanente sudáfricana. No se esperan interferencias, pero en el caso de que alguien se acercase a preguntar, Ward daría la cara. De los investigadores se espera que apoyen al equipo de perforación, y cuando sea necesario ayuden en la exploración de lo que se encuentre. Si es que se encuentra algo. Las fotos más cercanas del lugar parecen indicar que existe una cámara de aire en las ruinas, y el mayor éxito sería encontrar algún edificio en buen estado de conservación dentro de grutas glaciares.

Los investigadores viajarán en jet privado y harán una escala rápida en Sudáfrica. Desde allí volarán directamente al lugar donde se levantará el campamento base, en un avión preparado para aterrizar en el hielo. Les acompañarán todos los técnicos y operarios. Si preguntan, les dirán que un Antonov fletado por una empresa rusa se encargará del transporte de maquinaria pesada.

EL VUELO

No habrá incidencias en el trayecto, excepto cuando sobrevuelen el territorio antártico. En ese momento, un investigador cualquiera se fijará en un punto negro que resalta sobre el blanco de la nieve. Pueden observarlo con prismáticos, pero el avión se mueve deprisa y el tiempo para hacerlo es limitado. Dependiendo de cómo sea de exitosa su tirada de Avistar, distinguirán más o menos detalles: divisarán a un hombre envuelto en lo que parece ser un largo abrigo negro de corte militar, nada apropiado para el clima polar. Parece que va a cara descubierta, y lo más sorprendente es que dirige la mirada hacia ellos. Aquel que sujete los prismáticos al ver esto tendrá la sensación de que sus ojos se clavan directamente en él. Puede ser alguien que simplemente observa pasar el avión, pero alguno de los investigadores puede darse cuenta de que camina, aparentemente, en la misma dirección en la que van ellos.

No lo saben, pero acaban de ver por primera vez al fantasma de Alexander Koenig. Siguiendo las últimas órdenes que recuerda, y guiado por su férreo sentido del deber, intenta recuperar la valija que le fue encomendada a toda costa. Si los investigadores conservan la Daga Ritual de las SS, y la observan en el momento del avistamiento, notarán una ligera vibración. Si por el contrario optaron por venderla, deshacerse de ella o no llevarla en el viaje por algún motivo, ahora estará en poder de Koenig. El espíritu les sigue de cerca, guiado instintivamente a la posición de la valija. No es consciente de su muerte, por lo que no utiliza ninguna de las capacidades típicas de un no-muerto. La única excepción es que cuando se detiene "para dormir" se desmaterializa y al despertar aparece a miles de kilómetros, lo que le sirve para sobrepasar obstáculos que de otra forma serían insalvables.

Los investigadores llegarán sin problemas a su punto de destino. El avión aterrizará suavemente y podrán comenzar a descargar su equipaje. Hace frío pero es tolerable. A lo lejos puede divisarse la línea de la costa. Mientras se encuentran atareados descargando sus cosas, escucharán un fuerte zumbido, y a lo lejos en el cielo se comenzará a divisar la inmensa forma del avión de transporte Antonov. En sus costados pueden verse insignias del ejército ruso. Por su velocidad y rumbo, parece claro que no tiene intención de intentar aterrizar. Pasará a bastante distancia de ellos, abrirá la rampa de carga y lanzará en paracaídas tanto la maquinaria como el resto del equipo. Todos los bultos llegarán sin problemas al suelo, con precisión militar, y al momento los técnicos saldrán en su busca. Al cabo de un rato ya habrá motos de nieve y tractores rugiendo sobre el hielo.

Como se prevé una estancia corta, todo en el campamento será prefabricado. Hay contenedores con literas, otros funcionarán como almacén, comedor, puesto de mando.... Mientras todo se acondiciona Ward les da el día libre, aunque poco puede hacerse en un desierto helado. Si investigan y hacen preguntas, pueden enterarse de cómo se va a organizar la búsqueda, que en teoría comenzará mañana a pri-

mera hora. Aunque no han sido invitados oficialmente, serán bien recibidos.

LA BÚSQUEDA

Al día siguiente diez motos de nieve partirán a peinar el terreno, en busca de alguna señal que indique dónde empezar a excavar. Todos llevan varios tipos de detectores, por ultrasonidos, de densidad, de metales... y los utilizarán en la cuadrícula asignada por los cartógrafos, en base a lo descifrado de los datos de la valija. En cada moto pueden viajar dos personas, y los investigadores serán invitados a acompañar a los expedicionarios. Cada moto parte en una dirección, no demasiado alejadas unas de otras, aunque no se ven entre sí. Van comunicadas por radio en todo momento, por lo que pueda pasar. Aunque el terreno parece sólido, una grieta podría abrirse bajo ellos por sorpresa.

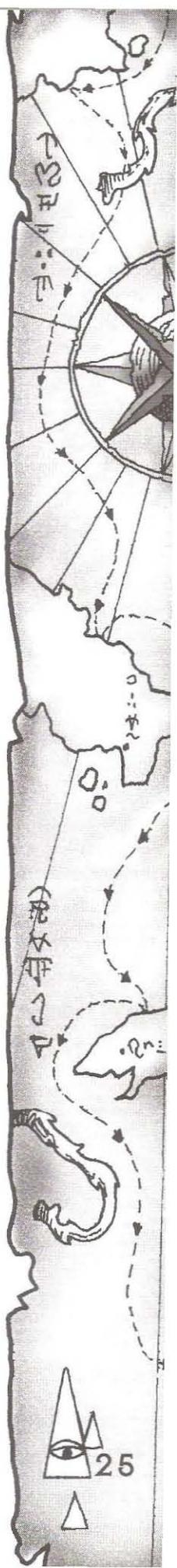
Si los investigadores deciden quedarse en el campamento, al cabo de un par de horas recibirán noticias de una de las motos, que ha recibido una señal fuerte en los detectores de metal.

En cambio, si los personajes acompañan a las motos, una de ellas aleatoriamente comenzará a recibir un "blip" en los instrumentos. Inmediatamente se detendrán a investigar. El técnico se sorprenderá de recibir una señal tan pronto

y tan fácilmente. Sacará el resto de aparatos, clavará varios en el suelo, y se dedicará a tomar datos para averiguar qué han encontrado. El investigador que viaje con él puede echar un vistazo a la zona, y no verá nada extraño, al menos aparentemente. Si explora los alrededores o estudia la capa de hielo, descubrirá que tiene una tonalidad más oscura que el resto. De todas formas el entorno no se parece en nada a lo que se ve en las fotos de la valija. Una observación atenta, o realizada desde cierta distancia revelará que el tono oscuro de la superficie es en realidad la sombra alargada, de más de 70 metros de largo, de algo enterrado en el hielo. En ese momento el técnico informará al investigador de que el detector de metales parece haberse vuelto loco....

ENTERRADO EN EL HIELO

En pocos momentos se reunirán en la zona todos los técnicos, que discutirán animadamente sobre lo que puede esconderse a sus pies. Ward llegará algo más tarde, con los tractores y perforadoras. Está claro que no han encontrado lo que buscan, pero aun así el hallazgo es importante, si está relacionado con las ruinas. Sin esperar más, las máquinas se pondrán a trabajar, lan-



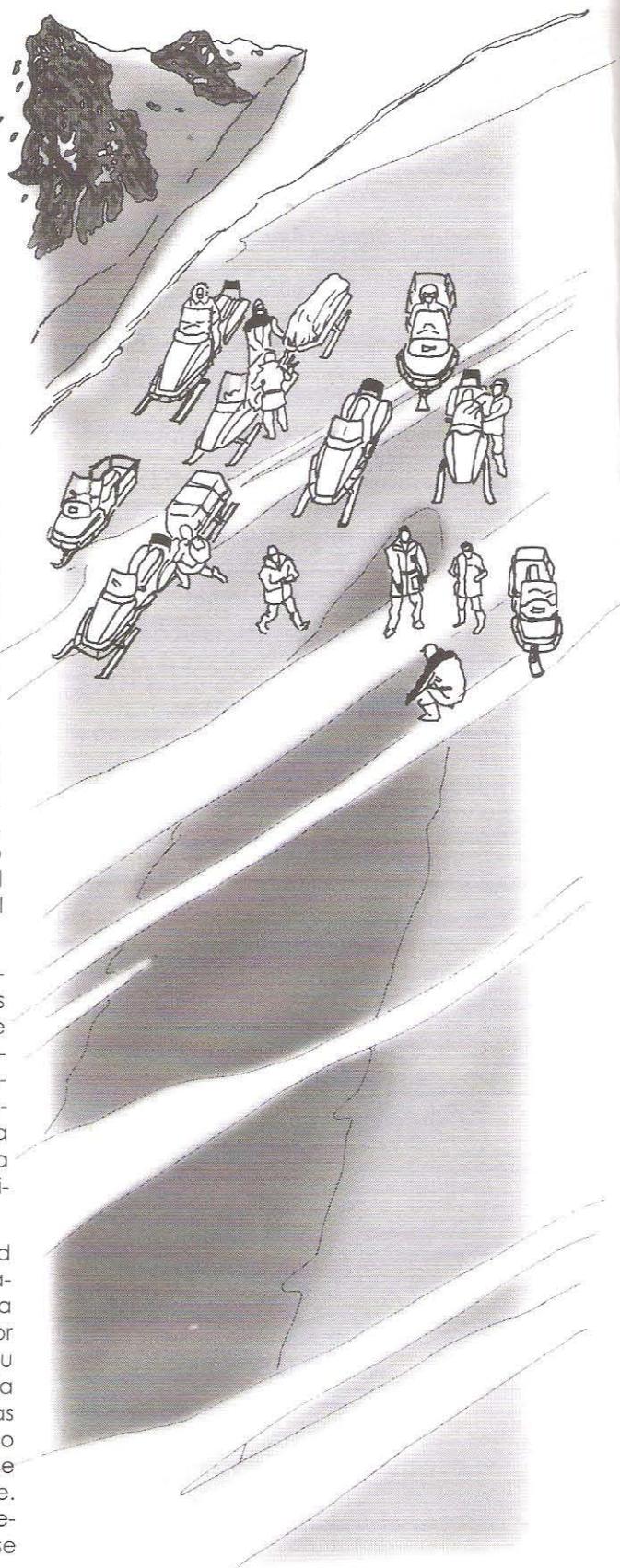
zando chorros de hielo pulverizado en todas direcciones. Primero se abrirá un agujero del tamaño de un puño hasta la superficie del objeto, y luego ampliará hasta que permita pasar a una persona.

Los técnicos calculan que el objeto se encuentra a unos 15 o 20 metros, y es raro que no se haya avisado antes. Varios opinan que probablemente el calentamiento global ha desplazado las capas inferiores, dejándolo a la vista recientemente.

Al cabo de unas horas se llega al objeto, y una micro cámara muestra una superficie de lo que parece ser acero con remaches, inequívocamente trabajo humano. Los investigadores verán a Ward dar un suspiro de alivio. El pozo continúa ampliándose, y a primeras horas de la noche, ya permite el paso de un hombre. La cámara muestra una forma ligeramente curvada, pero poco reconocible. Uno de los operarios se sujeta con arneses y desciende hasta el fondo. En un principio no reconoce el tipo de estructura, comunica por radio que le recuerda al casco de un barco. Observando con más detenimiento, localiza a través de la pared de hielo lo que parece ser el comienzo del timón, y comunica a los demás que el objeto misterioso es... un submarino.

Las primeras reacciones son de cierta sorpresa, aunque alguno de los investigadores con conocimientos de historia puede recordar que se sospechó de la presencia de U-BOATs alemanes en la zona en la II Guerra Mundial. Puede que el que se encuentra a sus pies sea uno de ellos, lo que tendría sentido como avanzadilla de una posible unidad de exploración.

Con esta nueva información, Ward decide cambiar el lugar de perforación. Al día siguiente se excavará hasta la portilla de acceso al submarino, por si pudiese contener documentos u objetos interesantes. Argumenta que la nave podía tanto ir hacia las ruinas como volver de ellas, y en ese caso no se puede perder la oportunidad de recabar toda la información posible. Como ya es tarde y el tiempo no parece aconsejar quedarse trabajando, se



acordonará la zona y un par de hombres se quedarán vigilando. Si los investigadores (todos o sólo algunos) se prestan voluntarios para montar guardia allí, un tractor trasladará un módulo prefabricado con literas desde la base, lo situará junto al lugar de excavación y todos se retirarán.

NOCHE ANTÁRTICA

En el campamento, Ward recomienda a los investigadores que se retiren a su alojamiento. Cuentan con un contenedor prefabricado con literas, que aunque no da las mejores comodidades del mundo, tiene calefacción eléctrica y es acogedor. Los técnicos duermen en el otro extremo del campamento, así que no deben compartir la estancia con nadie. Si alguien quiere echar una ojeada por los alrededores, descubrirá que el viento helado hace bastante incómodo quedarse en el exterior. No hay riesgo de perderse, a no ser que se alejen mucho del campamento. Se han clavado postes con focos para iluminar a los mecánicos que trabajan en los tractores, y aunque ahora no parece que haya nadie se han dejado encendidos por seguridad.

En el campamento base pueden comunicarse con el puesto de vigilancia por las radios portátiles. En principio todo parecerá normal, hasta que de madrugada, una llamada despertará a los investigadores. Sólo durará unos segundos, se oirán entrecortadas las palabras "Ayuda... el hielo..." con el sonido de la ventisca de fondo, y se cortará. Nadie en el campamento parece haberlo escuchado, y los investigadores pueden elegir si avisar al resto o dirigirse ellos solos al lugar de excavación, en motos de nieve. Tanto si avisan como si no, tardarán cinco minutos.

LA VIGILANCIA (SI ALGÚN INVESTIGADOR SE QUEDÓ EN LA ZONA)

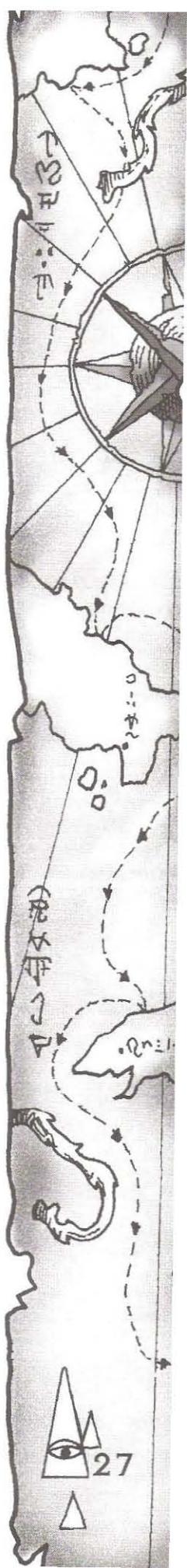
Junto al lugar de excavación también sopla un fuerte viento, y es imposible hacer una guardia en el exterior. Los vigilantes propondrán hacer rondas en turnos rotativos de dos horas, que consisti-

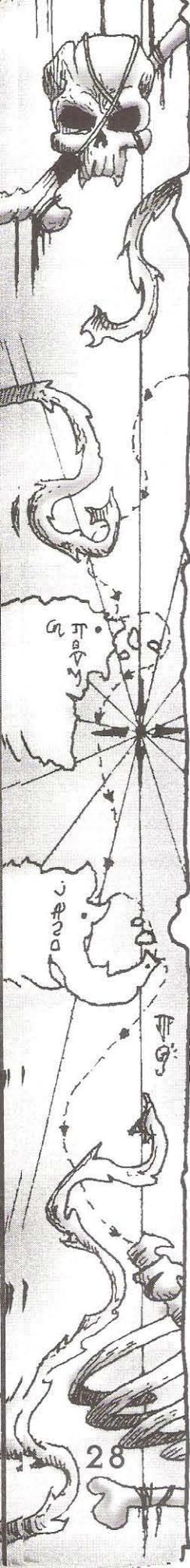
rán simplemente recorrer la zona de perforación de un extremo a otro, inspeccionando la maquinaria, y regresar. Si a los investigadores les parece bien, se sortea el orden y se empieza. Por precaución Ward ha recomendado que se lleve una escopeta en la vigilancia, aunque nadie sabe qué amenazas puede esperar en un lugar tan desolado.

Las primeras guardias transcurrirán con tranquilidad, se tarda diez minutos en hacer la inspección, se han plantado postes con focos y todo queda bastante a la vista. Las ráfagas de viento son frías y cortantes, y agitan las lonas que cubren las máquinas, pudiendo dar más de un susto a los que vigilan. Cuando ya lleven varias horas así, en una de las guardias uno de los vigilantes tardará en volver. Un investigador con una buena tirada de Escuchar puede escuchar un eco lejano, pero no sabrá si es el aullido del viento... o alguien que grita. El otro vigilante saldrá a la carrera a buscar a su compañero, seguido o no de los investigadores. Si le siguen, les lleva algo de ventaja y le perderán de vista un momento en la oscuridad. Luego escucharán varios disparos de arma ligera y un grito. Llegarán a tiempo para ver una escena terrible.

Una figura vestida de negro, que pueden reconocer como la que vieron desde el avión al llegar, sujeta por el cuello a uno de los vigilantes, mientras dispara al otro con una pistola. De las heridas no mana sangre, donde deberían estar los impactos comienza a extenderse hielo azul. Los dos vigilantes caen al suelo congelados en un instante. El atacante va a cara descubierta, y alguno de los investigadores puede reconocerle por las fotos vistas en la casa de su hermano en Alemania: se trata de Alexander Koenig. A la luz de los focos pueden ver los emblemas del ejército alemán y la insignia de las SS en el cuello del abrigo, que también conserva marcas de antiguos balazos, puede que los que le mataron.

Si deciden combatir con Koenig, cuentan con una ventaja: todavía no ha asumido su condición de espíritu, y reaccionará ante el daño como si fuese real. Aunque no le maten, reducirle a 0 Puntos de Golpe hará que se desvanezca como arrastrado por el viento. Si los





personajes cuentan con la Daga Ritual, también podrá herirle, y ese daño sí que será real para él, haciéndole retirarse tras el primer impacto. Koenig luchará de forma bastante conservadora, cubriéndose con la maquinaria y disparando con su Luger a cualquiera que quede al descubierto. Los efectos congeladores de sus ataques, que ya han visto en acción, debería hacer cuidadosos a los investigadores.

De todas formas Koenig se conformará con incapacitar a uno o dos de ellos, ya que su objetivo es el submarino. En cuanto tenga una oportunidad se dirigirá hacia él y saltará al pozo perforado. En cuanto toque la superficie del metal, desaparecerá. Es posible forzarle a huir antes de tiempo si los investigadores intuyen sus intenciones y derrumban u obstruyen el pozo.

En el caso de que los investigadores no quieran enfrentarse al espíritu y prefieran huir para pedir ayuda, Koenig efectuará varios disparos a larga distancia, con pocas probabilidades de éxito, y desaparecerá en el pozo de perforación, sin perseguirles.

TRAS EL ATAQUE

Si por el contrario ningún investigador se quedó de guardia con los vigilantes, lo que encontrarán al llegar serán sus cuerpos congelados y nada más. Habrá pisadas de botas militares que se dirigen al pozo de excavación y parece que entran en él, pero no salen, y no hay nadie escondido dentro. Si alguien sigue el rastro para saber de dónde venían las huellas, verá que se corta bruscamente en el exterior de las excavaciones

Cuando alguien mueva los cadáveres para introducirlos en bolsas, se partirán como si fuesen muñecos de nieve. Por mucho cuidado que se tenga, en cuanto dejen de estar en el exterior comenzarán a fundirse, quedando de ellos sólo los objetos metálicos que llevasen encima, como relojes, anillos o dientes de oro.

EXPLORANDO EL SUBMARINO

Lo ocurrido por la noche dará a Ward más razones para apresurarse en el trabajo. La perforación comenzará inme-

diatamente y en unas cuantas horas se llegará a la portilla del submarino. Viendo sus medidas y la forma de la parte superior de la nave, un investigador con Saber Historia podría deducir que se trata de un U-Boat modelo IXC. Su longitud aproximada son unos 75 metros, y lo tripulaban entre 50 y 60 hombres. La parte más peligrosa es que almacenaba 22 torpedos, para abastecer a sus 4 tubos. Si siguen allí, podría suponer un grave riesgo.

Ward propondrá a los investigadores que sean ellos los que desciendan al interior del submarino y lo inspeccionen. Su intención es mandar al interior un total de 6 personas, como mínimo, entre investigadores y gente de su propio equipo, en cualquier combinación. No obligará a nadie a bajar.

El acceso excavado al submarino no es mucho más cómodo que el anterior, un simple pozo vertical, que permite a duras penas pasar a un hombre, maniobrar y abrir la portilla. Hay focos alumbrando el interior, y todos esperan expectantes la apertura. Como equipamiento para la inspección, los investigadores llevarán cascos mineros con linterna, cuerdas y picos por si el hielo se ha filtrado por el casco de la nave en algún punto y hay que abrirse camino. Como protección se espera que cada uno lleve sus armas personales. Los hombres de Ward bajarán con escopetas.

El primero en descender se encontrará con que el interior parece bastante más frío que el exterior, es el aire tiene olor a rancio pero es respirable. De vez en cuando se escucha un crujido en el casco, como si el hielo presionase desde el exterior, haciendo estremecer la estructura. El submarino está ligeramente inclinado hacia delante, y la luz de las linternas mostrará la sala de control, cubierta de diales y medidores. En esta sala encontrarán una mesa con una serie de mapas, mostrando zonas de la Antártida con anotaciones en alemán, y la ruta seguida por el submarino desde Alemania. Los investigadores tienen dos opciones, ascender o descender por el pasillo.

Si descienden, accederán a la sección de los oficiales, donde se alinean varios camastros, y a la habitación del

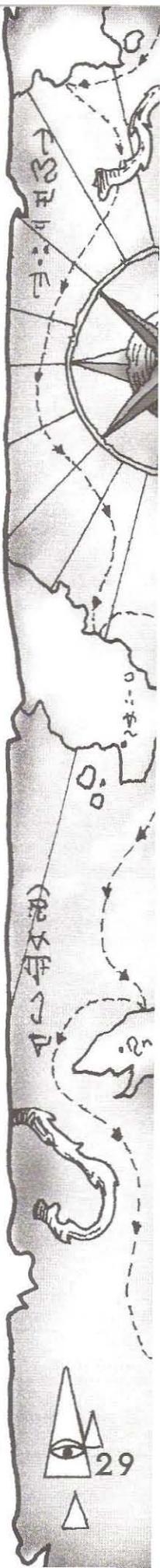


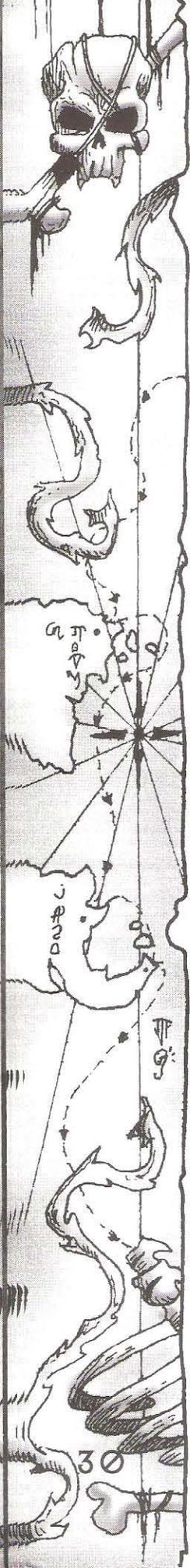
capitán, la única con cama individual. Hay varios armarios y una mesita con un mapa. Muy cerca se encuentra el compartimiento de la radio, donde todavía puede verse una máquina Enigma naval en perfecto estado de conservación. Aquí es donde los investigadores pueden encontrar más documentación. En los armarios del capitán encontrarán cartas de navegación, cuadernos de notas, transmisiones de radio... si alguien sabe alemán puede diferenciar lo interesante de lo que no lo es. Si no, la mejor opción es llevárselo todo para estudiarlo luego.

La máquina Enigma, si alguien quiere llevársela, pesa aproximadamente 12 Kg. Al margen de la documentación también pueden encontrar una Luger perteneciente a un oficial. Lo más importante que encontrarán es una pequeña pieza de maquinaria esférica, con engranajes y varias agujas que se mueven cuando el objeto es cambiado de posición, pero que siempre parecen apuntar en la misma dirección: es la Giro-Brújula.

Siguiendo por el pasillo hacia abajo, encontrarán la cocina, un cuarto diminuto donde todavía podrán encontrar cajas de comida enmohecida y latas con sellos de hace decenas de años. Caminando un poco más llegarán a los compartimentos de los suboficiales, con 12 literas alineadas en los laterales. El paso es tan estrecho que en esta sección sólo es posible moverse en fila de a uno. Los camastros tienen todavía los objetos personales de varios soldados sobre ellos, hay ropa y fotos pegadas en las paredes. En el extremo más alejado hay una portilla redonda cerrada.

Si abren la portilla tendrán ante sí una escena terrible. Uno de los laterales





del compartimiento ha sido desgarrado por una fuerza brutal, y falta toda una sección de camastros de los marineros. Al fondo se distinguen los tubos lanzatorpedos, vacíos. Todo se inundó de agua, ahora congelada, y en ella se distinguen los cadáveres de media docena de marineros, que todavía conservan expresiones de pánico y terror en sus rostros. Los investigadores pueden descubrir que todos dirigen su mirada a la zona de la grieta. También pueden darse cuenta de que es imposible que la congelación ocurriese de forma tan rápida como para dejarles instantáneamente empotrados en el hielo... ¿o no? Esta es la última sección de la proa del U-Boat.

Si ascienden, yendo hacia la popa, atravesarán primero la zona de los motores diesel, por la que tendrán que pasar de uno en uno, y luego la de los motores eléctricos, para llegar finalmente a la sala de torpedos trasera, que cumple también la función de dormitorio de los marineros y almacén de suministros. Aquí todo está desierto, y sólo llama la atención que hay algo de hielo acumulado, pero no parece haberse filtrado por ninguna parte.

En el momento en el que los investigadores se encuentren en la parte más alejada de la entrada, ya sea en el extremo superior o en el inferior del submarino, escucharán el eco de gritos y disparos que vienen de la portilla. Si vuelven corriendo, alcanzarán a escuchar ruido de maquinaria y verán caer grandes trozos de hielo. Alguien está usando las excavadoras para bloquear el pozo. Para cuando lleguen a la escalera de acceso, el hielo ya habrá taponado la salida, y cualquier intento de excavar será inútil.

(En el caso de que alguno de los investigadores hubiese preferido quedarse fuera y no entrar en el submarino, lo que verá es lo siguiente: mientras todos se encuentran atentos a lo que ocurre en el interior, un grupo de hombres vestidos con camuflaje para el ártico y con armas automáticas les rodeará. Es muy difícil darse cuenta de la emboscada, ya actúan de forma muy profesional. A punta de fusil reducirán a todos los presentes, y se harán con el control de las máquinas excavadoras.

Bloquearán el pozo con el hielo extraído anteriormente y conducirán a todos de vuelta al campamento base, que también ha sido tomado.

Las opciones del investigador o investigadores que se hayan quedado fuera son reducidas. Si se da cuenta de la emboscada, puede intentar escabullirse. Dar la voz de alarma sólo provocará un tiroteo, y los técnicos, pobrememente armados, no tienen oportunidad de ganar. Otra opción es intentar huir en el camino al campamento base, pero eso es bastante más difícil que escabullirse de la emboscada. Si vuelve a la excavación puede intentar operar la perforadora, una tarea muy difícil sin entrenamiento, o simplemente coger una pala e intentar retirar el hielo del pozo.

A su llegada al campamento descubrirán que sus captores son hombres del Eisenschädel, la Hermandad del Cráneo de Hierro, y quien les espera es nada más y nada menos que su líder, Otto Würdemann.)

LA GIRO-BRÚJULA

Se trata de un objeto esférico de metal dorado, que recuerda a un antiguo reloj. En su interior se mueven diminutos engranajes, y su superficie está formada por placas con extraños símbolos, algunos de los cuales recuerdan a mapas y otros a cúmulos de estrellas o constelaciones. Sobre las placas se mueven varias agujas, unas apuntando hacia el interior y otras hacia el exterior, en diferentes ángulos.

Lo más sorprendente es que el objeto parece seguir funcionando perfectamente a pesar del paso del tiempo. Reacciona ante los cambios de posición, haciendo que las agujas se reorienten. Una de ellas en concreto se mantiene paralela a la superficie terrestre, indicando siempre la dirección en la que se encuentran las ruinas del Reino Antiguo.

ATRAPADOS EN EL SUBMARINO

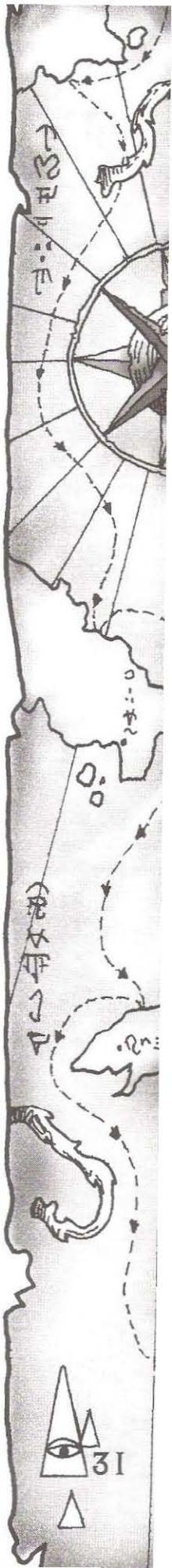
Excavar para salir del submarino parece una tarea imposible, teniendo en cuenta que 15 metros les separan de la superficie. Antes de que tengan tiem-

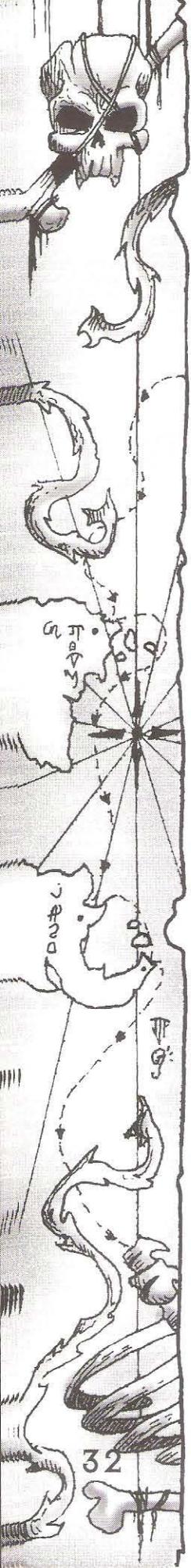


po de decidir qué hacer oírán un extraño sonido, como el que emite una ballena, y notarán vibración en el casco. Las luces de sus linternas se apagarán, y pasarán unos segundos a oscuras. En un momento se encenderán las del propio submarino, y mostrarán una escena totalmente diferente, el metal no estará oxidado y el aire tendrá un olor más fresco. Escucharán voces en alemán, carreras, pasos, y dependiendo de dónde estén, una escena u otra: en los camarotes de los marineros, habrá heridos tumbados en los camastros y otros sentados, hablando en alemán entre ellos mientras miran con miedo las paredes. En los motores, comenzará una vibración, y verán a los mecánicos manejándolos sin descanso; en la zona de mando, el radiotelegrafista estará en su sitio, al igual que todos los marineros y oficiales, junto con un hombre barbudo que pueden identificar como el capitán.

Nadie advertirá su presencia, y si intentan interponerse o se cruzan con alguien, serán atravesados ¡como si ellos fuesen los fantasmas! Alguien que entienda alemán puede comprender que están siendo atacados pero no se sabe muy bien por qué. La nave se zarandea pero no parece que sea a causa de ninguna carga de profundidad. De repente, un golpe más violento lanza a todos al suelo y un frío intenso invade la nave, que se inmoviliza rápidamente.

Si los investigadores tienen la intuición de ir antes a la zona de los tubos lanzatorpedos, o ya se encuentran allí, serán testigos de cómo un impacto secciona gran parte del lateral, y el agua inunda el compartimiento. A los pocos segundos un intenso frío congelará el agua, atrapando a varios desdichados marineros. Al otro lado de la pared de hielo podrán ver cómo se aleja nadando una criatura gigantesca, de ojos bulbosos y cuerpo hinchado, del que cuelgan racimos de tentáculos, como una extraña medusa de otro mundo. Cualquiera que llegue momentos después del impacto, sólo podrá ver unos pocos detalles del monstruo que se aleja en dirección a la costa





(el Director de Juego debería resaltar este dato).

Pasado ese momento, las luces se apagarán de nuevo y volverán a encenderse parpadeando las de los investigadores. Siguen teniendo las mismas opciones para escapar del submarino, aunque alguno podría intuir que es posible que cerca de la proa haya un acceso a una bolsa de agua en el hielo. Cualquiera con nociones de supervivencia sabrá que si caen al agua helada tendrán pocas probabilidades de salir con vida. También pueden preguntarse cómo escaparon de la nave los tripulantes que quedaron con vida en el momento en el que quedó encallada. Una inspección a fondo les desvelará el misterio: excavaron un túnel partiendo de los tubos lanzatorpedos posteriores, la zona más cercana a la superficie. De ahí los restos de hielo en la popa. Con el paso del tiempo el túnel ha quedado parcialmente obstruido, pero con un poco de trabajo podrán abrirse paso a rastras.

Mientras intentan salir del submarino, pueden escuchar, primero crujidos, y más tarde un sonido rítmico, como de pasos muy lentos y pesados. Si alguien investiga, descubrirá que los cuerpos de los marineros congelados ya no están en la proa... y les están buscando.

Pueden continuar excavando para intentar escapar o pueden organizarse para cazar a esos "zombis de hielo" antes de que sean ellos los que les sorprendan. Pueden encontrarse con uno o varios en las siguientes localizaciones: la sala de los motores eléctricos, la sala de los motores diesel, la sala de control superior o inferior, la habitación de oficiales, la habitación del capitán, la sala de radio, la cocina y la habitación de los suboficiales. No hay muchos sitios para esconderse, pero los zombis conocen mejor el lugar, y en la oscuridad les es fácil desplazarse de un lugar a otros sin ser vistos. También hay que tener en cuenta que en varios puntos el suelo es falso y bajo él se encuentran las baterías, lo que da nuevas posibilidades para escabullirse.

En total hay seis zombis y nunca atacarán más de dos a la vez. Elegirán sitios donde sólo puedan contraatacarles de uno en uno, y siempre en cuerpo a cuer-

po. Si se intenta peinar la zona de un extremo a otro, habrá varios enfrentamientos, pero puede que no se encuentre a todos los zombis, que aprovecharán cualquier despiste para colocarse a su espalda y atacar más tarde. Si se deja alguno atrás y se intenta escapar del submarino por el túnel de popa, el último que salga se encontrará perseguido de cerca por un zombi, lo que no es nada agradable cuando uno se desplaza a rastras por un hueco de medio metro de alto.

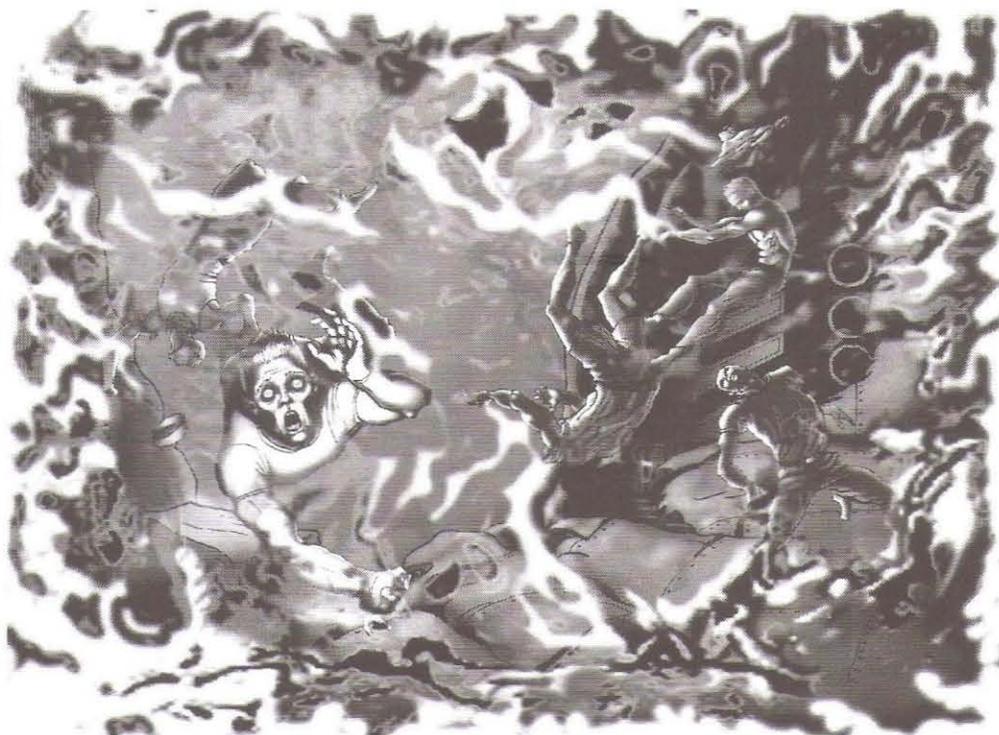
EN EL EXTERIOR

Los investigadores saldrán varios metros más allá de la zona de perforación. Si investigan podrán averiguar, por las huellas y los rastros, cuántos eran los atacantes y dónde se llevaron a sus compañeros. Después de lo que han visto en el interior del submarino, ya deberían sospechar que las ruinas se encuentran más en dirección a la costa que su posición actual. La Giro-Brújula les ayudará a localizarlas. En este momento deben elegir entre intentar encontrarlas y explorarlas por su cuenta (sería posible si alguien supiese manejar una perforadora), o intentar rescatar a Ward y los demás. Si tardan más de la cuenta en decidir, pueden descubrir que el Cráneo de Hierro se les ha adelantado, desplazando la maquinaria del campamento base hacia la costa.

TOMANDO EL CAMPAMENTO BASE

Si optan por intentar rescatar a sus compañeros, los investigadores deberán acercarse sin hacer ruido al campamento base. Hay guardias patrullando el perímetro, y el sonido del motor de las motos de nieve les alertaría. Por lógica, el asalto debería realizarse por la noche. De día es casi imposible, no hay cobertura y cualquiera que se acerque a pie es divisado a larga distancia.

Tomando precauciones pueden observar el campamento con prismáticos. Verán 4 guardias patrullando en todo momento, y cada cuatro horas hay un cambio de turno, pero sólo de dos, y cada uno de una zona opuesta, para que nunca haya un sector menos controlado que otro. Aparte de esos, en el interior pueden contar mínimo otros 8



(en realidad en total hay unos 15 contando mercenarios, ayudantes, y al propio Otto Würdemann), que se ocupan de vigilar a los técnicos y operarios que tienen prisioneros en sus barracones. En un extremo del campamento se pueden ver dos hovercrafts blindados de transporte de tropas. Gracias a ellos llegaron los hombres del Cráneo de Hierro al campamento, y es de suponer que cerca tendrán establecida su base principal, o un barco de abastecimiento.

Hay varias opciones para los investigadores, pero en general se resumen en dos tipos, el ataque frontal o el ataque silencioso. El segundo caso tiene más probabilidades de éxito, sobre todo si consiguen liberar a los prisioneros para que les ayuden. Para lograr el mismo objetivo se pueden usar maniobras de distracción para hacer que los guardias abandonen su puesto. Eso es útil sobre todo si se quiere evitar el enfrentamiento directo, una buena idea si se tiene en cuenta que los mercenarios cuentan con armas automáticas y ellos no.

En cualquier caso, si hay un enfrentamiento, los hombres del Cráneo de Hierro contestarán con firmeza, pero se retirarán si se ven superados o cuando sufran las primeras bajas. Se alejarán a

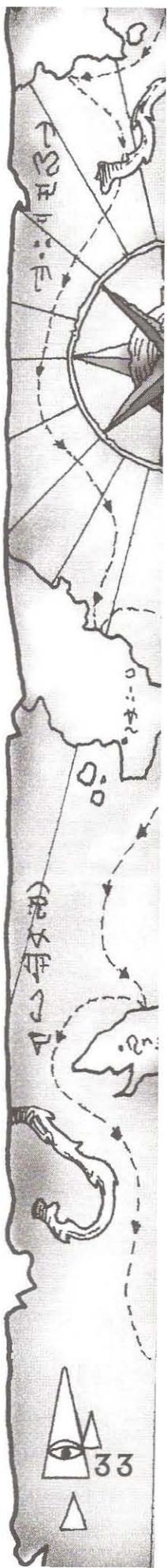
gran velocidad en los hovercrafts, llevándose todos los documentos referentes a las excavaciones, incluida la valija, y a James Ward como prisionero. En este punto serán los investigadores los que deban hacerse cargo de la expedición....

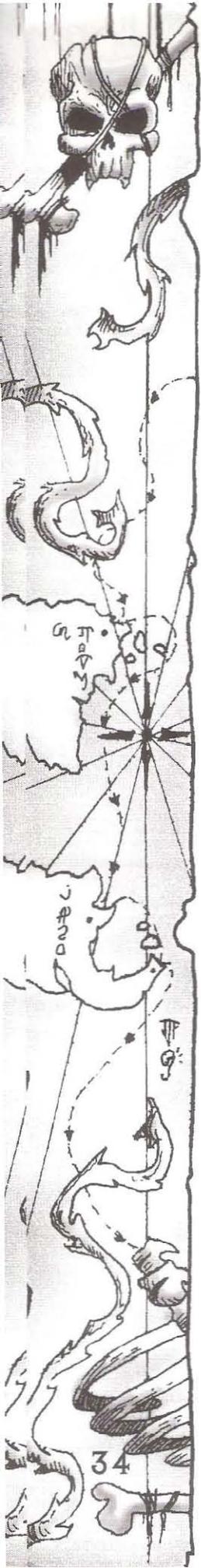
REPARTO

ANDER KØENIG

Koenig ha vuelto a la Realidad invocado por la Daga Ritual. Todavía no es consciente de su muerte, pero poco a poco va tomando conciencia de sus capacidades sobrenaturales. Físicamente no ha cambiado nada, y conserva la ropa que llevaba puesta en el momento de su muerte, una gabardina de cuero negra de las SS bajo la que puede verse un uniforme alemán con varios agujeros de bala.

Como cualquier otro espíritu, no puede ser herido por armas normales, aunque mientras no esté convencido de estar muerto reaccionará al daño como si fuese real. La única diferencia es que dejarle a 0 Puntos de Golpe sólo conseguirá que huya o se desvanezca en el aire, para volver a aparecer más lejos. Atacarle con conjuros o armas mágicas





como la Daga Ritual pueden provocarle daño permanente que le envíe de vuelta al Plano Espiritual.

Koenig atacará cuerpo a cuerpo o abriendo fuego con su vieja Luger. No causa daño normal, sino un "toque helado" que primero paraliza a sus víctimas y luego las congela hasta desintegrarlas. Lo usa inconscientemente.

Nivel: Espíritu VD 6

Defensa: 15 [N]

Puntos de golpe: 70

Ataque base: +1 [M]

Iniciativa: +3 [G]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +1 [P], REF +6 [N], VOL +8 [B].

Características: FUE 16 (+3) [G], INT 14 (+2) [B], DES 16 (+3) [G], SAB 17 (+3) [G], CON-, CAR 13 (+1) [N].

Ataques: Toque helador +5 [N] (Especial*), Luger +5 [N] (2d6 [+3], balas ilimitadas).

Habilidades: Moverse en Silencio +7 [B]; Averiguar Intenciones +8 [B]; Avistar +8 [B]; Buscar +8 [B]; Engañar +7 [B]; Escondarse +8 [B]; Escuchar +7 [B]; Intimidar +7 [B].

Notes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Avanzadas; Pelea; Soltura con un arma (Luger).

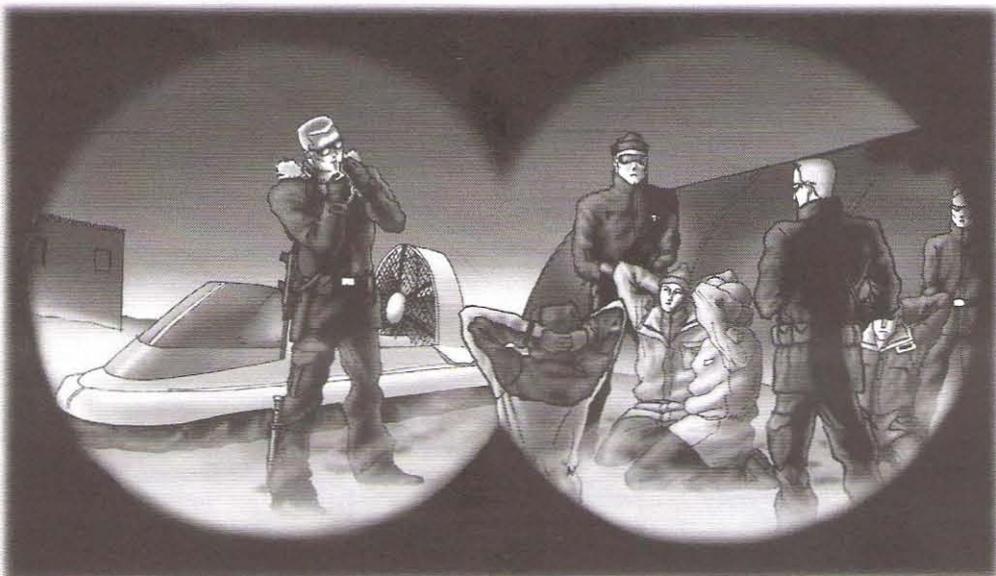
Toque Helador (*): Si Koenig logra atrapar a su objetivo, su toque obligará al PJ a superar una TS Fortaleza CD 17 [N]. De superarla, sentirá un terrible escalofrío pero no sufrirá daño alguno. De fallarla, se pierden 1d6 puntos de golpe y el miembro afectado queda inutilizado (si es la cabeza, caerá inconsciente en el acto).

⊕ T T ⊕ WÜNDERMANN, LÍDER DE LA HERMANDAD

Es un hombre anciano, alto, delgado, de pelo canoso, bigote y gafas redondas. La piel se estira sobre los huesos de su cara como una máscara de goma sobre una calavera. Normalmente es muy inexpresivo, pero sonríe cruelmente cuando presencia sufrir a alguien (por ejemplo, a James Ward, al que torturará para obtener información o simplemente por placer).

Wundermann es descendiente de un héroe de guerra nazi y añora los tiempos en los que su padre era aclamado y todo el mundo se rendía ante Alemania. Sabe que la fuerza militar no es la respuesta, y por eso fundó la Eisenschädel, con el fin de volver a encontrar el poder místico que llevó a Hitler a la victoria.

Los investigadores tienen pocas probabilidades de encontrarse con él, ya que a la menor señal de amenaza, escapará con sus lugartenientes en los hovercraft, llevándose a Ward. Si por



alguna razón es acorralado en uno de los barracones o los investigadores bloquean su salida, usará la magia para invocar un portal a través del que huir. En la costa les espera un barco que les sirve de base principal. Desde allí organizará la expedición a lugar donde supone se encuentran las ruinas.

ZOMBIS DE HIELO

Los desdichados marineros alemanes que perecieron en el hundimiento fueron despertados por la presencia de Alexander Koenig, y ahora intentarán acabar con cualquiera que entre en el submarino. Después de tantos años en el hielo su cuerpo ha adquirido una rigidez y una dureza extremas. Esto da una ventaja y una desventaja a los investigadores: los zombis son muy lentos, pero aguantan bien el daño físico. Su única vulnerabilidad, como es lógico, es el fuego, del que recibirán doble daño, sin blindaje. Atacarán cuerpo a cuerpo y tratarán en todo momento de usar su conocimiento del submarino para tender emboscadas. También aprovecharán su resistencia al daño para aparentar caer bajo las balas y luego volver a atacar cuando alguien se acerque.

Nivel: Zombi VD 3

Defensa: 13 [P]

Puntos de golpe: 42 (RD 2)

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Tiros de salvación: FOR +3 [M], REF +1 [P], VOL +0 [T].

Características: FUE 15 (+2) [B], INT -, DES 12 (+1) [N], SAB 10 (+0) [M], CON -, CAR 1 (-5) [T].

Ataques: Golpetazo +5 [N] (1d6+2 [+2]).

Habilidades: Moverse en Silencio +7 [B]; Esconderse +7 [B]; Supervivencia +5 [N].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Golpe Cuerpo a Cuerpo (+1

daño); Rastrear; Reducción al Daño por Hielo (RD 2).

MERCENARIOS DE LA HERMANDAD DEL CRÁNEO DE HIERRO

Contratados por la Hermandad para actuar como fuerza de choque, algunos han acabado con el tiempo por seguir los ideales nazis de la organización. La mayoría son exmilitares licenciados o expulsados de sus ejércitos de origen. Están bien entrenados y equipados. Van vestidos con camuflaje invernal, y se organizan como un pelotón. Hay 12 hombres, de los cuales uno ejerce de cabo, otro de sargento, y finalmente uno de teniente. Todos llevan armas automáticas ligeras.

Nivel: 6 (Fuerte 3 + Rápido 3)

Defensa: 18 [B]

Puntos de golpe: 33

Ataque base: +5 [B]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +1 [P]

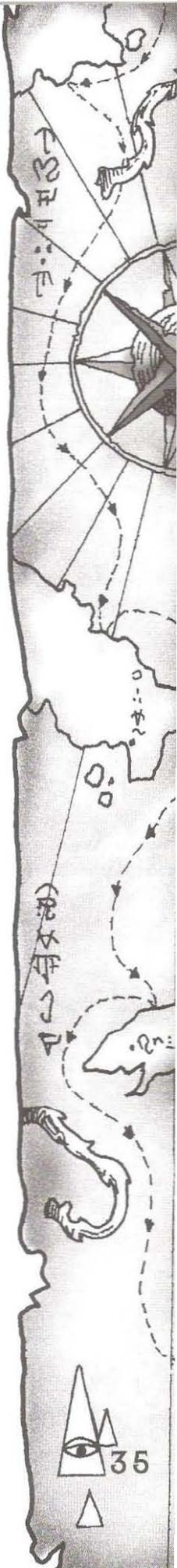
Tiros de salvación: FOR +4 [M], REF +5 [N], VOL +1 [P].

Características: FUE 15 (+2) [B], INT 10 (+0) [M], DES 15 (+2) [B], SAB 13 (+1) [N], CON 12 (+1) [N], CAR 8 (-1) [P].

Ataques: Artes marciales +7 [B] (1d4+2 [+1]), Glock 17 +8 [B] (2d6 [+3], 17 balas), HK MP5 +8 [B] (2d6 [+3], 17 balas), Cuchillo +7 [B] (1d4+2 [+1]).

Habilidades: Artesanía Mecánica +4 [M]; Conducir +7 [B]; Descubrir +5 [N]; Esconderse +6 [N]; Moverse en Silencio +6 [N]; Nadar +4 [M]; Reparar +5 [N]; Saber Tácticas +4 [M]; Tregar +4 [M]; Supervivencia +8 [B].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Avanzada, Artes Marciales de Combate; Competencia con Armaduras Ligeras.



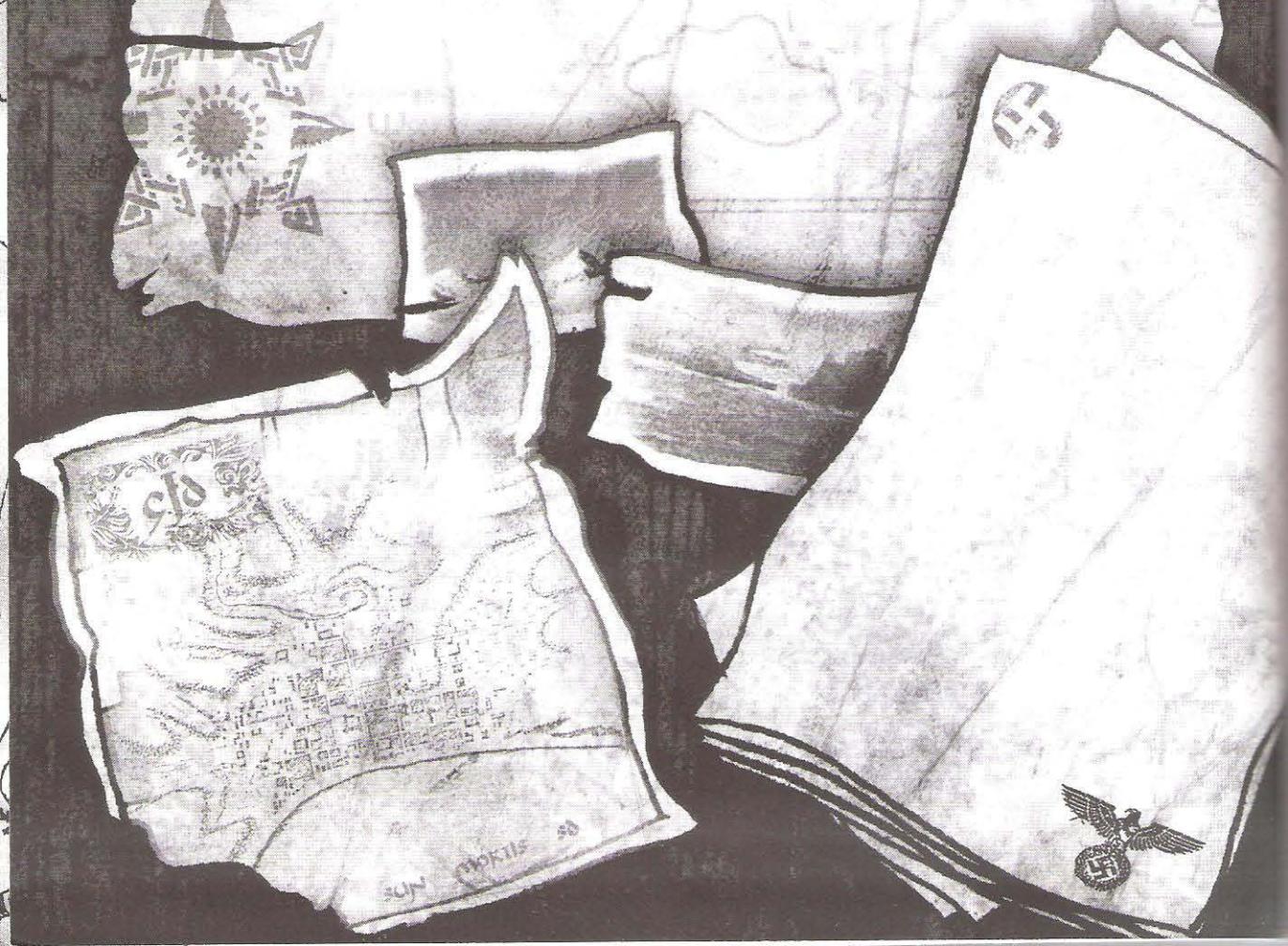
LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO. CAPÍTULO TERCERO

LAS RUINAS

ANTECEDENTES

Los investigadores se encuentran en la Antártida, buscando la localización de unas ruinas de procedencia desconocida, ahora enterradas bajo el hielo. Hasta allí les ha llevado una valija con documentos, perdida tras la II Guerra Mundial, y que ellos rescataron del Vaticano. Al final de la anterior aventura, el grupo resulta atacado por la Hermandad del Cráneo de Hierro, una organización heredera de los círculos ocultistas que rodeaban a Adolf Hitler. La situación actual de los investigadores dependerá de las decisiones que tomaron al finalizar la aventura, pero lo más probable es que se encuentren sin su mentor y jefe de expedición, James Ward, y sin los documentos que indican la posición las ruinas.

Las buenas noticias son que pueden contar con el equipo de perforación y unos cuantos técnicos, que no pondrán ninguna pega a obedecer sus órdenes. Otra buena noticia, ésta más importante, es que si han explorado el submarino U-Boat pueden tener en su poder la Giro-Brújula, que les indicará sin fallo la posición de las ruinas.



LA BÚSQUEDA DE LAS RUINAS

Encontrar las ruinas en el desierto de hielo de Neuschwabenland sin los mapas sería una tarea casi imposible, pero la Giro-Brújula ayudará bastante. En el caso de que los investigadores no la recogiesen en el submarino, puede que uno de los técnicos que bajaron con ellos lo hiciese. Para cualquiera que la observe durante un rato y haga pruebas de movimiento, su propósito quedará bastante claro. La brújula está pensada para apuntar permanentemente hacia el "Reino Antiguo" (aunque los investigadores todavía no lo conocen con ese nombre). Debido a su construcción en esfera, funcionará en un plano tridimensional.

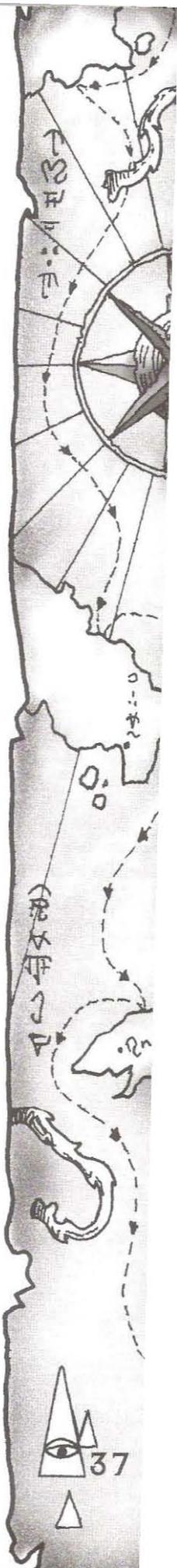
Los investigadores pueden comenzar la exploración en las motos de nieve o a pie. El equipo de perforación les recomendará que se adelanten para ganar tiempo y les seguirá con los tractores a cierta distancia, comunicándose con ellos por radio. Si alguien decide explorar los alrededores por si les espera una emboscada de los hombres del Cráneo de Hierro, no encontrará nada destacable. Si por alguna razón el grupo se detiene o se entretiene con algo, primero escucharán un zumbido lejano y luego verán cómo les sobrevuela un pequeño helicóptero de reconocimiento. Desde ese momento estarán localizados y deberán acelerar la marcha. Una opción para evitar ser detectados en sucesivas pasadas del helicóptero es utilizar previamente lonas y nieve para esconder el equipo.

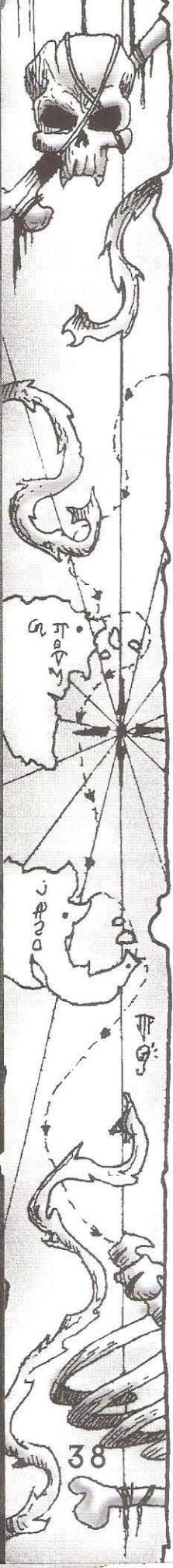
Los hombres del Cráneo de Hierro tienen en su poder todo el material de la expedición, mapas, traducciones y fotos, además de a James Ward. Su líder, Otto Wündermann no cree que los investigadores lleguen a las ruinas por su cuenta, pero aun así quiere tenerlos vigilados. Si el helicóptero los avista caminando siempre en la misma dirección, Wündermann se dará cuenta de que están siendo guiados de alguna forma, y pondrá en marcha su maquinaria militar para interceptarlos. De todas formas, los investigadores contarán aún con varias horas de ventaja.

Según los personajes avancen por la llanura helada, siguiendo la dirección marcada por la Giro-Brújula, el tiempo irá empeorando. Rápidamente el cielo se cubrirá con nubes de color plomo y soplará una brisa que irá aumentando hasta convertirse en ventisca. La visibilidad se reducirá a unos pocos metros, y los investigadores deberán avanzar a ciegas en la dirección que les marca la brújula. Sorprendentemente, si intentan comunicarse con el equipo de perforación que avanza tras ellos, les dirán que allí el tiempo es perfecto, y no hay signos de tormenta en el horizonte. Luego la comunicación se perderá.

Después de caminar durante unos minutos a través de la ventisca, verán aparecer entre la nieve unas figuras, caminando en dirección opuesta. Se detendrán a cierta distancia y les darán el alto... en alemán. Si nadie entiende ese idioma, podrán comunicarse chupurreando en un inglés con fuerte acento germano. Al acercarse los dos grupos, los investigadores descubrirán que se trata de un grupo de marineros con los uniformes típicos de la Kriegsmarine, la marina alemana durante la II Guerra Mundial. El capitán hará de portavoz. Si los personajes descendieron al U-Boat enterrado en el hielo y fueron testigos de la representación fantasmal del ataque, reconocerán al capitán de dicha nave. Su aspecto es idéntico, sin envejecimiento, tiene los signos típicos de haber caminado a través de la ventisca durante bastante tiempo, pero por lo demás es como si sólo hubiesen pasado unos minutos. Los marineros tampoco parecen haber sufrido ningún tipo de cambio, lo que es increíble si se tiene en cuenta que han pasado más de 50 años.

El capitán les hablará de su misión, explorar unas ruinas que se suponían parcialmente sumergidas, que no pudo llevar a cabo por el ataque que sufrió su submarino por parte de una monstruosa y desconocida criatura. Les contará cómo excavaron el túnel a través del hielo desde los compartimentos de torpedos de popa, y que desde entonces intentan llegar a la posición que recordaban marcaba la Giro-Brújula y sus mapas. En su apresurada huida del submarino, temiendo que se hundiese para





siempre, no tuvo tiempo de recoger nada y ahora se arrepiente. Para él sólo han pasado un par de días atrapados en la ventisca.

El encuentro puede terminar de varias formas. Si le cuentan al capitán que han pasado años caminando en la tormenta, se volverá loco. El efecto será peor si le narran el desenlace de la II Guerra Mundial. Sacará su pistola Luger y se suicidará disparándose un tiro, si no lo evitan. Los marineros entonces le tomarán entre varios y huirán a través de la nieve, perdiéndose rápidamente de vista. Si no les cuentan nada, todo dependerá si descubre que los personajes tienen la Giro-Brújula o no. Si lo descubre, ordenará a sus marineros atacar (ver ficha) para intentar recuperarla, sabiendo que es la única manera de cumplir su misión. En el caso de que no lo descubran, el capitán se despedirá y él y los marineros desaparecerán atravesando con paso pesado la ventisca.

Al cabo de un rato, el cielo se despejará. Las agujas de la brújula comenzarán a inclinarse, hasta que llegados a un punto, estarán perpendiculares con el suelo. Si alguien se aleja para tener otra perspectiva de la zona, como en el caso del submarino verá que hay una "mancha" oscura bajo el hielo, que podría coincidir con lo visto en las fotos que contenía la valija.

LA PERFORACIÓN

Cuando los perforadores inspeccionen la zona, harán notar a los investigadores las extrañas propiedades del hielo bajo sus pies. Al apartar la capa más reciente, queda al descubierto una superficie como de cristal azul, signo inequívoco de que esa sección es mucho más antigua que las anteriores. Cualquier personaje con Saber Geología o experto en las regiones polares (hay varios entre los técnicos) entenderán al instante la razón: siglos de presión cristalizaron las capas inferiores del glaciar, haciéndolas casi transparentes. Algún movimiento subterráneo desgajó entonces una parte y desplazó todo el bloque a la superficie, y con él, es de suponer, las ruinas.

Lo más importante para los investigadores es que ahora pueden tener una

pequeña visión de lo que les espera. La mancha oscura parece pertenecer al capitel de una torre, de extraño diseño ahusado. Los técnicos avisarán en ese momento que sus mediciones parecen indicar la presencia de una cámara de aire y dudan sobre si continuar o no, por el riesgo de derrumbamiento. Está claro que el menor riesgo es llegar hasta la parte superior de la "torre" y luego descender por ella, si es practicable. Para que no ocurra como en el submarino, en el que había que descender con cables y era muy fácil quedar atrapado, los excavadores recomiendan agrandar la perforación en espiral, para situar rampas en los bordes. Llevará más tiempo, y los investigadores deciden si deciden sacrificar seguridad por rapidez para adelantarse a los hombres del Cráneo de Hierro.

Decidan lo que decidan, los investigadores deberían darse cuenta de que el riesgo de ser sorprendidos en la excavación (de nuevo) es muy alto. Lo más seguro sería perforar y ocultar con lonas el agujero, y que el equipo con la maquinaria se desplazase a otro lugar, por lo menos fuera del radio de búsqueda de las ruinas. Si toman esas medidas o no, es su decisión.

PRIMER CONTACTO

La perforación llegará a su fin cuando las máquinas se acerquen a lo que parece ser una cúpula formada por pequeñas placas encajadas finamente entre sí. Los últimos centímetros serán un trabajo delicado, ya que no se desea provocar ningún hundimiento. La cúspide de la torre quedará expuesta al aire por primera vez en miles de años.

La única forma de acceder al interior de la torre es abriendo una brecha en su techo, algo que espantará a cualquier arqueólogo, pero no queda otra alternativa. Cómo se preparen los investigadores es cosa suya. Si piden a algún técnico que les acompañe, solo podrán convencer a uno o dos. El resto prefiere ocultarse y no correr más riesgos.

EN EL INTERIOR DE LA TORRE

Notas para el Director de Juego: La exploración de las ruinas, comenzando



desde la torre, debe enfocarse como si fuese un "dungeon" clásico, con sus trampas, monstruos, etc. Las tablas de encuentros son orientativas, y si se desea pueden ignorarse las tiradas y hacer que los jugadores se enfrenten a la situación que se considere más interesante. Los posibles "monstruos" con los que los personajes pueden toparse se encuentran listados al final del módulo. No están insertados en la trama principal, y el Director de Juego puede hacerlos aparecer (o no) cuando lo crea necesario.

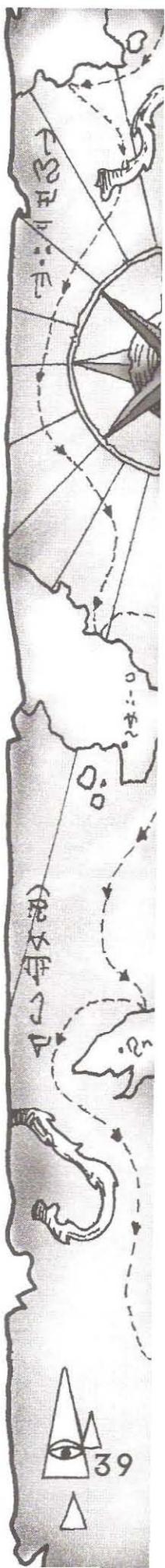
Abrir una brecha en la cúpula de la torre será más difícil de lo esperado, pero con esfuerzo (y un buen martillo) una sección se desprenderá al cabo de un rato. Una nube de polvo y aire estancado hará lagrimear a cualquiera que se acerque en los primeros momentos, aunque si no se permanece demasiado rato, no hay peligro. Si alguien intenta bajar inmediatamente, corre el riesgo de desmayarse y sufrir una caída de cinco metros hasta el suelo.

A la luz de las linternas, lo que se observa de la estancia es más bien poco, aunque se ven detalles de maquinaria, gigantescos engranajes y

correas metálicas. En un extremo hay una abertura que conduce a lo que parece ser una rampa descendente, aunque a simple vista no queda demasiado claro. La única forma de descender es con una escalera de cuerda, que los técnicos dejan bien amarrada por si los investigadores necesitan salir con rapidez.

El primero de los investigadores que toque el suelo creará notar una vibración, y escuchará un rechinar lejano, como de metal contra metal, pero sólo durará un momento y ninguno de sus compañeros lo percibirá. El grupo podrá llegar al suelo sin problemas. Si han decidido que los técnicos y la maquinaria se oculten, en ese momento será cuando tapen la excavación con lonas, dejándoles sólo con la luz de las linternas, y escucharán alejarse los tractores y perforadoras. Si por el contrario no han planificado nada en ese sentido, todos esperarán fuera a tener noticias suyas. Como previsión llevarán las radios conectadas en todo momento.

Todo en la torre parecerá estar hecho a una escala más grande que la humana, aunque la diferencia no es exagerada. Por el tamaño general de



los objetos y las puertas pueden imaginar que los habitantes medían más de dos metros y medio de altura. Encontrarán mesas vacías, estanterías llenas de polvo y lo que seguramente más les llame la atención, una compleja maquinaria que parece surgir de las mismas paredes y unirse con el techo. Incluso alguien con conocimientos de Artesanía Mecánica o Estructuras tendrá dificultades para averiguar su propósito, aunque podrá intuir que parte de su utilidad es desplazar de alguna forma las losetas que forman el techo.

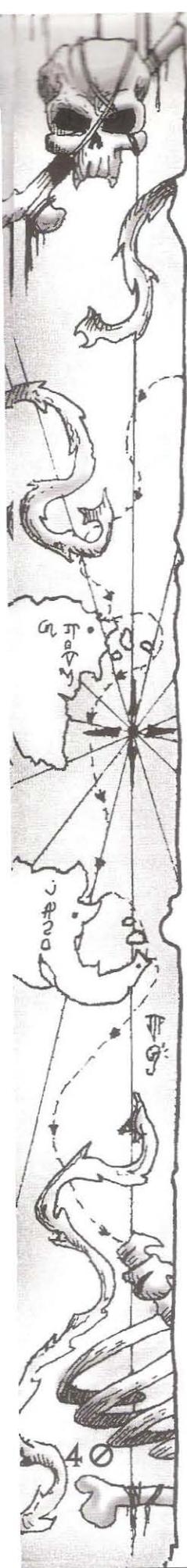
En el extremo de la habitación verán la abertura pentagonal de la puerta, que da directamente a una rampa en espiral cuyo final se pierde en la oscuridad. Esta especie de "escalera de caracol sin escalones" es un poco peligrosa ya que un descuido o un resbalón pueden hacer perder pie fácilmente. La fina barandilla que la bordea da algo más de seguridad, pero tampoco demasiada. Al descender por la rampa encontrarán el acceso a otro piso y hasta el suelo podrán contar 7 entradas similares. Si se deciden a investigar alguno de los niveles (o todos) deberán hacer una tirada en la correspondiente tabla de encuentros por cada uno que inspeccionen.

Al margen de lo que ocurra en cada piso, la descripción de los mismos es bastante parecida: la misma puerta pentagonal, el interior sin paredes ni divisiones, lleno de muebles polvorientos de tamaño "gigante". Las paredes están recubiertas por dibujos y siluetas desgastadas e irreconocibles, que en algunos puntos se han venido abajo dejando al descubierto la compleja maquinaria que es común a toda la torre.

SALIENDO DE LA TORRE

LA ZONA DE LA MURALLA

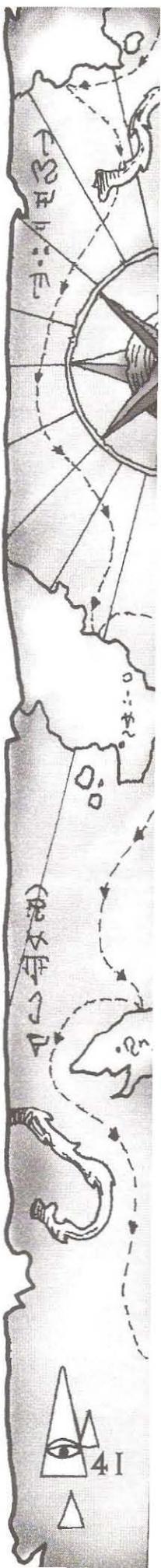
La "escalera de caracol" desemboca en la base de la torre, donde una gran puerta pentagonal de dos hojas da salida al exterior. Una vez allí, los investigadores tendrán

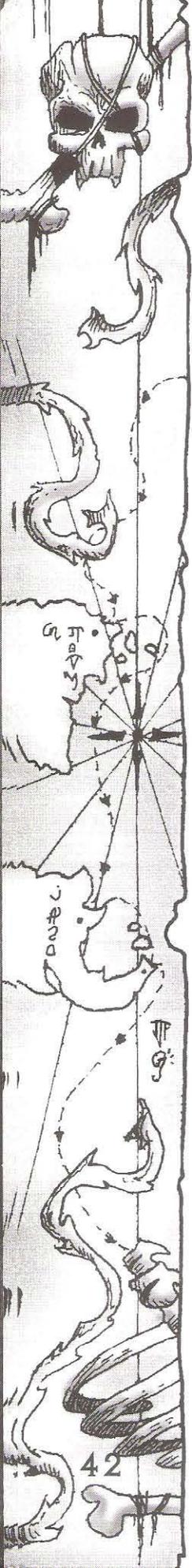


TIRADA IDIOMAS ENCUENTROS EN LA TORRE

- 01** Los investigadores encuentran el cadáver de un humano, clavado a la pared por tres lanzas oxidadas. Los restos están en bastante buen estado. El hombre lleva el equipamiento típico para la exploración polar de hace cincuenta años, un grueso chaquetón de piel, gafas de aviador y máscara. A sus pies hay varios rollos de cuerda, ahora picada e inservible y una mochila con comida enlatada y una cantimplora. También pueden encontrar varios papeles escritos en inglés, mapas dibujados a mano de la zona de la Antártida donde están, y bocetos de lo que parece ser una ciudad construida en forma de anillos concéntricos, con varios edificios señalados. Puede resultarles útil para guiarse. No hay ninguna pista sobre cómo pudo llegar allí. En sus manos están las pruebas de que peleó hasta el final: en la derecha lleva un viejo revolver Webley Mk 4 y en la izquierda una escopeta de corredera. Por el suelo pueden verse varios casquillos. El revolver funciona perfectamente después de limpiarlo y engrasarlo, y entre las ropas hay 2D10 balas. La escopeta está inservible. No hay objetos personales, excepto un anillo de plata con una inscripción que dice "Para Milton, con cariño, A.C." *
- 02-10** A pocos metros de la entrada hay un cadáver tirado en el suelo, envuelto en un montón de ropa polvorienta. El paso del tiempo ha dejado sus formas totalmente irreconocibles, pero los investigadores podrán darse cuenta por su tamaño y lo que queda de sus huesos que no es humano. Hay un 20% (de 1 a 4 en D20) de probabilidades de que el cráneo esté en buen estado: es ancho y pesado, con una cresta ósea en forma de sierra y numerosas protuberancias afiladas surgiendo de los laterales, bordeando donde debería estar la unión con el cuello. La mandíbula sobresale ligeramente, aunque sin llegar a formar un hocico, y hay varias filas de colmillos. Alguien con Saber Biología puede descubrir rasgos reptilianos. Entre los restos pueden encontrar una placa pectoral de armadura grabada y un cuchillo finamente labrado. Los dos objetos del mismo material, similar al aluminio. *
- 11-30** En los cajones de uno de los muebles los investigadores encuentran varias láminas (1D10) de fino metal grabadas, de 40 cm. de alto por 20 cm. de ancho. El material es similar al aluminio, y no ha sufrido los efectos de la corrosión. La sucesión de puntos y figuras geométricas de su superficie parece sin duda algún tipo de código o lenguaje.
- 31-70** En el piso no hay nada interesante, sólo viejos muebles metálicos de formas extrañas, fragmentos de engranajes, vasijas de cristal de roca rotas, y harapos, todo cubierto por una espesa capa de polvo.
- 71-90** Inspeccionando la habitación, los investigadores activan sin querer un mecanismo de seguridad empotrado en las paredes. Desde las esquinas recibirán los disparos de varios dardos (1D10) que impactarán aleatoriamente en los miembros del grupo que se encuentren en el interior. La probabilidad base para impactar es de un 50%, aunque puede reducirse si están en movimiento o se cubren (Salvación de Reflejos CD 15 [M]). Cada dardo inflige 1d8 [+2] puntos de daño.
- 91-99** Comienza a escucharse un sonido mecánico, seguido de un golpe seco. El investigador que mejor lo oiga (tiradas de Escuchar) puede imaginarse que se trata de una puerta o trampilla que se abre. También creará escuchar algo arrastrándose entre los muebles de la habitación. Con dificultad verán que se mueve esquivando la luz de las linternas. Se acercará rápidamente al investigador más próximo y atacará. Es un Desgarrador (ver ficha), y la impresión que tendrán los personajes es la de un ciempiés mecánico gigante, cubierto de afiladas púas, que se lanza sobre ellos. *
- 00** Al entrar en la habitación no ocurre nada, está vacía. Pero cuando comiencen a descender por la rampa hacia la siguiente, o al llegar al suelo, escucharán un crujido y verán como toda la plataforma de la "escalera de caracol" comienza a derrumbarse. Tendrán que apartarse rápidamente (Salvación de Reflejos CD 15 [M]) para no resultar heridos, y aquellos que se encuentren entre piso y piso sólo tienen la opción de saltar por la puerta más cercana para evitar la caída. Aquellos que fallen recibirán varios golpes por los cascotes desprendidos pero por suerte el derrumbe se produce lentamente y no se precipitarán al vacío. La salida quedará así bloqueada, dejándoles como única opción explorar la ciudad y buscar otra. Los que hayan quedado en los pisos deberán descender con cuerdas o escalando. *

* Los encuentros marcados con asterisco no se pueden repetir. Si salen más de una vez, debe hacerse una nueva tirada.





por primera vez una visión de conjunto de las ruinas, o al menos de parte de ellas.

El "cielo" es la gigantesca bóveda natural creada por el glaciar. La claridad se filtra a través de las capas de hielo, dando a todo una tonalidad azulada, y haciendo casi innecesarias las linternas. La torre de la que han salido forma parte de una serie de varias que, unidas a una muralla exterior, debían ser la primera línea de defensa de la ciudad. Ahora la muralla marca el límite de la bóveda, y puede verse cómo el hielo envuelve las torres en su parte superior.

Desde el punto en el que se encuentran podrán ver varios edificios, de dos y tres plantas y contruidos con una piedra que no ha perdido su brillo a pesar del paso de los años. A lo lejos se ven edificios de mayor altura. Las calles parecen estrechas incluso para los estándares humanos.

Pueden elegir entrar en la ciudad o bordear la muralla para visitar más torres, aunque la mayoría tienen sus aberturas cegadas por los escombros, o cubiertas por el hielo. Sea como sea, se darán cuenta de la muralla y los edificios están dispuestos de forma circular, con los más altos en el centro (que no se divisa todavía).

MIENTRAS TANTO, EN LA SUPERFICIE...

Mientras los investigadores se encontraban en la torre, los hombres del Cráneo de Hierro han llegado a la zona de perforación. Después de estudiar los documentos de la valija y con los datos obtenidos en los interrogatorios a James Ward, Wündermann ha establecido con bastante seguridad la posición de las ruinas. No esperan la presencia del equipo de perforación de los investigadores en la zona, pero desplegarán a varios mercenarios por la zona. El equipo de técnicos tiene un 60% de posibilidades de darse cuenta de su presencia y conseguir huir antes de ser detectados. Si no lo consiguen, serán rodeados y hechos prisioneros con rapidez. En ese caso Wündermann no se arriesgará a descender por la entrada ya perforada, por temor a una emboscada, y se limitará a dinamitarla.

El lugar elegido para la perforación por la Hermandad del Cráneo de Hierro es más hacia el centro de la zona, adelantándose en casi un kilómetro a la posición de los investigadores. Wündermann conoce la estructura circular de la ciudad y espera poder atacarles desde una posición aventajada, sin opción a retroceder.

El hielo a perforar es más grueso, lo que les retrasará y dará a los personajes la posibilidad de explorar durante un rato con tranquilidad. Cuando el agujero esté hecho un equipo de asalto se descolgará con cuerdas hasta el suelo para tomar una posición. Su intención es colocar varios tiradores en los edificios altos y controlar a cualquiera que se aproxime. La única pega de su plan es que el descenso desde el agujero perforado estará muy expuesto, y hay probabilidades de que alguno de los investigadores los descubra (con un éxito simple en una tirada de Avistar).

LA CIUDAD

EL ANILLO EXTERIOR

Al caminar entre los edificios descubrirán que la ciudad está construida en forma de círculos concéntricos, separados entre sí por canales. El agua que antes fluía por ellos está ahora congelada, y tiene una tonalidad negra parecida a la de las propias construcciones.

El Anillo Exterior, que es dónde ellos se encuentran, es una mezcla de estilos, y aunque las casas están fabricadas en el mismo material, no hay dos iguales. En la mayoría las puertas son de metal, pero o están oxidadas o han sido retorcidas y arrancadas de sus goznes. Si alguien las inspecciona puede ver marcas de potentes garras en ellas. No hay nada interesante en el interior, como si todo lo de valor hubiese sido llevado en una evacuación repentina.

Las construcciones más destacables de este anillo son el Coliseo, el Gran Bazar y el Obelisco Oxidado.

El Coliseo

Sus grandes muros se divisan desde la distancia, arcos y soportes que se alcan más de veinte metros sobre el suelo, for-

mando una estructura circular. El material de sus muros no es negro, como el resto de la ciudad, sino de un color rojo muy oscuro, que casi hace imaginar el tipo de espectáculos que se celebraban dentro. La parte superior está rematada por estructuras picudas con el aspecto amenazador de dientes de sierra. El camino hasta la entrada es una avenida flanqueada por inmensas columnas con pebeteros, en lo que no arde fuego desde hace miles de años.

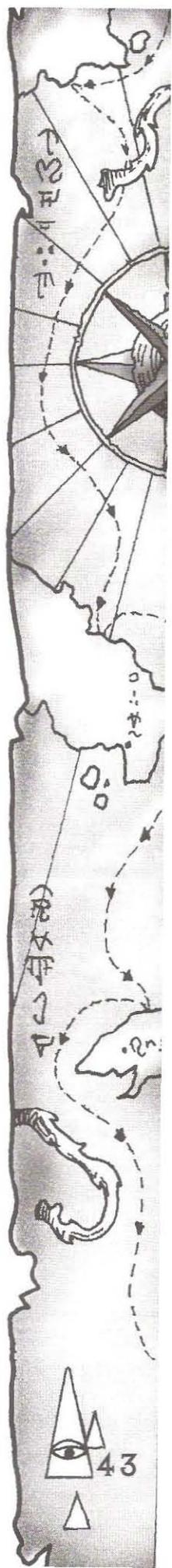
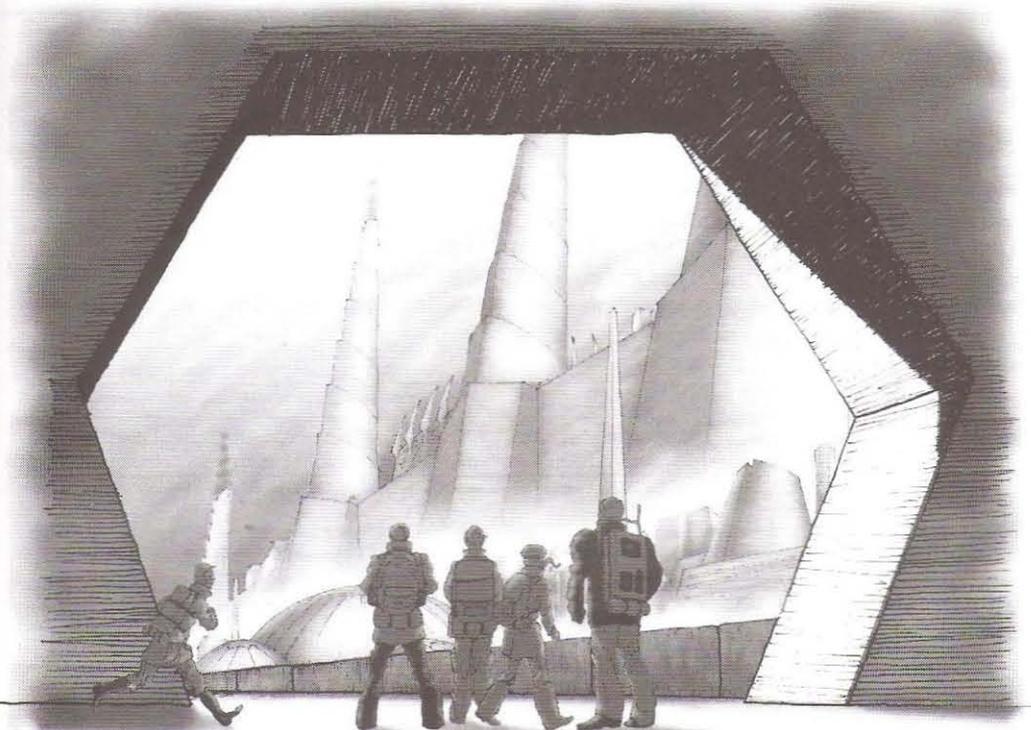
Las puertas hace tiempo que desaparecieron, y se puede acceder a la arena directamente. En los puntos cardinales hay unas puertas por las que probablemente saldrían las "fieras" aunque quién sabe de qué tipo, en este circo construido antes de la historia conocida.

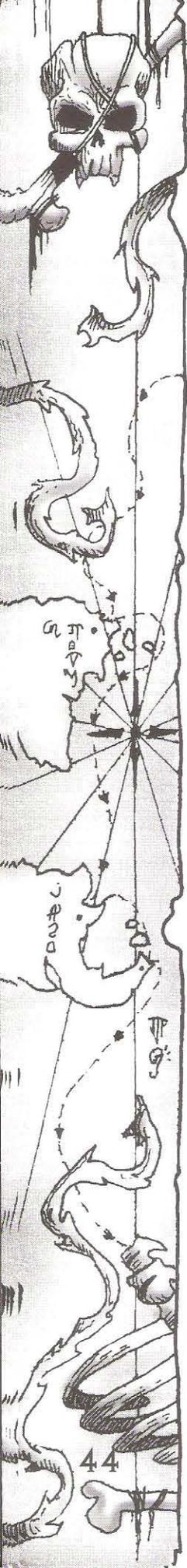
Si los investigadores deciden inspeccionarlo, descubrirán que en las gradas no hay nada interesante, pero entre la arena hay un par de pequeñas piezas hexagonales grabadas, de cristal azul, que podrían ser monedas. En los subterráneos, donde vivirían los "gladiadores" se encontrarán una sorpresa. Hay varios pasillos con celdas, la mayoría vacías, y otras conteniendo sólo los cadáveres

resecos de extraños animales, todos de gran tamaño. Pero en una de las últimas, al fondo, encontrarán algo que en un primer momento pueden tomar por una estatua.

Es un ser de complexión semejante a un gorila, pero de tamaño enorme, se alza más de dos metros sobre el suelo incluso estando sentado. Sus ojos están cerrados. Se encuentra apoyado sobre las patas traseras, pero se yergue sobre las delanteras, que terminan en "manos" de dedos gruesos y cubiertos de protuberancias puntiagudas. En vez de pelo, está cubierto por una piel gris escamosa, tremendamente gruesa, que le hace parecer acorazado. Pero a pesar de su semejanza con un gorila, por su posición y sus rasgos generales, su cabeza no tiene nada que ver con la de los simios. Los largos cuernos y el hocico recuerdan más a un búfalo o un toro. Su larga cola ganchuda no tiene comparación con nada terrestre. Es una Bestia de Vorlok (ver ficha).

Si se intenta tocar a la criatura a través de los barrotes, los investigadores verán como abre lentamente los ojos, y les observa. Si no la molestan de ninguna forma, volverá a cerrarlos y se que-





darán en su posición como una estatua. En el caso de que intenten atacar a la bestia, comprobarán que ninguna de sus armas es efectiva, ni las de fuego ni las de cuerpo a cuerpo. Otra opción es que decidan abrir los barrotes de su celda y dejarla marchar, con lo que se alejará lentamente después de inclinar la cabeza ante el investigador que la libere.

El Gran Bazar

Es una construcción de techos abovedados, que se divisa a gran distancia y destaca por los fulgores de sus vidrieras. Concebido como una gran galería, las tiendas principales se alinean en el centro de la construcción, mientras que las más modestas se agrupan en pasillos laterales. Los investigadores pueden imaginarse el bullicio que se daría entre esos muros, del que ya solo quedan montones de harapos, especias convertidas en polvo y cerámicas cuarteadas, todo bajo los puestos semiderruidos. Si investigan, este es un buen lugar para recabar información sobre lo que ocurría en la ciudad, quién la construyó y cómo era su vida diaria. A través de los grabados realizados en las piezas de orfebrería o en las estelas de las vasijas, podrán descubrir que los habitantes de la ciudad ni eran humanos, ni pertenecían homogéneamente a otra raza. Todo lo contrario, tras esas murallas convivían muchos tipos de criaturas diferentes, de todas las formas y tipos. Hay representaciones de seres bípedos, pero también de insectoides, criaturas aladas, tentaculares o simplemente informes. En lo que coinciden todas las tallas es en quién gobernaba la ciudad: las criaturas reptilianas, y entre ellas, el que parece el "sumo sacerdote", siempre representado con un fondo de estrellas.

Aparte de esta información, es posible encontrar cosas de valor entre las ruinas de los puestos del Gran Bazar. Cada investigador que inspeccione el lugar tiene derecho a una tirada en la tabla **Hallazgos en el Gran Bazar**.

El Obelisco Oxidado

En la plaza más grande del anillo se encuentra un obelisco metálico de 25 metros de alto. Se ha deteriorado con el

paso del tiempo, pero sobre su superficie todavía pueden verse grabados representando los periodos más importantes de la ciudad. En uno de los lados se ve a los fundadores de la ciudad, representados con alas, partiendo de una estrella y llegando hasta la Tierra hace millones de años. En otro lado del obelisco, la ciudad es creada, y de cientos de estrellas en el firmamento descienden viajeros que no la habitan, sino que la tienen como lugar de paso. En el tercer lado se representa una rebelión, por causas desconocidas, y para dominarla aparece por primera vez el "sumo sacerdote". En la última cara del monumento se ve al "sumo sacerdote" en el centro de la ciudad, controlándolo todo.

Además al pie del obelisco hay un grabado realizado toscamente a mano, que representa al pueblo alzándose contra el sumo sacerdote y a éste exterminando a todas las criaturas al ver imposible controlar la revuelta.

CRUZANDO AL ANILLO INTERMEDIO

Cuando los investigadores terminen de inspeccionar el Anillo Exterior (y se cansen de ver más y más casas vacías) se encaminarán al canal que separa éste del Anillo Intermedio. Hay doce puentes que cruzan el canal, y lo primero que descubrirán al aproximarse es que el agua negra y congelada emite una neblina persistente, que les impedirá ver claramente el otro lado. Lo que sí pueden advertir es que las construcciones de la otra orilla son más altas y homogéneas que las que han dejado atrás, como si sirviesen a otro propósito.

El cruce se realizará sin problemas, pero antes de llegar al otro lado deberán realizar una tirada de Escuchar CD 15 [M]. Cualquiera que lo pase con éxito, escuchará un ruido de deslizamiento que viene del techo, y al mirar hacia arriba, a pocos cientos de metros, descubrirá a un grupo de soldados que se está descolgando desde una abertura recientemente perforada. Son media docena de los hombres de la Hermandad del Cráneo de Hierro (ver ficha). Están lejos de su alcance, pero más o menos pueden adivinar en qué punto

han descendido. Si todo el mundo falla la tirada de Escuchar, el descenso les pasará inadvertido, de momento.

BATALLA EN EL ANILLO INTERMEDIO

Sólo con poner los pies en esta zona se puede adivinar que se trata de un barrio con un propósito muy diferente que el anterior. Las construcciones son más altas, de varias plantas, y no existe la variedad del anterior anillo. Si registran las construcciones más cercanas, encontrarán también cadáveres, en bastante más abundancia, pero todos de la raza reptiloide que al parecer era la dominante del lugar. Pueden suponer que este era el sector reservado a la casta superior, un lugar de residencia separado del los simples "viajeros".

Mientras están reflexionando sobre estos temas, los investigadores escucharán varias fuertes explosiones, que vienen de lugar donde descendieron los hombres del Cráneo de Hierro (si es que los vieron). Si no, el tableteo de armas automáticas ligeras les indicará que los combatientes, al menos una parte, son humanos.

Tienen dos opciones, acercarse o no al lugar del tiroteo. Si lo hacen, verán lo siguiente: parapetados en varias casas se encuentran cuatro mercenarios, lanzando granadas y barriendo con ráfagas de ametralladora algo que se encuentra parcialmente oculto en la nube de polvo de las explosiones. En el suelo yacen dos de sus compañeros, uno horriblemente desmembrado y el otro atravesado por varios dardos metálicos.

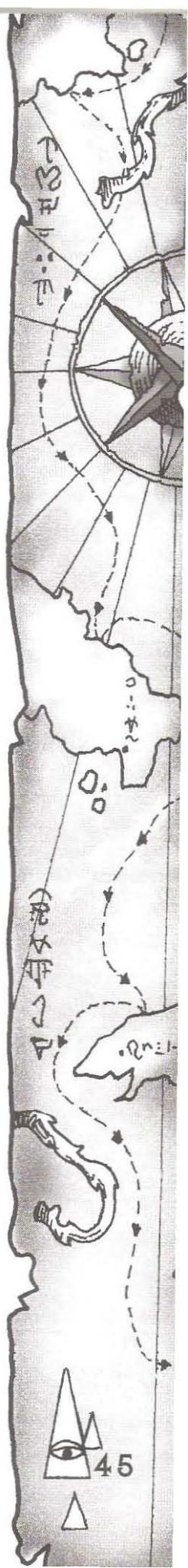
De la nube de polvo surgirán dos criaturas nunca vistas antes por ojos humanos. Miden casi tres metros de alto y su aspecto es vagamente arácnido. Sobre cuatro patas articuladas descansa un cuerpo bulboso, que termina en un torso semihumano. La cabeza de la criatura también recuerda a la de una araña, con vario ojos saltones y fuertes mandíbulas. Son los Centinelas (ver ficha). Cubriéndolas, las criaturas llevan lo que parece una armadura de combate, formada por gruesas placas de metal. Como armas sujetan en sus brazos dos picas, con varios ganchos en un extremo y una serie de pequeños tubos

en otro. Al asta de las picas van adosadas pequeñas esferas, que las criaturas intercambian con otras de una bandolera. Tras unos segundos, su propósito se hace claro: son cargadores de dardos, que la pica dispara por su extremo con tubos gracias a algún mecanismo desconocido.

Desde el momento en el que los personajes lleguen a la escena del combate, empezarán a contar los segundos. Casi cada ataque de los Centinelas es mortal, y si se retrasan en decidir ayudar o no a los mercenarios, verán caer primero a uno, luego a otro... y finalmente a los dos restantes. Los primeros serán alcanzados por los dardos, y los últimos destrozados en un desigual combate cuerpo a cuerpo. Si se deciden rápidamente, pueden ayudarles antes de que muera nadie. Un detalle importante (si son observadores)

Tirada 1d10 Hallazgos en el Gran Bazar

- 1 Un cubo metálico labrado que cabe en la palma de la mano, con una piedra transparente en cada una de sus caras. Al llevarlo en la oscuridad, surge de él un brillo que envuelve a su portador, iluminándolo. No tiene ninguna fuente de energía aparente y funciona de igual manera bajo el agua.
- 2-3 Un cuchillo curvo finamente trabajado, que conserva aún su funda metálica. La mejor artesanía árabe no tiene comparación con esta obra de arte.
- 4-7 Un puñado de monedas hexagonales de cristal azul.
- 8-9 Un pequeño autómatas mecánico articulado, que aparentemente está estropeado pero que tiene su maquinaria en buenas condiciones. Representa a algo que parece un mono ligeramente erguido.
- 10 Tres discos de piedra de veinte centímetros de diámetro con perforaciones y grabados, engarzados en un soporte de bronce que les hace girar sincronizados. Uno de los discos representa estrellas o constelaciones, el segundo nombres, con la misma escritura que han visto al descender la torre, y el tercero distancias, como series de puntos y barras. Es una arcaica base de datos estelar.



para hacerles decidirse puede ser que aunque las criaturas no parecen sentir los impactos de las balas, sí se ve deterioro en sus armaduras, y por lo tanto, son vulnerables.

Conviene recordar que aunque combatan juntos, los mercenarios y los investigadores no pueden permitirse "hacer amigos", al menos eternamente. Por muy agradecidos que estén, los mercenarios están al servicio de Otto Wundermann y la Hermandad, y cumplirán su misión, intentando matar o tomar prisioneros a los personajes. Esto significa que tras acabar con las criaturas, la situación puede degenerar fácilmente en otro combate.

En el caso de que los investigadores no ayuden a los mercenarios, los Centinelas los exterminarán y se volverán contra ellos de todas formas. Lo mismo que si decidieron ignorar el tiroteo y seguir a su aire. No importa dónde se escondan, siempre tendrán a las criaturas tras ellos. (Nota para el Director de Juego: si los jugadores liberaron a la Bestia de Vortok, puede aparecer para luchar a su lado en este momento, desapareciendo al final).

Cuando los personajes terminen con los Centinelas, estarán más cerca de descubrir que esconden en su centro las ruinas del Reino Antiguo...

REPARTO

CAPITÁN DEL SUBMARINO

Un hombre barbudo y de aspecto resuelto, que en su día debió ser fornido y saludable, pero en el que han hecho mella los días de penuria en la ventisca. Su aspecto no ha variado



en estos 50 años, y su mentalidad sigue siendo de firme creencia en el Führer y el Tercer Reich. Nada le hará cambiar de parecer, y hará lo que sea necesario para salvar a sus hombres y cumplir su misión, averiguar la posición exacta de las ruinas. Si conoce la verdad de lo ocurrido, enloquecerá e intentará suicidarse.

Nivel: 4 (Fuerte 2 + Dedicado 2)

Defensa: 16 [N]

Puntos de golpe: 23 (reducidos por el frío).

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +1 [P]

Tiros de salvación: FOR +4 [M], REF +3 [M], VOL +2 [P].

Características: FUE 15 (+2) [B], INT 14 (+2) [B], DES 14 (+2) [B], SAB 12 (+1) [N], CON 14 (+2) [B], CAR 12 (+1) [N].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +6 [N] (1d6+2 [+2]), Lúger +5 [N] (2d6 [+3], 7 balas).

Habilidades: Avistar +5 [N]; Escuchar +6 [N]; Intimidar +6 [N]; Navegación +9 [G]; Curar Heridas +7 [B]; Supervivencia +6 [N].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego; Pelea.

MARINEROS DEL SUBMARINO

(Número variable, normalmente 6)

Fieles a las órdenes de su capitán hasta la muerte, los marineros atacarán sin dudarlo a una orden suya. Si su capitán resulta capturado o amenazado, se rendirán para tratar de salvarlo, a no ser que reciban una orden directa de él mismo de lo contrario. Si el capitán se suicida, tomarán su cuerpo y huirán a través de la ventisca, desapareciendo para siempre.

Los marineros no tienen armas de fuego, sólo herramientas que pudieron salvar del submarino, pero aun así atacarán con decisión, intentando apoderarse de las armas de sus contrincantes.

Nivel: 2 (Fuerte)

Defensa: 14 [M]

Puntos de golpe: 19 (reducidos por el frío).

Ataque base: +2 [M]

Iniciativa: +1 [N]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +3 [M], REF +1 [P], VOL +1 [P].

Características: FUE 14 (+2) [B], INT 10 (+0) [M], DES 13 (+1) [N], SAB 12 (+1) [N], CON 12 (+1) [N], CAR 10 (+0) [M].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +5 [N] (1d6+2 [+2]), Cuchillo +4 [M] (1d4+2 [+1]), Hacha de mano +4 [M] (1d6+2 [+2]), Porra +4 [M] (1d6+2 [+2]).

Habilidades: Navegación +5 [N]; Supervivencia +3 [M]; Tregar +6 [N]; Saltar +6 [N].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego; Pelea; Competente con Armas Arcaicas.

DESGARRADOR

Se trata de una criatura tipo autómata, creada aparentemente para hacer de "perro guardián" de determinadas estancias de las ruinas. Normalmente se encontrará encerrado en una trampilla que se abrirá al paso de cualquiera no autorizado. No parará hasta acabar con todos los intrusos, aunque si sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 10 o menos se retirará para repararse.

El Desgarrador tiene el aspecto de una oruga o ciempiés de un metro y medio de largo, cubierta de púas afiladas. Se mueve a gran velocidad, y cuando se encuentre a menos de dos metros de su objetivo, disparará una ráfaga de púas metálicas hacia él. Posteriormente se acercará y tratará de herir con sus potentes mandíbulas tipo tenaza.

Nivel: Constructo VD 2

Defensa: 14 [M]

Puntos de golpe: 30 (RD 2)

Ataque base: +1 [M]

Iniciativa: +3 [G]

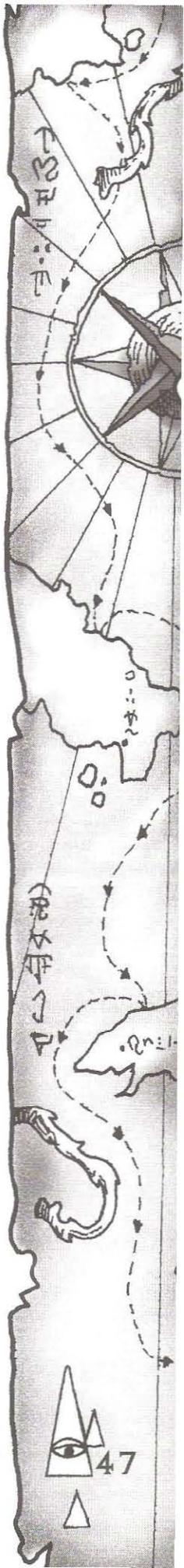
Tiros de salvación: FOR +0 [T], REF +3 [M], VOL +0 [T].

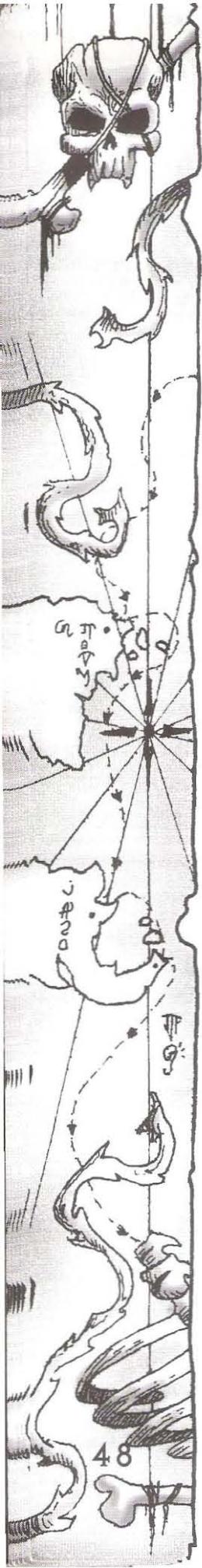
Características: FUE 8 (-1) [P], INT 3 (-4) [T], DES 16 (+3) [G], SAB 10 (+0) [M], CON -, CAR -.

Ataques: Púas arrojadas +4 [M] (1d10-2 [+2]), Mordedura -1 [T] (1d6+1 [+1]).

Habilidades: Esconderse +5 [N]; Reparar +5 [N].

Dotes: Esquiva.





BESTIA DE VØRLØK

Este extraño simio de cabeza comuda es uno de los mayores misterios de la ciudad. Sigue vivo después de cientos o seguramente miles de años. Su aspecto es animal pero sus movimientos pausados y sus reacciones casi humanas pueden hacer pensar que se trate de una criatura inteligente, o incluso una máquina.

La Bestia recordará cualquier cosa que hagan o digan los personajes, y si es liberada por ellos, huirá para devolverles el favor más adelante, por ejemplo en la batalla contra los Centinelas.

Nivel: Humanoide monstruoso VD 7

Defensa: 16 [N]

Puntos de golpe: 60

Ataque base: +8/+3 [G/N]

Iniciativa: +4 [E]

Tiros de salvación: FOR +8 [B], REF +10 [G], VOL +6 [N].

Características: FUE 26 (+8) [L+4], INT 12 (+1) [N], DES 19 (+4) [E], SAB 18 (+4) [E], CON 23 (+6) [L+2], CAR -.

Ataques: Garra +16/+11 [E/G] (2d4+8), Cornear +16/+11 (2d6+8).

Habilidades: Tregar +10 [G]; Saltar +10 [G].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Esquiva; Inmune al daño balístico o de cuerpo a cuerpo, vulnerable a la explosión, el fuego, el ácido, la electricidad y cualquier otro tipo de ataque basado en una forma de energía.

SØLDAÐØS DE ASALÐØ DE LA HERMANDAD DEL CRÁNEØ DE HIERREØ (6)

Esta es una unidad de élite de la Hermandad, concebida como una fuerza de choque y que integra a tres soldados, un especialista en armas pesadas, un francotirador y un experto en demoliciones. Camuflados con uniformes para la nieve, se descolgarán del techo y tomarán posiciones con la esperanza de sorprender a los personajes, o al menos de oponerles una fuerte resistencia cuando avancen al siguiente anillo.

Lo que no esperan es caer en territorio de los Centinelas, y para cuando los investigadores lleguen a donde se encuentran ya sólo quedarán cuatro de los seis.

Nivel: 7 (Fuerte 3 + Rápido 3 + Soldado 1)

Defensa: 19 [G] (24 [L+1] con blindaje medio)

Puntos de golpe: 40

Ataque base: +6/+1 [B/M]

Iniciativa: +3 [G]

Reputación: +2 [M]

Tiros de salvación: FOR +6 [N], REF +7 [B], VOL +1 [P].

Características: FUE 16 (+3) [G], INT 13 (+1) [N], DES 16 (+3) [G], SAB 13 (+1) [N], CON 14 (+2) [B], CAR 11 (+1) [N].

Ataques: Artes marciales +9/+4 [G/M] (1d4+2 [+1]), Glock 17 +10/+5 [G/N] (2d6 [+3], 17 balas), HK MP5 +9/+4 [G/M] (2d6 [+3], 17 balas), Cuchillo +9/+4 [G/M] (1d4+2 [+1]), Ametralladora M249 SAW +9/+4 [G/M] (2d10 [+5], cinta), Rifle de francotirador Dragunov DSV +9/+4 [G/M] (2d10 [+5], 5 balas), Granadas +9 [G] (2d6 [+3], 10 pies de radio).

Habilidades: Artesanía Mecánica +5 [N]; Conducir +8 [B]; Descubrir +5 [N]; Escondarse +7 [B]; Moverse en Silencio +8 [B]; Nadar +4 [M]; Reparar +5 [N]; Saber Tácticas +7 [B]; Tregar +6 [N]; Supervivencia +10 [G]; Demoliciones +7 [B].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Avanzada, Artes Marciales de Combate; Competencia con Armaduras Ligeras e Intermedias; Soltura y Especialidad con Arma (según el miembro de la unidad: cada uno de ellos tiene, en una de las armas, un +1 [+1] al ataque y un +2 [+1] al daño).

CENTINELAS (2)

Con su apariencia de arañas acorazadas con torso humano de tres metros de altura, los Centinelas son una visión terrorífica, más todavía cuando empuñan con sanguinaria precisión sus armas. No pararán hasta exterminar a los intrusos, atacando de forma fanática aunque se vean superados en número o reciban daño mortal.

Los Centinelas no son una raza por sí mismos. Si se disecciona alguno, se verá que la armadura está implantada directamente sobre el cuerpo, como si hubiese crecido con ella. Para cualquier naturalista estará claro que no han evo-

lucionado, sino que han sido "creados". Su inteligencia es rudimentaria y se centra sobre todo en el combate.

Nivel: Constructo VD 8

Defensa: 20 [G]

Puntos de golpe: 65 (RD 3)

Ataque base: +6/+1 [B/M]

Iniciativa: +3 [G]

Tiros de salvación: FOR +3 [M], REF +4 [M], VOL +3 [M].

Características: FUE 22 (+6) [L+2], INT 6 (-2) [T], DES 16 (+3) [G], SAB 11 (+0) [N], CON -, CAR -.

Ataques: Ganchos +12/+7 [E/B] (2d8+6 [+7]), Dardos +9/+4 [G/M] (1d4+2 [+1]).

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas Arcaicas.

OTRAS CRIATURAS

Otras seres que pueden encontrarse entre las ruinas del Reino Antiguo, aunque no aparezcan directamente en la historia:

CARRONERO DEL HIELO

(Grupos de 3 ó 4)

Una pequeña criatura peluda, del doble del tamaño de una rata y largo hocico dentado, que saldrá a la carrera de muchas de las casas que inspeccionen los personajes. Al parecer se alimenta de los viejos cadáveres y anida en ellos, lo que puede provocar algún encuentro desagradable.

Nivel: Alimaña menuda VD $\frac{1}{8}$

Defensa: 14 [M]

Puntos de golpe: 8

Ataque base: +0 [P]

Iniciativa: +2 [B]

Tiros de salvación: FOR +2 [P], REF +4 [M], VOL +1 [P].

Características: FUE 2 (-4) [T], INT 2 (-4) [T], DES 15 (+2) [B], SAB 12 (+1) [N], CON 10 (+0) [M], CAR -.

Ataques: Mordisco +4 [M] (1d4 [0]).

Dotes: Esquiva; Sutiliza con arma (mordisco).

MURCIÉLAGOS BLANCOS

(Bandada mínimo 10)

Saliendo de algunos de los edificios o colgados en los recovecos de la bóveda de hielo, los personajes podrán ver

estas criaturas parecidas a murciélagos... al menos en su comportamiento. Si cazan alguno descubrirán que se parecen más a reptiles y que como sus parientes peludos, son totalmente ciegos. Pueden dar sorpresas en algunas de las casas, son bastante agresivos.

Nivel: Alimaña menuda VD $\frac{1}{10}$

Defensa: 16 [N]

Puntos de golpe: 6

Ataque base: +0 [P]

Iniciativa: +2 [B]

Tiros de salvación: FOR +2 [P], REF +4 [M], VOL +2 [P].

Características: FUE 1 (-5) [T], INT 2 (-4) [T], DES 15 (+2) [B], SAB 14 (+2) [B], CON 10 (+0) [M], CAR -.

Ataques: Mordisco +2 [P] (1d3-1 [0]).

Habilidades: Avistar +9 [G]; Escuchar +9 [G]; Moverse en Silencio +6 [N].

AUTÓMATA SERVIDOR ENLOQUECIDO (I)

En alguno de los edificios más grandes puede encontrarse esta criatura, que vendrá precedida por el chirriar de ruedas dentadas, poleas y engranajes. Se trata de un antiguo autómata, de aproximadamente un metro de altura y forma de disco, que se mueve gracias a una serie de ruedas dispuestas en círculo. Su aspecto es bastante inofensivo, a no ser porque los años de falta de mantenimiento lo han enloquecido y cargará contra cualquiera que se encuentre en su radio de "escucha".

El autómata carece de órganos de visión y se guía por el sonido. Su propio chirriar le confunde bastante, así que los investigadores deberían tenerlo fácil para esquivarlo.

Nivel: Constructo pequeño VD $\frac{1}{2}$

Defensa: 13 [M]

Puntos de golpe: 16

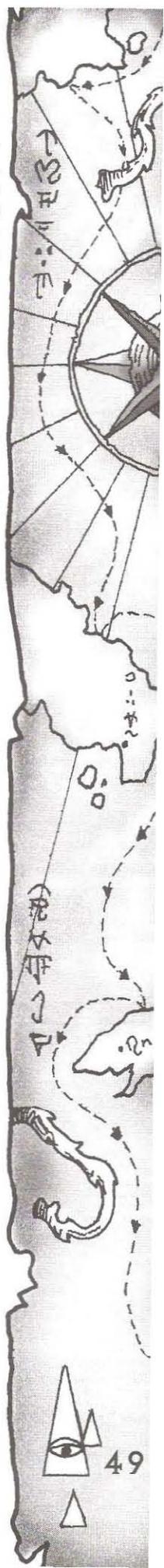
Ataque base: +0 [P]

Iniciativa: +2 [B]

Tiros de salvación: FOR +0 [T], REF +1 [P], VOL +0 [T].

Características: FUE 11 (+0) [M], INT 0 (-5) [T], DES 10 (+0) [M], SAB 12 (+1) [N], CON -, CAR -.

Ataques: Carga +0 [T] (1d6+2 [+2]).



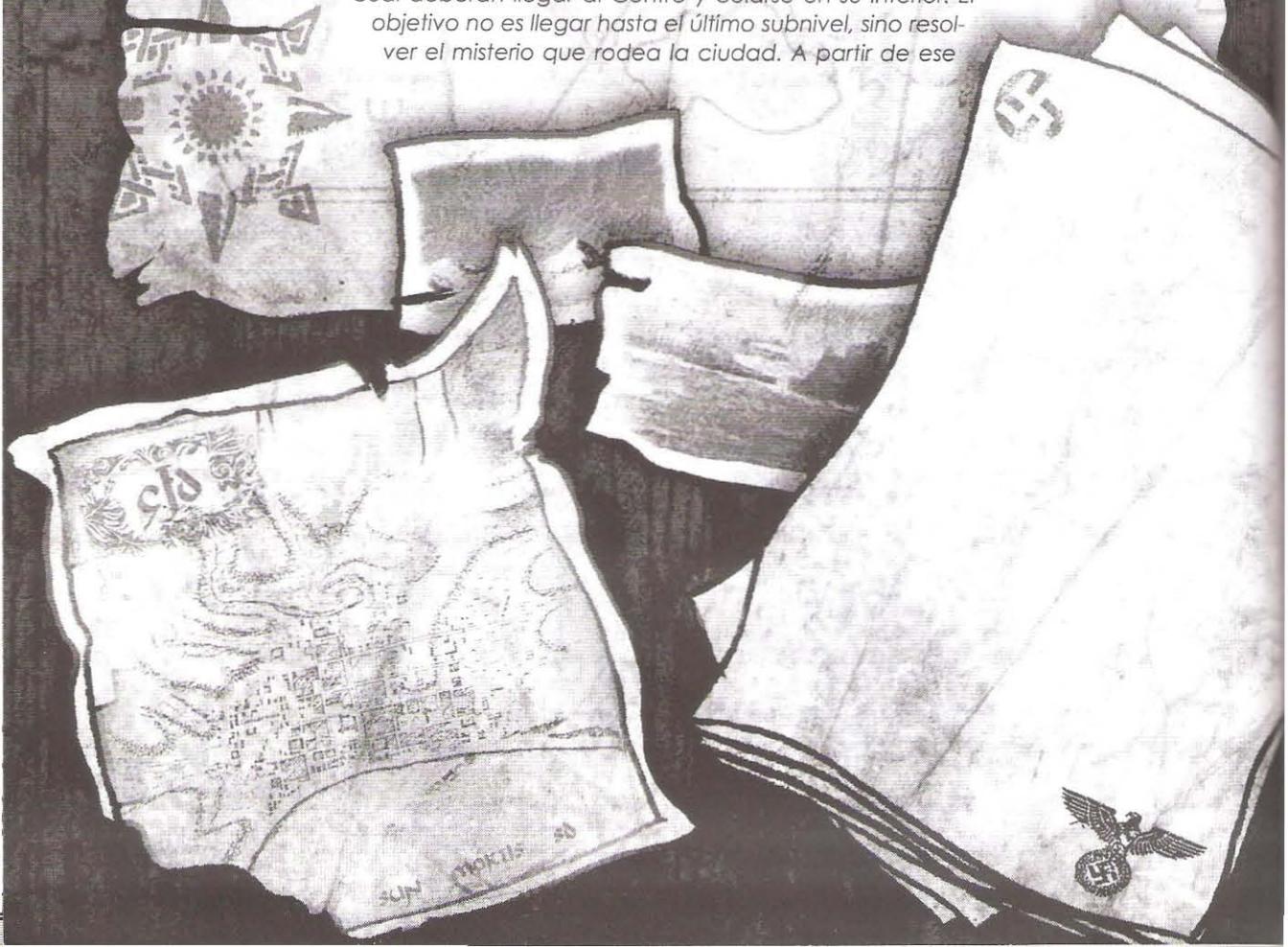
LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO. CAPÍTULO CUARTO

EL REINO

ANTECEDENTES

Los personajes se encuentran bajo la capa de hielo de la Antártida, explorando las ruinas del Reino Antiguo, una ciudad que tuvo su máximo esplendor hace millones de años, y que por lo que están descubriendo, no fue creada por manos humanas. En la carrera por desentrañar los secretos de las ruinas les pisan los talones los místicos neonazis de la Hermandad del Cráneo de Hierro, a cuyos soldados ya han tenido que enfrentarse en varias ocasiones. Al final de la anterior aventura, los investigadores han descubierto que todavía hay seres vivos ocultos en los milenarios edificios, la mayoría de aspecto monstruoso. Entre los más horribles se encuentran los Centinelas, con quienes han tenido un enfrentamiento en el Anillo Intermedio de la ciudad. Tras derrotarlos, ya tienen el camino libre para avanzar hasta el Anillo Interior... y quién sabe qué se ocultará en el Centro. Llega la cuarta parte de la aclamada campaña Los Mapas del Reino antiguo, publicada por entregas en nuestros últimos números.

Nota para el Director de Juego: En este módulo el reto es recabar información y averiguar los planes de los habitantes del Reino Antiguo, para lo cual deberán llegar al Centro y colarse en su interior. El objetivo no es llegar hasta el último subnivel, sino resolver el misterio que rodea la ciudad. A partir de ese



momento tendrán que tomar la decisión de qué hacer...

LLEGANDO AL ANILLO INTERIOR

Tras ocuparse de los Centinelas y los mercenarios de Otto Wündermann, los investigadores se darán cuenta de que el Anillo Intermedio tiene poco de interés, no es más que el equivalente a una zona residencial, sin edificios emblemáticos ni nada destacable. Su mejor opción es dirigirse al Anillo Interior.

Si alguno se acerca a los puentes, u observa desde lo alto de los edificios, descubrirá que el límite del siguiente anillo parece estar más alejado que el resto, y está permanentemente cubierto por una neblina que dificulta la visión. Les dará la impresión de que tras los puentes se extiende una larga explanada que se detiene en un punto indefinido.

Al cruzar el puente tendrán una visión más clara: no hay edificios, sólo un enorme espacio abierto. Frente a ellos se extiende una avenida bordeada por columnas, que llega hasta una inmensa puerta metálica, situada en la muralla de aspecto más terrorífico que hayan podido imaginar nunca. Parece tallada de una pieza en piedra negra brillante, y de sus almenas en forma de dientes de sierra cuelgan jaulas con numerosos cadáveres. En las agudas protuberancias que surgen cada pocos metros de la pared hay empalados cientos. La superficie de la muralla está totalmente cubierta con grabados representando criaturas que no son de este planeta, galaxias, constelaciones... En algunos puntos hay estelas completas que parecen narrar historias de viajes, guerras y el auge y caída de muchos reyes, todo descrito con tremenda violencia. La sensación de crueldad y monstruosidad es tan grande que se hace difícil mirarla. Aquellos con la suficiente fuerza de voluntad (TS VOLUNTAD CD 15 [M]) para hacerlo descubrirán que entre muchos cadá-

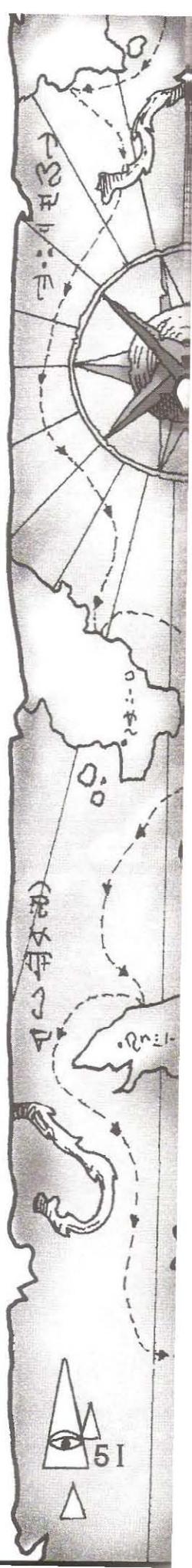
veres de anatomía extraña hay varios de aspecto humano.

A medida que se vayan aproximando a las puertas tendrán una nueva sorpresa: parece haber alguien vigilándolas.

LA MURALLA DEL PURGATORIO

Desde cierta distancia podrán ver un grupo de figuras aparentemente patrullando la entrada de la muralla. Todavía no se han dado cuenta de su presencia, en parte gracias a la neblina que cubre toda la zona, y también en parte porque normalmente no reciben "visitas" y no están especialmente alerta. A pesar de eso, si los investigadores deciden esconderse, la única posibilidad es detrás de las columnas de la avenida. También pueden retroceder hasta el puente o al anterior anillo para evitar ser vistos. Si continúan avanzando serán descubiertos, y si bordean la muralla para evitar la guardia descubrirán que existen en total 12 puertas, una por cada puente que conduce al anillo, y todas están fuertemente guardadas.

Con unos prismáticos se podrán obtener algunos datos más sobre los "vigilantes". Las figuras de mayor tamaño son Centinelas, de los que podrán contar dos por puerta. Junto a ellos caminan media docena de humanoides, cubiertos por una extraña coraza que parece movida algún tipo de maquinaria. Son los Templarios (ver ficha). Su rostro queda totalmente oculto por un casco alargado, así que es imposible ver sus rasgos. Con la armadura parecen medir unos dos metros y medio de altura pero se comportan como personas normales, no como autómatas, incluso si se les vigila durante un tiempo se les podrá ver deteniéndose a "charlar" entre ellos. Varios portan picas de combate similares a las de los Centinelas, pero de menor tamaño. Otros llevan objetos que parecen pequeños cañones, a medias entre el diseño extraterrestre y el humano.



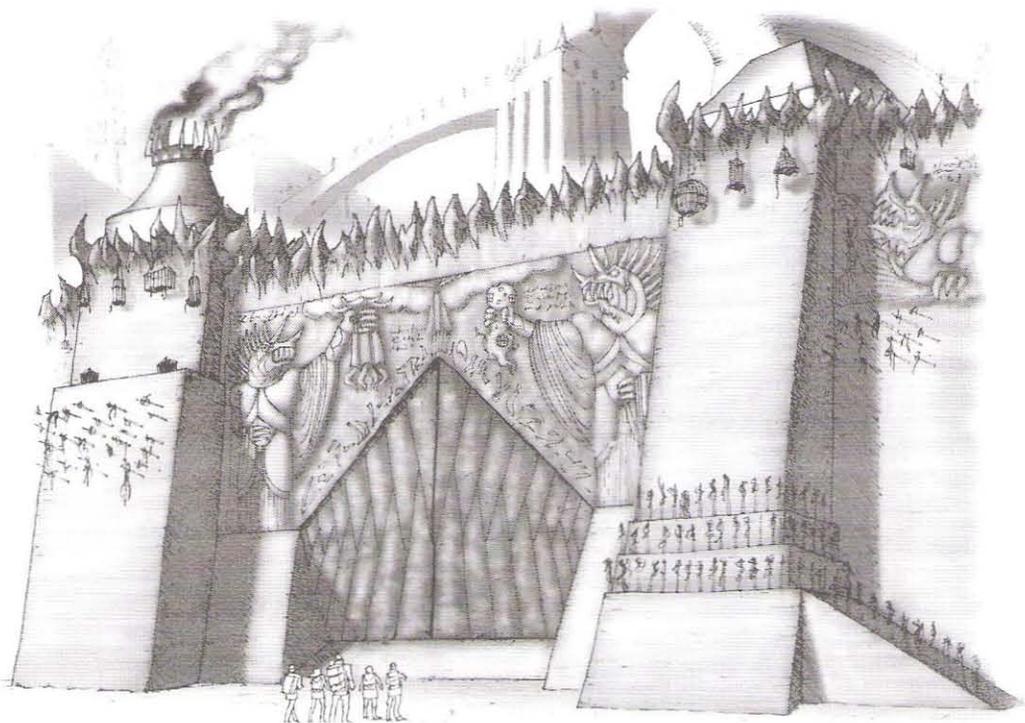
La única forma de acceder al Anillo Interior es pasar la muralla, lo que a juzgar por la vigilancia es una tarea bastante complicada. Si observan las puertas, verán que no parece haber turnos de vigilancia. Como verdaderas máquinas, los Centinelas y los humanoides permanecen en su puesto sin inmutarse, sin parar aparentemente para descansar o alimentarse. (En realidad paran a "recargarse", pero sólo necesitan hacerlo muy de cuando en cuando. Eso los personajes no pueden saberlo en el corto espacio de tiempo que tienen para observar). Lo que sí pueden descubrir es que no hay patrullas que rodeen el exterior, y el espacio de muralla entre puerta y puerta está bastante desprotegido. A alguien puede ocurrírsele escalar por esa zona, pero deben recordar que desconocen si hay vigilancia en las almenas de la muralla. Si se les ocurre subirse a lo más alto de los edificios cercanos, podrán observar algunas figuras solitarias que dan vueltas, pero no tantas como para suponer un peligro.

En el interior de las ruinas no hay un ciclo claro de día y noche, aunque se nota cuando el sol deja de iluminar la superficie. Ese es el mejor momento para intentar escalar la muralla, por una

de las zonas intermedias. Acercarse no supone problema, siempre que lo hagan con precaución. Subir por entre los grabados y los pinchos que sobresalen, esquivando los cadáveres empalados, es más trabajoso, y requerirá que alguien entrenado (o el más diestro) suba hasta las almenas y ate una cuerda, o que todos suban a pulso. Es una tarea de dificultad media (Tregar CD 15 [M]), porque los salientes ayudan. Una caída puede resultar mortal, la muralla mide 20 metros de alto, y lo que es peor, alertaría a los guardias.

En la escalada, alguien que pase un chequeo de Avistar CD 20 [G] descubrirá algo interesante. Uno de los cadáveres empalados en la muralla es humano, y va vestido con antiguas ropas para el invierno. Está momificado y no queda más de él, ni en sus bolsillos ni en ninguna otra parte que permita identificarle, pero si se supera un chequeo de Saber Historia CD 20 [G] sabrá que el corte de sus ropas es característico de las expediciones polares inglesas.

Al llegar a la parte superior, hay un 25% de probabilidades (de 1 a 5 en el dado de 20) de que los investigadores se topen con alguien de guardia. Será un Templario, y si quieren poder seguir



adelante, deben eliminarle con el menor ruido posible. Las criaturas no se controlan entre ellas, así que nadie lo echará de menos. Si algún investigador quiere practicar una "autopsia" la armadura no se separará del cadáver por mucho que lo intenten. Donde haya grietas o daños, se verá manar algo que parece sangre, pero nada más.

Si por alguna razón se deja escapar al vigilante, o se usan armas de fuego en el combate pueden llamar la atención del resto, y al grupo solo le quedará la opción de escapar. Como ventaja tienen la altura de la muralla, que impedirá que nadie llegue a ellos con rapidez, pudiendo perderse entre las callejas del Anillo Interior. Sea como sea, los personajes se encontrarán por fin en el anillo, con el Centro a la vista.

LA VISTA DESDE LA MURALLA

Quizá lo que vean en el interior de este anillo les deje bastante sorprendidos. Si el resto de la ciudad se encontraba abandonado y sin vida, esta sección hierva de actividad. Verán los edificios más altos que hayan encontrado hasta ahora, de seis y siete plantas, y entre ellos fraguas y talleres en los que fabrican piezas mecánicas. Algunas parecen destinadas a los Centinelas, pero otras, grandes planchas y secciones de metal, parece más bien destinadas a algún tipo de construcción o vehículo. A lo lejos podrán entrever la silueta de objetos de varios metros de alto que se mueven produciendo un terrible sonido de maquinaria.

Desde donde están también podrán tener por primera vez una panorámica del Centro de la ciudad. Su primera impresión será la de una torre inclinada, erizada de espinas, que les recordará vagamente a un telescopio o una antena. Para aumentar esa sensación, descubrirán que parece tener una parte inferior rotatoria. En torno a la torre hay mucho movimiento, pero no se distingue bien de qué o quién.

EN EL ANILLO INTERIOR

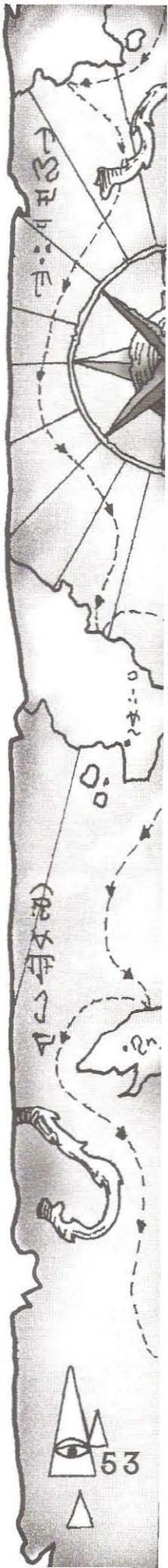
Los investigadores verán varios edificios vacíos a su alrededor, y pueden entrar en uno de ellos para tomarlo como base. Evidentemente es más seguro que en la calle, y es una alternativa muy válida si no consiguieron reducir al guardia de la muralla y les están buscando. Las puertas metálicas cederán sin problemas. Los callejones cercanos a la muralla son accesibles y poco transitados, pero si deciden avanzar más allá deberán estudiar cada paso, planificar, ir colándose casa por casa y tener cuidado de no ser descubiertos. Los Centinelas sólo patrullan las grandes avenidas, pero los Templarios vienen y van por todo el complejo.

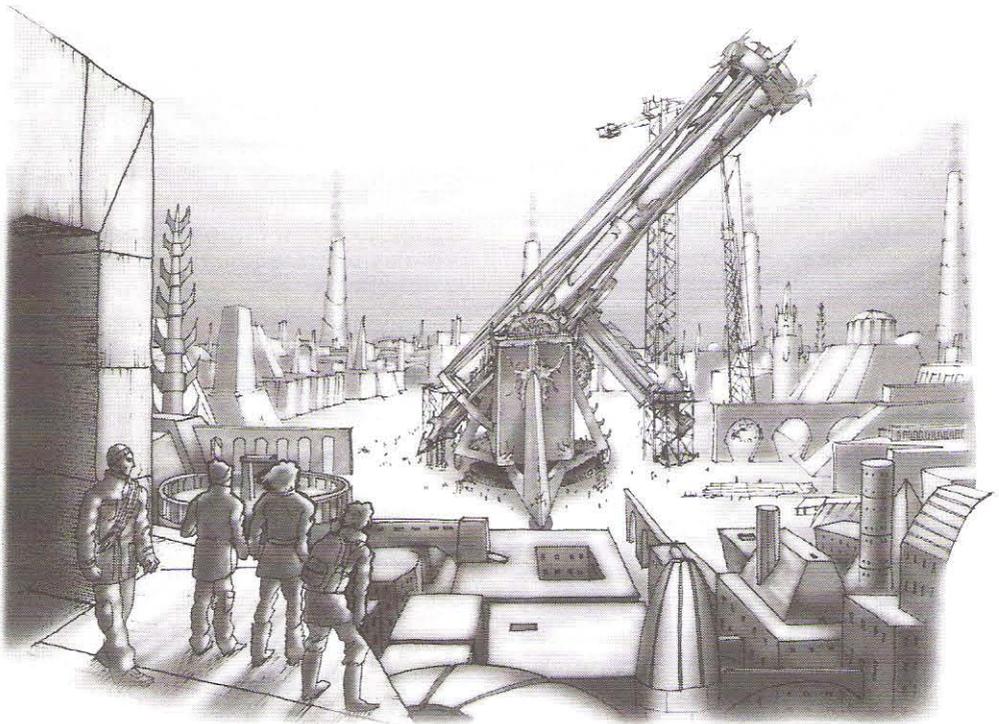
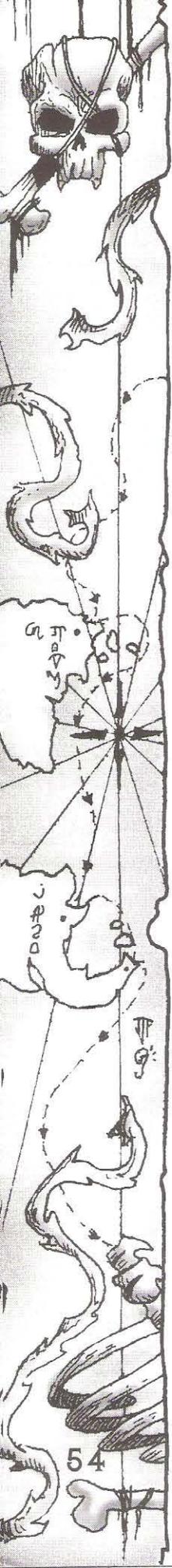
Tanto si se quedan donde están como si avanzan, al cabo de un rato les parecerá escuchar un eco lejano, proveniente del Centro. Quien supere una tirada de Escuchar CD 15 [M] sabrá que es alguien gritando a través de un megáfono, una voz humana diciendo algo imposible de reconocer. Esto también debería de sorprenderles.

En este punto tienen varias alternativas. Quedarse en uno de los edificios es una solución temporal, sobre todo si les persiguen. Pueden intentar averiguar qué se construye en las plazas, qué son los gigantescos objetos metálicos que se mueven más allá, de dónde viene la voz del megáfono, o directamente, ignorar todo y dirigirse directamente al Centro.

MIENTRAS TANTO, EN OTRO LUGAR... (I)

La Hermandad del Cráneo de Hierro sufrió una conmoción cuando recibió los informes por radio de su unidad de asalto. Luego perdieron comunicación, pero su jefe, Otto Wundermann, no se dio por vencido. Decidió adelantarse a los investigadores, y haciendo una estimación sobre dónde podría estar el centro de las ruinas, ordenó perforar en una zona cercana.





Su maniobra dio un resultado diferente del esperado. La perforadora abrió un acceso sobre el Anillo Interior, casi en el límite con el Centro, y varios Centinelas les descubrieron. Siguiendo órdenes de sus superiores, las criaturas exterminaron a la mayoría de los miembros de la Hermandad y su maquinaria, y ahora los supervivientes, incluyendo el propio Wündermann, están siendo conducidos al Centro para ser interrogados. Pero esto los personajes no lo saben...

EN EL ANILLO INTERIOR (II)

Los investigadores pueden decidir espiar las actividades de los Templarios, tanto en las plazas como más allá, o explorar los edificios del Anillo.

Si van a las plazas

Verán toda una serie de forjas y talleres perfectamente organizados, que trabajan sin descanso. La producción está automatizada en su mayor parte, pero para los trabajos delicados de ensamblaje, hay "operarios". Son humanoides bajos y muy robustos, cubiertos de un grueso pelo que más parecen

púas metálicas. Su semejanza con los humanos se pierde cuando se ven sus manos garrudas y su cabeza, que surge del torso casi directamente, picuda y más parecida a la de un gran lagarto. Son los Uros (ver ficha). Trabajan con mucha habilidad y el calor del metal no parece afectarles. Se comunican entre ellos con un lenguaje de agudos gritos y silbidos.

La producción de metal más ligero parece estar destinada a los Centinelas. En algunas zonas, mitad forja y mitad sala de operaciones, los Uros blindan, amplían y remachan las partes metálicas de las criaturas, transformándolas en máquinas de matar. Algún investigador avisado puede darse cuenta de que ningún Templario sigue ese proceso.

Las placas de metal más pesadas, moldeadas con todo tipo de formas, son cargadas en enormes transportes cerrados impulsados por cadenas que también manejan un par de Uros y llevadas hasta una serie de almacenes cercanos al Centro.

Si se internan más lejos

Más allá de las plazas el ruido de maquinaria es ensordecedor. Al acercarse descubrirán que pertenece a una extraña cadena de montaje, donde se ensamblan una especie de torres metálicas de perforación de más de diez metros de alto. Podrán contar media docena, en diferentes estados de desarrollo. Su forma recuerda a la de una barrenadora humana, pero hay diferencias notables, sobre todo por su tamaño, similar al de un vagón de tren, y por la cabeza perforante, construida enteramente en cristal de roca tallado.

Después de un tiempo de observación verán aparecer a los Operarios (ver ficha), que sorprendentemente son humanos, vestidos con monos, máscaras blancas y gafas de protección, aunque todo de un diseño diferente a cualquiera que hayan visto. El sonido de megáfonos que escucharon provenía de esta zona. Ahora que están más cerca pueden identificar el idioma en el que hablan: es alemán, y

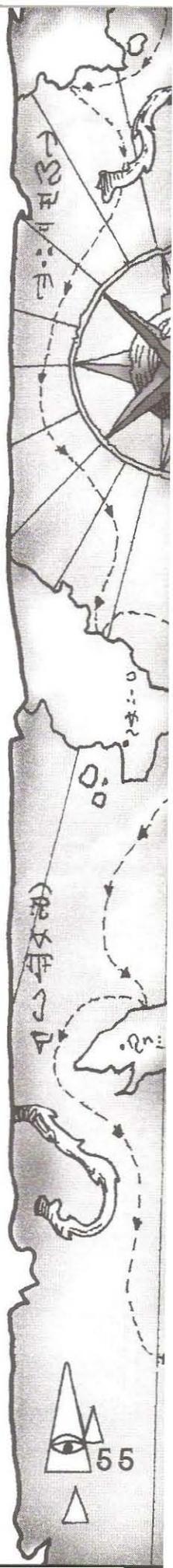
habla sobre precauciones de seguridad, turnos de trabajo... nada interesante. Por si sienten la tentación de acercarse, este área, al igual que la anterior, está patrullada por numerosos Templarios y varios Centinelas. De todas formas, de vez en cuando algún operario se interna entre los edificios para llegar a las forjas de los Uros y hacerles algún pedido especial o recriminarles errores en las piezas. En ese momento los investigadores pueden observar más detalles, como que se trata de hombres y mujeres jóvenes, de unos veinte años, de rasgos germánicos, altos, rubios y de ojos azules. Con los Uros hablan en una variante de su idioma, aunque si van varios, entre ellos charlarán en alemán.

Si exploran los edificios

El Director de Juego debe tener en cuenta que explorar el Anillo es una de las tareas más peligrosas y que más probabilidades de ser descubierto conlleva. Aproximadamente hay 100 edificios a explorar (en total son muchos más,

Tirada 1d10 Encuentro

- 1-3 Unas cuantas (1D10) monedas de metal y engranajes oxidados.
- 4 Un almacén de alimentos, hay latas de conservas etiquetadas en alemán.
- 5 Los restos casi convertidos en polvo de una criatura reptiliana similar a la que encontraron en el descenso de la torre (ver aventura anterior). Se aplica la misma descripción. Lo único destacable es que en este caso la túnica está prácticamente intacta, y los bordados en ella parece representar mapas de constelaciones, con pequeños textos en un idioma ilegible.
- 6 Varios cadáveres han sido embalsamados y depositados aquí. Si se rompe la mortaja se descubrirán los cuerpos casi perfectamente conservados de humanos altos y rubios. La causa de la muerte en todos los casos son graves heridas en cabeza y torso.
- 7 En este edificio hay dos viejos monos de trabajo como los que llevan los operarios humanos de la cadena de montaje. No engañarán a nadie a corta distancia, pero de lejos pueden dar el pego.
- 8 Parece que el edificio es un almacén de armamento. Hay munición de todo tipo... de la II Guerra Mundial. Hay un 30% de probabilidades de encontrar una Luger en perfecto estado, y un 10% de encontrar una MP40.
- 9 Este edificio fue habitado hace tiempo, en su interior se encuentran viejos camastros deshechos, objetos personales de aseo, y entre varios montones de ropa, un uniforme de la Kriegsmarine (concretamente de un oficial de submarinos) y una bandera de la marina alemana, con la esvástica nazi.
- 10 Amontonados en un rincón de una de las habitaciones, los investigadores encuentran varias bolsas con material antiguo para expediciones árticas, cuerdas, piolets, crampones, latas de comida, ropa de abrigo, etc. Junto con todo eso, en una bolsa más pequeña encuentran material de escritura y el Diario de la Expedición Inglesa * (ver texto más adelante). Este encuentro no puede repetirse.



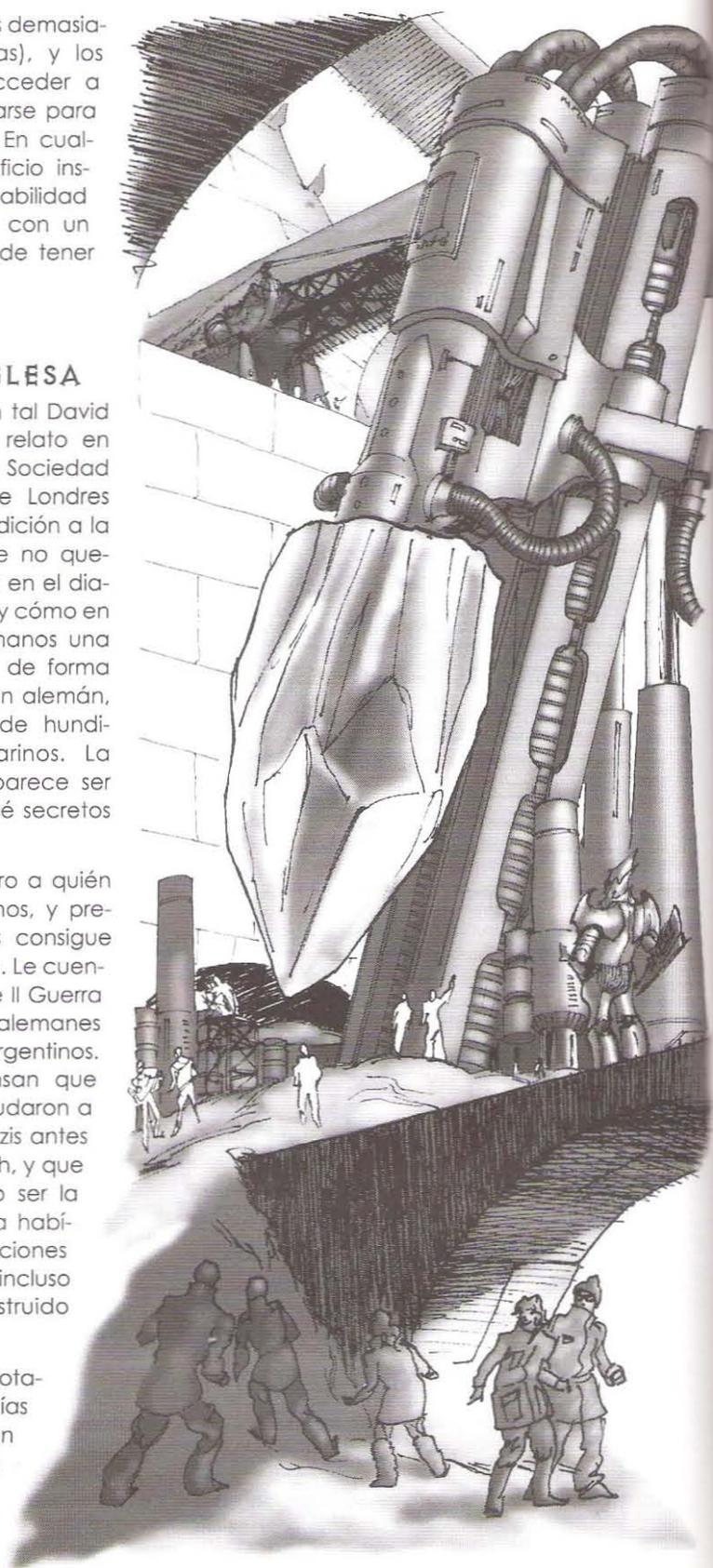
pero el resto están en zonas demasiado vigiladas o transitadas), y los investigadores pueden acceder a ellos uno por uno o separarse para entrar en varios a la vez. En cualquier caso, por cada edificio inspeccionado hay una probabilidad del 10% de encontrarse con un Templario, y una del 25% de tener un encuentro.

DIARIO DE LA EXPEDICIÓN INGLESA

El diario pertenece a un tal David Wilson, que comienza su relato en verano de 1950, cuando la Sociedad Geográfica e Histórica de Londres decide financiar una expedición a la Antártida, por razones que no quedan claras. Wilson describe en el diario el viaje desde Inglaterra y cómo en el trayecto llegan a sus manos una serie de mapas dibujados de forma tosca y con anotaciones en alemán, que describen el punto de hundimiento de varios submarinos. La misión de la expedición parece ser explorar sus restos y ver qué secretos esconden.

Wilson no tiene muy claro a quién pertenecieron los submarinos, y preguntando a los marineros consigue varias piezas más del puzzle. Le cuentan que en 1945, al final de II Guerra Mundial, varios submarinos alemanes se entregaron en puertos Argentinos. Muchos historiadores piensan que hubo muchos más que ayudaron a escapar a los dirigentes nazis antes del colapso del Tercer Reich, y que su punto de destino pudo ser la Antártida. Los alemanes ya habían realizado varias expediciones a la zona, y se rumoreaba incluso que podrían haber construido una base allí.

El diario continúa con anotaciones sobre los tediosos días de viaje hasta la región polar, sin dar más datos de interés. Una vez allí, mientras una parte del grupo se queda en el barco inspec-



cionando la costa, otro equipo, en el que se encuentra el propio Wilson, desciende a tierra para realizar la exploración a pie. Siguiendo una de las anotaciones en los mapas encuentran una serie de simas y cavernas que se internan en las profundidades. Con la esperanza de acceder quizá al casco de un submarino encallado, o encontrar los restos de una expedición alemana, dos exploradores, John Beckley y Milton Blye descendieron atados con cuerdas, pero con tan mala fortuna que un derrumbe les dejó sepultados. Aún con esperanzas de encontrarlos con vida, el resto del grupo se internó en las cavernas del glaciar por otra entrada.

A partir de ese momento el diario de Wilson se vuelve fragmentario e ilegible, como si lo escribiese deprisa y pudiendo tomar sólo notas sueltas. Habla de las torres, la ciudad, la muralla negra, de "monstruos" que les persiguieron y les obligaron a escapar a la superficie, para encontrarse con su barco hundido y sus compañeros muertos. El diario finaliza con el relato de la desesperada huida de los supervivientes por el territorio helado, para acabar atrincherándose tras varias defensas improvisadas, a la espera de la llegada de las "criaturas". Su última anotación es una petición a cualquiera que encuentre su diario, pero parece que fue incapaz de terminarla. En ella dice: "A quien encuentre estas páginas, le pido en nombre de Dios que de la voz de alarma, él está aquí, y desde el centro vigila..."

CRUZANDO EL CÉRCO

En este punto los jugadores deben pensar cómo llegar al Centro sin ser descubiertos. Separándolo del resto de las zonas hay una explanada que conduce a su entrada principal, pero rápidamente se darán cuenta de que está demasiado vigilada como para acercarse de forma sigilosa.

Hay varias alternativas, de las que ya han recibido alguna pista. En primer lugar, pueden intentar cruzar simulta-

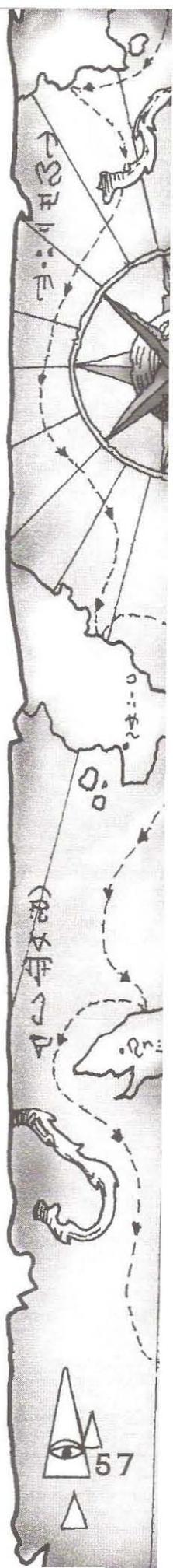
do que son operarios de la cadena de montaje. Si no encontraron los monos de trabajo y las máscaras al inspeccionar los edificios, pueden tratar de conseguir uno tendiendo una emboscada a alguno de los técnicos cuando cruce la ciudad. En cualquier caso, la pega de este plan es que como mucho conseguirían ropa para uno o dos investigadores, y el resto deberían quedarse ocultos mientras ellos tratan de pasar.

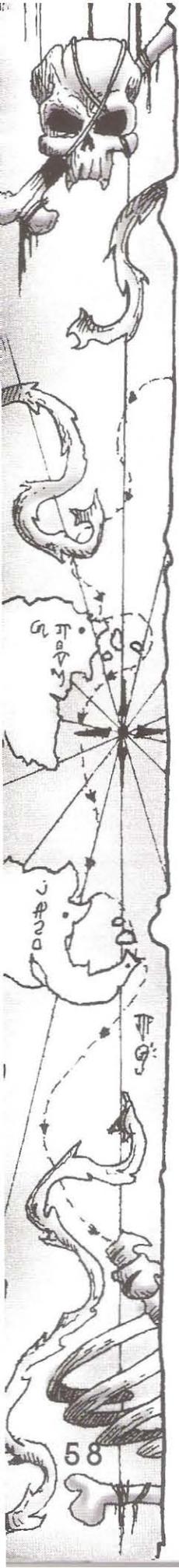
A alguno se le ocurre utilizar la armadura de un Templario para disfrazarse, como ya se dijo antes y se menciona en su ficha, las placas están tan sólidamente implantadas en el cuerpo que es imposible extraerlas sin destruirlas en el proceso.

Otra buena razón para capturar a un operario humano es conseguir información. Lograr reducirlo sin matarlo es complicado, pero si lo logran pueden enterarse de muchas cosas... siempre y cuando alguien hable alemán. El operario (u operaria, es aleatorio) sólo conocerá esa lengua. Su personalidad variará dependiendo de si es hombre o mujer. Nota para el Director de Juego: El operario prisionero puede ser simplemente una fuente de información o convertirse en un PNJ útil que acompañe a los personajes en su incursión al Centro.

INFORMACIÓN GENÉRICA QUE PUEDE DAR UN OPERARIO

Si los investigadores saben alemán, el operario contará que nació en la bóveda y que desde siempre lleva trabajando en la cadena de montaje. Sus padres fueron alemanes huidos de su país tras la II Guerra Mundial, pero desconoce cómo llegaron allí. Vive en los niveles superiores del Centro (que él llamará Konnector), que según cuenta se extiende varios pisos hacia abajo. A los niveles inferiores sólo pueden acceder los Ingenieros, los Sacerdotes y la Guardia Personal del Elegido. Si se le pregunta por él, dirá que les dirige desde el inicio del tiempo, pero nunca lo ha visto.





De los extraterrestres que construyeron la ciudad, dirá sólo quedan unos pocos, asesorando al Elegido. Sobre su trabajo, dirá que llevan años perfeccionando perforadoras para excavar en el hielo profundo, tan duro como roca. Buscan la fuente de energía de la ciudad, una gran construcción esférica que se separó del resto en un movimiento sísmico y se perdió en las profundidades.

Es todo lo que se atreverá a contar, pero si los investigadores utilizan con éxito Intimidar CD 15 [M], añadirá algunos detalles: primero que cuando encuentren la fuente de energía podrán volver a conectar la comunicación con el exterior, y todo cambiará. Segundo que todo el Anillo interior está conectado al Centro por "canales de plasma" en el subsuelo que en estos momentos están desactivados. En el anillo hay cuatro "nodos" principales que dan acceso a los canales, pero no sabe dónde se encuentran. Los investigadores se darán cuenta de que ésta puede ser otra forma de acceder al Centro.

Si los investigadores no saben alemán, lo único que sacarán en claro es que las perforadoras servirán para buscar algo de gran importancia en el hielo a gran profundidad, y que el Centro se extiende varios niveles hacia abajo, donde habita su líder.

Notas de Interpretación (Operario varón: Günter)

Es un nazi convencido, aunque para él esa palabra no tiene mucho sentido. Cree que pertenece a una raza superior y desprecia a cualquiera diferente. Al ser capturado primero se mostrará asustado, pero luego sentirá curiosidad por los investigadores. Colaborará en lo que pueda, pero no les acompañará a ningún lugar, a menos que sea amenazado. Si es así, fingirá ayudar y tener una actitud amigable, para intentar delatarles en cualquier momento. En el caso de que su plan no funcione, esperará a estar en el Centro y tratará de atacar a uno de los personajes en un momento de despiste, huyendo des-

pués. Conoce bien el complejo y será difícil encontrarle antes de que dé la voz de alarma.

Notas de Interpretación (Operario mujer: Anna)

Siempre ha sido muy independiente, es altiva y orgullosa, y también cree que pertenece a una raza superior. Su aspiración era ser Ingeniero pero fue destinada a Operario, por lo que se encuentra frustrada. Sentirá curiosidad por los investigadores, de dónde vienen, lo que han descubierto... le impresionará su forma de actuar, ya que nunca antes ha conocido a alguien de "fuera". Si le cuentan historias sobre el exterior, ayudará a los personajes con la esperanza de huir con ellos. Aun así, si son descubiertos o apresados, dirá que fue obligada. Dependiendo de cómo la hayan tratado y si han hecho amistad, intentará ayudarles a escapar o no.

PLANES DE ENTRADA

A no ser que a los investigadores se les ocurra alguna otra idea, las maneras posibles de acceder al Centro son las siguientes:

Disfrazados de operarios

Con los monos puestos y las mascarillas en su sitio, los personajes pueden acercarse primero a las cadenas de montaje y luego encaminarse hacia el Centro. Los Templarios no les dirigirán la palabra, y evidentemente los Centinelas tampoco, pero deberán tener cuidado con encontrarse con algún operario, ya que pueden hacerles alguna pregunta (30% de probabilidades). Si saben alemán, pueden intentar responder con evasivas o utilizar Engañar CD 20 [G], si la poseen, para continuar sin contestar abiertamente. Si no saben alemán, tendrán que improvisar para no ser descubiertos. Hablar en cualquier otro idioma les delatará al momento. La pega de este plan es que sólo contarán con un par de monos de trabajo para disfrazarse (Disfrazarse CD 15 [M]), y aunque tuvieran más, un grupo numeroso levantaría rápidamente sospechas. Tendrán que

ingeniárselas para cruzar todos, ya sea haciéndolo por turnos o intentando alguna de las otra maneras de entrar.

Escondidos en un transporte de piezas de los Uros; Este plan les permitirá acercarse a todos hasta los almacenes adyacentes al Centro, y la única pega es que deberán despistar a los Uros y una vez junto al edificio, encontrar una entrada. El único acceso, un conducto de ventilación en la parte trasera de la construcción, está vigilado por dos Templarios, a los que deberían reducir en silencio. Si lo hacen podrán acceder al interior, aunque las rejillas les impedirán ir más allá del "Nivel 0".

Por los canales de plasma

Esta es la forma más arriesgada. En primer lugar porque deberán recorrer el Anillo en busca de los nodos de entrada. Están situados en los puntos cardinales, Norte, Sur, Este y Oeste, empotrados en el suelo, y tienen la forma de un gran disco de piedra labrado con figuras monstruosas. Si lo desplazan, verán un recinto circular del que parten galerías tubulares de medio metro de alto. Por lógica deberán tomar la que vaya en dirección al Centro. Descubrirán que el material con el que están construidas las galerías es metálico, y en muchos puntos tiene estrías o ranuras que se iluminan rítmicamente. El brillo va acompañado por una vibración. Otro de los peligros de los canales de plasma es la posibilidad de encontrarse con un Gusano Limpiador. (ver ficha) (40% de probabilidades), o que los Ingenieros del Centro descubran que hay objetos extraños en los tubos (20% de probabilidades). Si lo hacen avisarán a dos o tres Gusanos y como medida de seguridad, a un Robot Araña (ver ficha). Si consiguen llegar a la salida sin incidencias, se encontrarán en el "Subnivel 1".

SI SON DESCUBIERTOS...

Como ningún plan es infalible, hay muchas posibilidades de que los

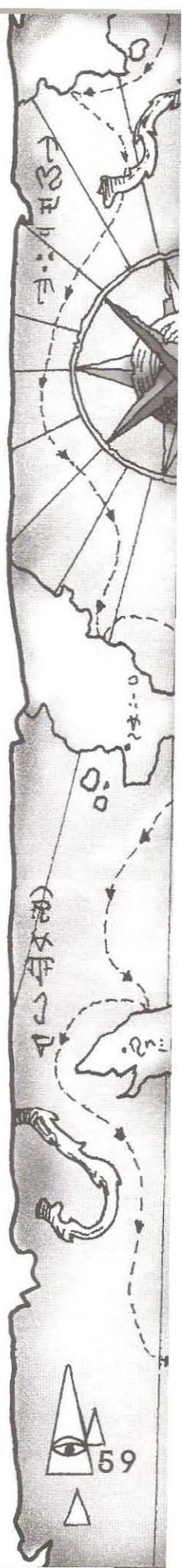
investigadores sean descubiertos. El Director de Juego tiene entonces varias alternativas. Puede atacar con Centinelas y Templarios, pero permitiendo que los personajes huyan y vuelvan a intentarlo de otra manera, ahora más difícil porque los guardias estarán alerta. Puede hacer prisionero a uno o varios de los investigadores (la manera más sencilla es considerar a los que caigan en combate como inconscientes y no muertos), llevándoselos directamente o usándolos como rehenes para solicitar a los demás que se rindan. Los que sean atrapados acabarán en las celdas del Subnivel 3, mientras el resto se ve ahora en la necesidad de planear un rescate.

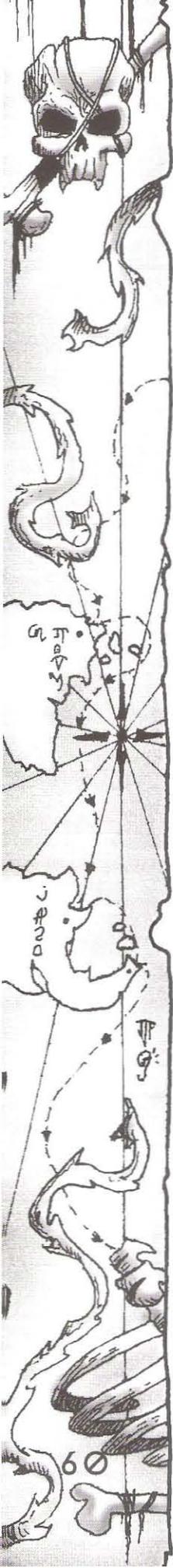
Otra opción es tender al grupo una emboscada, gracias a la información que sobre ellos dará Otto Wündermann. En ese caso los investigadores se verán en una encerrona, superados ampliamente en número, y con la rabia añadida de ver que el que comanda la operación es el propio Wündermann con sus sicarios. En este caso también terminarán en las celdas del Subnivel 3.

Si los personajes acaban como prisioneros, serán despojados de todos sus objetos personales y arrojados a una fría celda comunitaria donde es de esperar que empiecen a planear su fuga. Sin embargo, si renuncian o deciden esperar (o simplemente si fallan al intentar escapar), después de 24 horas serán conducidos a una sala de interrogatorios donde Wündermann hablará con ellos. Para conocer sus intenciones y motivaciones, ver la siguiente sección.

MIENTRAS TANTO, EN OTRO LUGAR... (II)

Después de ser capturados en la superficie, Otto Wündermann y sus hombres fueron llevados a los niveles inferiores del centro. Allí se encontraron con los Sacerdotes (ver ficha), a los que rápidamente reconocieron como descendientes de varios importantes generales alemanes de la II





Guerra Mundial. Fue una sorpresa y una alegría para ellos encontrar humanos altos, rubios y de ojos azules en un lugar tan remoto del mundo. Tras unos momentos iniciales de desconfianza, los hombres del Cráneo de Hierro les convencieron de su ideología nazi, mostrándoles símbolos, libros y documentos que llevaba consigo. A partir de ese momento, el trato que se les daba cambió totalmente. Se acomodó a los soldados con los operarios, y mientras Wündermann puso al corriente a los Sacerdotes de los sucesos del mundo exterior. A su vez ellos le contaron la historia del Reino Antiguo, cómo funcionó durante millones de años como "puerto estelar" para cientos de razas y finalmente fue destruido por una rebelión.

De los antiguos moradores, la raza reptiliana extraterrestre que controlaba el "puerto" y que ellos llaman Dra-Kuv (ver ficha), sólo quedan unos pocos, que acompañan permanentemente al Elegido. Su intención es recuperar la fuente de energía del Reino Antiguo, que se situaba en la parte inferior de la ciudad pero que se desgajó en un terremoto y quedó sepultada en el glaciar hace miles de años. Cuando sea localizada, gracias a las gigantescas perforadoras que partirán en su busca, se conectará y se lanzará un mensaje a las estrellas a través de la gigantesca antena que es el Centro. El único capacitado para enviar dicho mensaje es el Elegido, ya que los Dra-Kuv perdieron sus poderes telepáticos hace mucho tiempo. Del contenido del mensaje, los Sacerdotes no dirán nada.

La misión de Wündermann será ahora proteger la excavación en busca de la fuente de energía, y dar caza a los intrusos que se encuentran en el Anillo Interior. Para lograrlo pondrán bajo su mando Centinelas y Templarios, además de sus propias tropas. Cuando lo consiga, se le permitirá acceder al último nivel, el Santuario, y contemplar al Elegido.

EL CENTRO ("KONNECTOR" ⊕ "LA ANTENA")

Semejante a un gigantesco telescopio u observatorio astronómico plagado de antenas, el Centro tiene un aspecto impresionante. Un examen cercano revelará que no se trata de un edificio, sino de una máquina empotrada en el suelo. Está dividido en niveles por encima y por debajo del terreno. Los subniveles más profundos son de acceso restringido, mientras que por el resto circulan operarios, Templarios, y personal de mantenimiento.

Los investigadores tienen varios posibles accesos: por la superficie disfrazados de operarios, o escondidos en un transporte Uro, con lo que llegarían al Nivel 0, o por los canales del subsuelo, alcanzando el Subnivel 1.

DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DEL CENTRO (DE ARRIBA ABAJO)

Nivel Tres – La Zona de Observación

Se trata de uno de los lugares más espectaculares de toda la ciudad. Se encuentra en lo más alto de la torre, y en su interior hay situadas de forma concéntrica multitud de láminas, unas transparentes, otras de metal de reflectante y otras translúcidas. Desde el techo varios racimos de cristales iluminan unas u otras, creando imágenes en su superficie. Sobre las láminas reflectantes se ven aparecer objetos brillantes en movimiento en un fondo estrellado, mientras que en las transparentes o translúcidas se proyectan datos sobre los mismos, que van cambiando a medida que se mueven en el "espacio". Un observador situado en el centro de la sala tiene a la vista gran cantidad de estas pantallas, y puede seguir sin esfuerzo la trayectoria de varias docenas de objetos. Los investigadores intuirán, si ya han visitado el Nivel Dos, que lo que están viendo son "naves" u otro tipo de vehículos espaciales, que transitan cerca de la Tierra.

Nivel Dos – La Sala de Control

Por su función y el ajetreo que hay en él, este nivel puede recordar a una gran torre de control, aunque tiene poco en común con las humanas. Está construida en forma de bóveda recubierta de metal, y sobre su superficie hay grabados innumerables símbolos y rutas, todos con anotaciones ilegibles. En muchos puntos hay engarzadas pequeñas joyas de diferentes colores. Un grupo de operarios maneja una torre metálica en el centro de la estancia, de la que surgen varios cristales de diferentes formas y tamaños. Cada cierto tiempo, un rayo de luz sale de la torre y cae sobre una de las joyas de la pared, que se desplaza a lo largo de una ruta, y luego se detiene. Nuevas joyas son añadidas por otros operarios en diferentes partes del "mapa celeste". De esta forma se lleva el control de los objetos que se acercan o alejan del "puerto estelar".

Nivel Uno – El Orientador

Se trata del primer nivel sobre el suelo, y desde aquí se hace girar toda la torre, para orientarla en dirección a donde se desee realizar la transmisión. Aparentemente es una gran sala llena de maquinaria sin sentido para los ojos humanos, pero un examen detallado revelará que existen varios controles que operados simultáneamente inician el movimiento de un inmenso eje central. Hace mucho tiempo que la torre no gira, así que es poco probable encontrar a nadie aquí.

Nivel Cero – La entrada

A ras del suelo, da acceso desde el Anillo Interior. Es una zona de paso, y normalmente hay mucho movimiento de operarios entrando y saliendo. Un par de Templarios vigilan. En el extremo más alejado del nivel hay media docena de tubos por los que ascienden y descienden una especie de discos metálicos, a modo de ascensor. En cada disco pueden subir hasta diez personas, y se desplazan por rieles empotrados en la pared, sin un sistema de propulsión evidente. Una serie de botones los hace funcionar. Los ascensores

conectan directamente con todos los niveles y subniveles, menos el séptimo.

Subnivel Uno – Alojamiento de Operarios

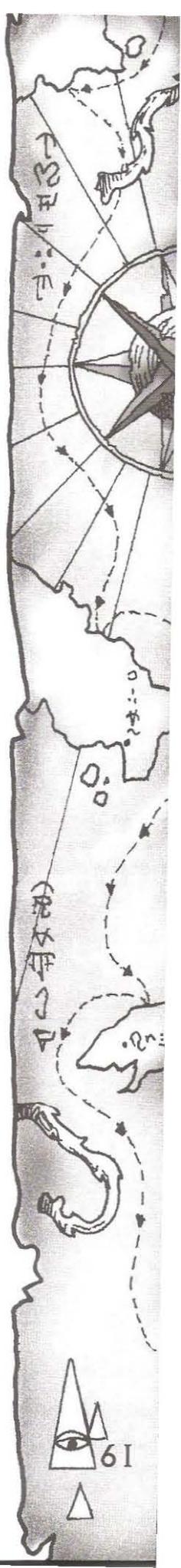
Decenas de operarios entran y salen constantemente, cambiando sus turnos de trabajo. Sus habitaciones están organizadas en varios pasillos que parten del acceso principal al ascensor. En esta zona también hay comedores y salas en las que se charla o se descansa junto a otros. El ambiente es muy militar, a pesar de que no se ve ni un solo uniforme. A diferencia de otros niveles, en este no hay ningún Templario de guardia. Si los investigadores accedieron a través de conductos de ventilación o canales de plasma, llegarán a la zona de cocina y almacenes. Salir desde ahí es casi imposible si no cuentan con ropa con la que disfrazarse.

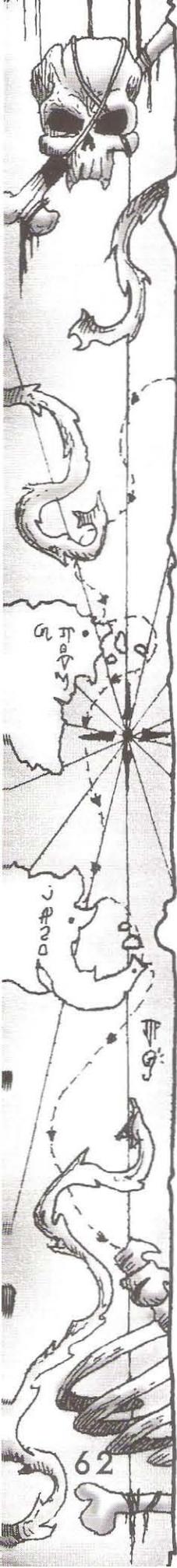
Subnivel Dos – Almacenes

Esta es una gran sala sin paredes, en la que se apilan cajas y cajas de equipamiento, tanto humano como no humano. Hay armas, comida enlatada, ropa... en el extremo más alejado se pueden ver planchas y motores que en su día pertenecieron a aviones y submarinos. Sobre algunas de las piezas se distinguen aún las esvásticas nazis y textos en alemán.

Subnivel Tres – Celdas y Quirófanos

Uno de los peores lugares del edificio. Varias celdas comunitarias servirán de alojamiento a los investigadores si son capturados. En otras podrán ver cadáveres irreconocibles, momificados por el frío, pero con signos evidentes de haber sido torturados o sometidos a experimentos aberrantes. Un Templario vigila constantemente el pasillo de las celdas, haciendo la ronda de una dirección a otra. En la zona más alejada se encuentran los quirófanos, en los que siempre hay movimiento, acompañado de ruido de tornos y golpeteo metálico. Cada cierto tiempo verán pasar a un operario empujando una mesa con ruedecillas,





en la que lleva diferentes placas de metal y maquinaria. Tras él entrará una camilla en la que transportan un cuerpo tapado por una sábana. Si se observa durante un rato más podrá verse salir de nuevo la camilla, pero esta vez con un Templario sobre ella. De las junturas de su armadura todavía mana sangre.

Wündermann interrogará aquí a cualquier investigador que haya sido capturado, intentando descubrir cuántos son, quién les envía y quién está al tanto de su misión. También le interesará saber qué han descubierto hasta ahora, y no le importará intercambiar información, contando lo que él sabe. Le es indiferente, ya que piensa ejecutar a todos los prisioneros en cuanto las perforadoras localicen la fuente de energía.

Subnivel Cuatro – Alojamientos de los Ingenieros

En este nivel las habitaciones están distribuidas de forma circular, pegadas a la pared, y el centro está ocupado por una serie de mesas llenas de mapas, planos y maquetas. En ellas trabajan las 24 horas del día los Ingenieros (ver ficha), que físicamente tiene el mismo aspecto que los operarios, pero visten batas de color pardo, y su número es mucho menor. Su trabajo se centra en la construcción de las perforadoras, de las que parece que ha habido varios prototipos, la localización y transporte de la fuente de energía, y en una sección aparte, el desarrollo de armamento, incluidos Centinelas, Templarios y otros autómatas.

Subnivel Cinco – Alojamientos de los Sacerdotes, Laboratorio

La estructura general es similar a la del nivel anterior, excepto en la disposición de la zona central, que no está abierta sino encerrada en una gran mampara cristalina. Esta mampara es el laboratorio genético, donde los Sacerdotes, vestidos con trajes médicos de color rojo, purifican, modifican y combinan nuevas cadenas de ADN, con el objetivo de crear una raza de

superhombres. Sus experimentos hasta ahora han tenido un éxito relativo. El mayor avance ha sido desarrollar a las criaturas que sirven de base a los centinelas, gracias a los restos orgánicos extraterrestres que encontraron en la ciudad. La resistencia física y la fuerza sobrehumana de los Templarios también son mérito suyo. El laboratorio alberga cientos de probetas y tubos de ensayo con criaturas en diferentes grados de desarrollo.

Subnivel Seis – Sala del Consejo, Guardia Personal del Elegido

El acceso a este subnivel está muy restringido, ya que contiene miles de archivos y documentos recopilados a

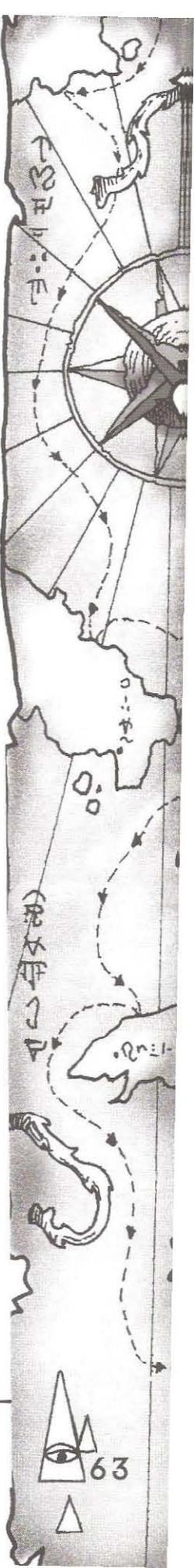
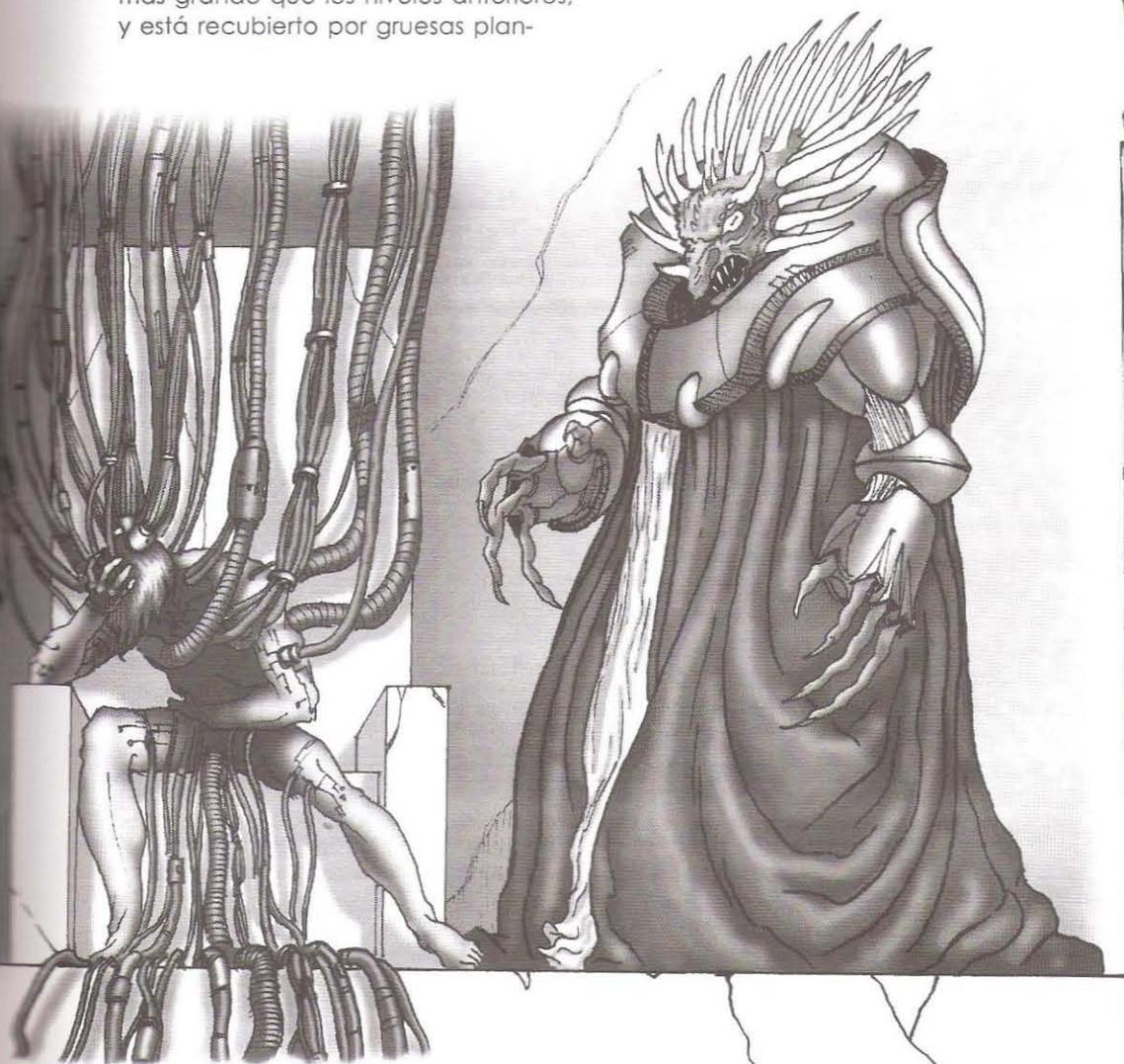


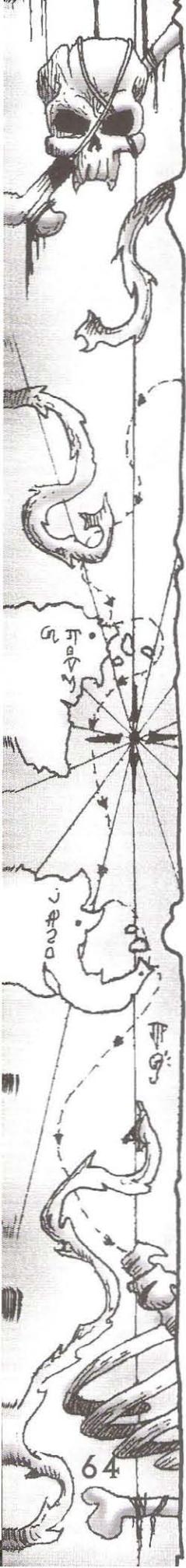
lo largo de los años, la sala donde se reúne el consejo de la ciudad, formado por los supervisores de operarios, ingenieros y sacerdotes, y lo que es más importante, contiene también el único acceso al Santuario donde descansa el Elegido. De la vigilancia se encarga su Guardia Personal (ver ficha), seis soldados enfundados en armaduras de potencia negras, mucho más voluminosas y amenazadoras que las de los Templarios. Pequeños cañones y lanzallamas, junto con espadas ceremoniales, forman su arsenal.

Subnivel Siete – El Santuario

Aquí descansa el Elegido (ver ficha), que no ha visto la luz desde hace decenas de años. El recinto es mucho más grande que los niveles anteriores, y está recubierto por gruesas plan-

chas de un metal que parece plomo. En realidad los poderes psíquicos del Elegido atemorizan tanto a sus seguidores que la cámara está pensada para aislarlos en el interior. Un largo pasillo conduce a una estancia ovalada. A los lados y por todas las paredes, hay cápsulas de cristal con fetos en diferentes estados de gestación. La luz es rojiza, lo que da a todo un tinte sangriento. En el centro de la estancia hay un trono, y sentado en él una figura menuda, encorvada, que se encuentra conectada por tubos y cables a varios sistemas de soporte vital del techo y el suelo. En torno a él hay cuatro Dra-Kuv, los últimos de su raza en la Tierra. Visten las túnicas ceremoniales de los navegantes estelares, y todo su cuerpo queda oculto,





menos sus manos y su cabeza de reptil. Recuerdan a saurios prehistóricos, pero a escala humana. Su cuello está bordeado por apéndices óseos afilados, y de la frente surge una cresta ósea similar. Su hocico es chato y sus ojos son dos esferas saltonas de color verde. Las manos tienen cuatro dedos unidos con membranas entre sí. Si el Elegido es amenazado de cualquier forma, reaccionarán violentamente, pero si no permanecerán inmóviles como estatuas.

El Elegido lleva tanto tiempo aislado del mundo que su primera reacción será de curiosidad, e interrogará a los investigadores. Nadie le verá mover los labios, pero todos escucharán una voz de forma clara y nítida. Luego se darán cuenta de que realmente no la escuchan, sino que la "oyen" directamente en su cabeza. Hará muchas preguntas, y luego intentará persuadir a los personajes para que se unan a su causa, extorsionándoles, chantajeándoles, ofreciéndoles todo aquello que deseen... parecerá que conoce hasta sus más ocultos secretos. *(Nota para el Director de Juego: Como se podrá observar en su ficha, un enfrentamiento directo con el Elegido es directamente un suicidio. De todas formas, debería resultarles prácticamente imposible llegar hasta este subnivel).*

REPARTO

Los investigadores pueden coincidir con uno o varios personajes en los diferentes niveles, eso dependerá de sus actos y de lo que decida el Director de Juego. Los PNJs tienen personalidades muy diferentes, y en muchos casos pueden resultar una ayuda (sobre todo si los personajes han sido atrapados y se encuentran en las celdas), pero también es un gran riesgo contactar con ellos.

ROERICH - OPERADOR DE TRÁFICO

En los niveles dos o tres los investigadores pueden encontrar a Roe-

rich, un anciano de 80 años que en sus tiempos fue tripulante de submarino y ahora se encarga del control de tráfico. Es un experto utilizando tanto la sala de control como la zona de observación, y contará a todo aquel que le interese como el anterior operador de tráfico, un extraterrestre reptiliano, le instruyó nada más llegar al Reino Antiguo. Tras la muerte del extraterrestre, la tarea pasó a sus manos. Su deber es vigilar el tránsito de naves cercanas a la tierra, por si alguna se acerca lo suficiente como para establecer un contacto telepático sin la ayuda de la Antena. En los 60 años que lleva vigilando los cielos, no ha ocurrido nunca. Roerich hace tiempo que perdió toda convicción en la ideología nazi, y acogerá a cualquiera de buena gana, le conozca o no. Tampoco delatará los personajes, más bien todo lo contrario, si sospecha que les persiguen se ofrecerá a ocultarlos hasta que pase el peligro.

HANS - CANDIDATO A TEMPLARIO

En una de las celdas del subnivel tres se encuentra encerrado Hans. Permanece sentado inmóvil en el suelo, con la mirada perdida. Si se le habla, al principio aparentará no darse cuenta, pero luego contestará en alemán o en un inglés rudimentario. Ha sido elegido para convertirse en Templario, y está esperando su turno para la operación. Le han encerrado porque aunque en principio la "metamorfosis" es un honor y habitualmente voluntaria, algunos candidatos han sufrido ataques de pánico. Si se le libera directamente huirá para dar la alarma, sin embargo, si se charla con él y se le intenta mostrar la locura de convertirse en Templario, hay posibilidades (pocas, 25%) de que no les delate.

ILSA - MÉDICO

Si los investigadores son atrapados y encerrados en las celdas pasarán una revisión en uno de los quirófanos,

de uno en uno y siempre vigilados, naturalmente. Ilsa se encarga de velar por la salud de todos los habitantes humanos del Reino Antiguo, y es de los pocos médicos que no participa en las operaciones para crear a los Templarios. Los investigadores pueden intentar trabar amistad con ella, aunque les resultará difícil. Si se comportan de forma educada y son sinceros conseguirán que les haga caso. Sabe que más pronto o más tarde les ejecutarán o serán utilizados para experimentación, así que le gustaría ayudarles a escapar, aunque no sabe cómo. Si le dan alguna idea colaborará.

JOHN BECKLEY - SUPERVIVIENTE DE LA EXPEDICIÓN INGLESA / SACERDOTE

Pueden encontrar a Beckley en el subnivel cinco, en la zona del laboratorio. Es el único superviviente de la expedición que en 1950 se internó en las cavernas cercanas al Reino. Fue capturado y sobrevivió gracias a que convenció a los alemanes de que sus conocimientos sobre biología les serían útiles. En realidad esos conocimientos se limitaban a las especies de la zona polar, pero fue bastante como para salvarle el pellejo. Para evitar posibles traiciones fue sondeado por el Elegido y ahora es un creyente fiel, hasta tal punto que entró en la orden de los Sacerdotes como uno más. Si descubre a los investigadores hablará con ellos en inglés, contándoles su historia pero diciendo que todos estos años ha estado fingiendo, esperando una oportunidad para escapar. La realidad es que conducirá a los personajes directamente a la Guardia Personal del Elegido, esperando que sean destruidos.

TEMPLARIOS

Se trata de seres humanos que han sido literalmente "cosidos" a sus armaduras, implantadas en una operación que les convierte en perfectas máquinas de combate, pero que a la vez eli-

mina todo rasgo de conciencia. Los Templarios conservan su inteligencia, pero sólo la orientan hacia la lucha y son incapaces de relacionarse con otras personas. La armadura que llevan es una coraza autoimpulsada de más de dos metros de alto que les da más fuerza y velocidad, rematada por un casco alargado y picudo, con una ranura para los ojos. Su aspecto es terrorífico, sobre todo en movimiento cuando se ven en funcionamiento los engranajes y servomecanismos que les convierten en "hombres-máquina". Van armados con una versión reducida de las picas de los Centinelas, o con un pequeño cañón que lanza púas metálicas de 15 centímetros de largo y dientes de sierra.

Nivel: Humanoide monstruoso VD 8

Defensa: 21 [E]

Puntos de golpe: 50

Ataque base: +6/+1 [B/M]

Iniciativa: +4

Tiros de salvación: FOR +6 [N], REF +5 [N], VOL +5 [N].

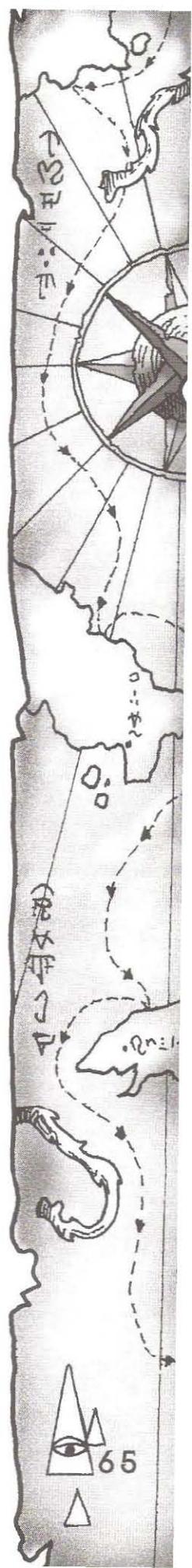
Características: FUE 20 (+5) [L+1], INT 12 (+1) [N], DES 18 (+4) [E], SAB 15 (+2) [B], CON 18 (+4) [E], CAR -.

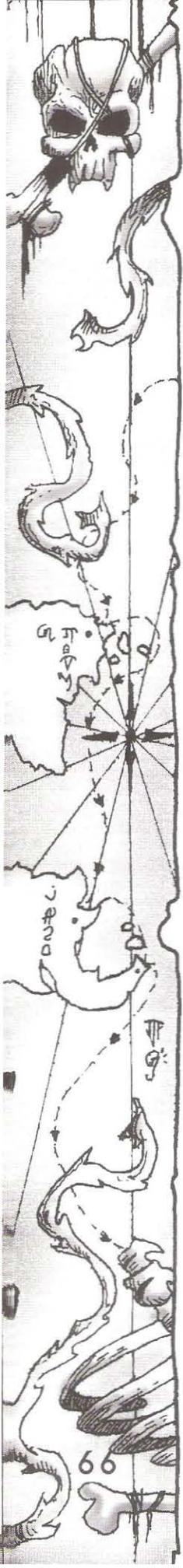
Ataques: Pica de combate +10/+5 [G/N] (2d6+2 [+4]), Lanzador de púas +10/+5 [G/N] (3d10 [+5], 10 proyectiles).

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas Arcaicas; Competencia con Arma Exótica (Lanzador de Púas).

URΘS

La primera impresión que dan es la de una persona de corta estatura y muy robusta, cubierta por una especie de abrigo de pelo negro, con la cabeza hundida entre los hombros. Un examen más de cerca descubrirá que el "pelo" son en realidad púas metálicas y que realmente la criatura carece de cuello, y su cabeza, parecida a la de un lagarto, nace directamente entre los hombros. Manos y pies terminan en garras de tres dedos, con dedos gruesos y uñas afiladas de varios centímetros. Para comunicarse emiten una serie de silbidos, y su comportamiento es siempre pacífico y tranquilo. El terrible calor de





las forjas parece no afectarles, como tampoco parecen hacerlo las chispas o salpicaduras de metal fundido.

Nivel: Humanoide monstruoso VD 4

Defensa: 20 [G]

Puntos de golpe: 55 RD(1)

Ataque base: +4 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Tiros de salvación: FOR +5 [N], REF +2 [M], VOL +1 [M].

Características: FUE 18 (+4) [E], INT 10 (+0) [M], DES 14 (+2) [B], SAB 13 (+1) [N], CON 20 (+5), CAR -.

Ataques: Garras +6 [N] (1d4+4 [+2]).

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas Arcái-cas; Inmunidad al Fuego.

⊕PERARIOS

Habitualmente vestidos con monos o ropa de trabajo de color blanco y mascarillas, trabajan en la zona adyacente al edificio del Centro, y se mueven entre el nivel cero y los subniveles uno y dos. Hay una cantidad casi equivalente de hombres y mujeres, todos de aspecto germánico, altos, rubios y de ojos azules. Sus rasgos son también muy similares, como si perteneciesen todos a la misma familia, y tienen aproximadamente la misma edad, unos veinte años. No hay rastro de niños ni de ancianos en el complejo, y nada que explique cómo se ha podido formar una población tan numerosa y homogénea. Una investigación a fondo en los laboratorios revelará que los Sacerdotes tienen un conocimiento muy avanzado sobre genética y clonación humana... y en el subnivel siete se desvelará el resto.

Nivel: 2 (Dedicado 1 + Listo 1)

Defensa: 12 [P]

Puntos de golpe: 30

Ataque base: +0 [P]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +2 [P], REF +2 [P], VOL +3 [M].

Características: FUE 12 (+1) [N], INT 12 (+1) [N], DES 14 (+2) [B], SAB 15 (+2) [B], CON 15 (+2) [B], CAR 13 (+1) [N].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +1 [P] (1d3+1 [0]).

Habilidades: Tregar +4 [M]; Saltar +4; [M]

Conducir +5 [N]; Curar Heridas +6 [N];

Reparar +7 [B].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Manitas.

GUSANØ LIMPIADOR

Este autómata patrulla los canales de plasma y las tuberías del alcantarillado eliminando cualquier suciedad u obstrucción. Su aspecto es el de un cilindro recubierto de anillos giratorios con cuchillas, que le sirven para raspar las paredes de los tubos y desplazarse. En su parte delantera y trasera, que carecen de diferenciación, hay dos espirales metálicas que cumplen las veces de taladro. Su inteligencia es muy rudimentaria, y no diferenciará un objeto inanimado de uno vivo, avanzando sin detenerse incluso aunque sea atacado. La única forma de pararlo es dañándolo hasta reducirlo a 10 Puntos de Golpe, momento en el que se retirará para repararse, o destruyéndolo completamente.

Nivel: Constructo VD 2

Defensa: 11 [P]

Puntos de golpe: 50

Ataque base: +1 [M]

Iniciativa: +3 [G]

Tiros de salvación: FOR +0 [T], REF +1 [P], VOL +0 [T].

Características: FUE 10 (+0) [M], INT 3 (-4) [T], DES 13 (+1) [N], SAB 10 (+0) [M], CON -, CAR -.

Ataques: Perforación +4 [M] (1d6+2 [+2]), Embestida +2 [P] (1d8+4 [+3]).

ROBOT ARAÑA

Este robot es una versión reducida de los Centinelas (mide 50 cm de alto), y tiene el mismo aspecto de araña bulbosa recubierta de placas de metal. Son enviados cuando se detecta alguna amenaza en los tubos o en la ciudad que pueda ser debida a animales nativos. El Robot Araña ataca con un fuerte par de mandíbulas y un chorro de ácido, de corto alcance pero muy efectivo. Es más inteligente que otros autómatas y aprovechará al máximo la gran ventaja de su pequeño tamaño y velocidad.

Nivel: Constructo VD 4

Defensa: 14 [M]

Puntos de golpe: 55

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Tiros de salvación: FOR +0 [T], REF +3 [M], VOL +1 [P].

Características: FUE 12 (+2) [B], INT 3 (-4) [T], DES 15 (+2) [B], SAB 10 (+0) [M], CON -, CAR -.

Ataques: Mordedura +5 [N] (1d4+3 [+2]), Chorro de ácido +5 [N] (2d6 [+3], 5 disparos).

Dotés: Esquiva.

* El ácido afecta directamente a las protecciones o armaduras dañándolas hasta dejarlas inservibles. Los puntos de daño restantes afectan entonces al portador.

INGENIEROS

Con batas de color pardo, trabajan incansablemente en el diseño de nuevos híbridos y autómatas para proteger el Reino Antiguo. Físicamente son parecidos a los operarios, lo que indica que su procedencia probablemente sea la misma. Son muchos menos que ellos y no salen prácticamente nunca de su subnivel, ya que están dedicados en cuerpo y alma a su trabajo.

Nivel: 6 (Dedicado 3 + Listo 3)

Defensa: 14 [M]

Puntos de golpe: 30

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +3 [M], REF +3 [M], VOL +6 [N].

Características: FUE 12 (+1) [N], INT 16 (+3) [G], DES 15 (+2) [B], SAB 16 (+3) [G], CON 15 (+2) [B], CAR 13 (+1) [N].

Ataques: Cuerpo a cuerpo +4 [M] (1d3+1 [0]).

Habilidades: Artesanía Estructuras +9 [G]; Saber Biología y Geología +10 [G]; Saber Tecnología +7 [B]; Saber Física +9 [G]; Reparar +8 [B]; Curar Heridas +9 [G].

Dotés: Competencia con Armas Sencillas; Diligente; Experto Médico.

SACERDOTES

Vestidos con trajes médicos de color rojo oscuro, es raro verles salir del subni-

vel en el que se encuentran sus alojamientos y el laboratorio. No se mezclan con ingenieros u operarios excepto en las reuniones del consejo y cuando suben a la superficie para seleccionar a los mejores especímenes para sus experimentos. Los sacerdotes son descendientes directos de los dirigentes alemanes que llegaron hasta la Antártida en los días finales de la II Guerra Mundial, y no han sido clonados, como el resto de habitantes del Reino Antiguo. Su primera intención fue reconstruir la ciudad e instaurar el Cuarto Reich, pero el contacto con los extraterrestres que aún habitaban el Centro y el despertar del Elegido cambiaron sus planes. Ahora trabajan para formar un ejército y encontrar la fuente de energía, con la esperanza de que la superior tecnología alienígena les sirva para crear un nuevo imperio y hacer arrastrarse a las naciones que humillaron a Alemania.

Nivel: 8 (Dedicado 5 + Listo 3)

Defensa: 14 [M]

Puntos de golpe: 35

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +4 [M], REF +3 [M], VOL +7 [B].

Características: FUE 12 (+1) [N], INT 16 (+3) [G], DES 15 (+2) [B], SAB 16 (+3) [G], CON 15 (+2) [B], CAR 13 (+1) [N].

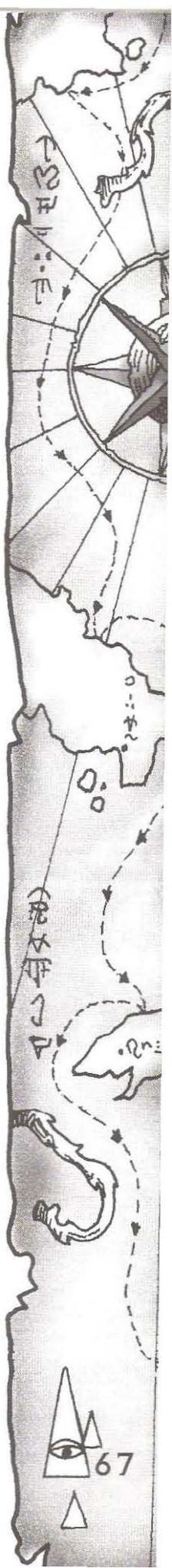
Ataques: Bisturí +4 [M] (1d4+1 [+1]), Lúger +5 [N] (2d6 [+3], 7 balas).

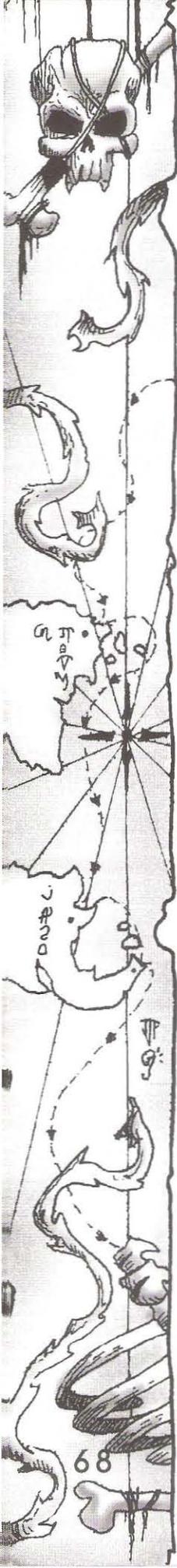
Habilidades: Artesanía Estructuras +9 [G]; Saber Biología y Geología +12 [E]; Saber Tecnología +7 [B]; Saber Física +9 [G]; Reparar +8 [B]; Curar Heridas +9 [G]; Saber Ciencia Arcana +7 [B]; Investigar +10 [G].

Dotés: Competencia con Armas Sencillas; Diligente; Experto Médico; Esquiva; Competente con Armas de Fuego Personales; Cirugía.

DRA-KUV - PRÍNCIPES DEL REINO ANTIGUO (4)

Son la antigua raza de extraterrestres con apariencia de grandes reptiles que administró el Reino Antiguo hace miles





de años. Tras intentar aumentar su poder imponiéndose a las razas que visitaban este puerto estelar, una rebelión terminó derrocándoles y sepultando la ciudad bajo el hielo. Ya sólo quedan unos pocos de ellos, que han sufrido la degeneración del paso del tiempo, perdiendo tanto sus poderes telepáticos como la mayoría de sus habilidades mágicas. Su Sumo Sacerdote murió hace cientos de años, y ahora creen haber encontrado a su reencarnación en el Elegido. Sus esperanzas están puestas en encontrar la vieja fuente de energía y poder enviar un mensaje a su estrella natal, más allá de los confines de la galaxia. La respuesta no se haría esperar, o al menos eso esperan.

Si deben defenderse, a ellos mismos o al Elegido, primero lo harán con afiladas lanzas ceremoniales que sacarán de debajo de sus túnicas. Si son superados en número o se ven seriamente amenazados, emplearán varios artefactos y objetos arcanos para contraatacar.

Nivel: Aberración VD 10

Defensa: 21 [G]

Puntos de golpe: 60 (RD 3)

Ataque base: +5 [N]

Iniciativa: +4 [E]

Tiros de salvación: FOR +6 [N], REF +7 [B], VOL +7 [B].

Características: FUE 24 (+7) [L+3], INT 21 (+5) [L+2], DES 15 (+2) [B], SAB 15 (+2) [B], CON 24 (+7) [L+2], CAR -.

Ataques: Lanza ceremonial +10/+5 [G/N] (1d8+7 [+4]), Neutralizador +7/+2 [B/P] (especial), Esfera de muerte +7/+2 [B/P] (3d6 [+5]).

Habilidades: Moverse en Silencio +7 [B]; Investigar +11 [E]; Saber Ciencia Arcana +10 [G]; Saber Astronomía +13 [L+1]; Astronavegación +9 [G]; Idioma alemán; Curar Heridas +7 [B].

Notes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas Exóticas (Neutralizador y Esfera de Muerte); Esquiva.

Neutralizador: Cargador 10, Disparos por Asalto 1, Alcance Base 50 m. Aturde al oponente durante 3 asaltos.

ATAQUES Y PODERES DE "EL ELEGIDO"

Trono de Poder: Mientras permanezca conectado al trono, dispone de una reserva de puntos de golpe equivalente a 200 PG [regera tres niveles de salud por asalto].

Poderes Especiales: Puede usar dos poderes por asalto. Algunos de los ataques son físicos y otros psíquicos, el daño de los físicos puede amortiguarse con armaduras o protecciones, pero contra los segundos debe hacerse TS Voluntad contra la del propio Elegido. Si se supera, se habrán evitado los efectos y/o daños psíquicos.

- **Estallido Mental:** Ataque psíquico (-4 [-2] a la TS Voluntad del Elegido contra la del PJ). El objetivo siente un dolor insoportable, como si le desgarrasen el cerebro. Daño: 2d10 [+5].

- **Golpe Telequinético:** Ataque físico (+8/+3 [B/M]), el objetivo siente un violento impacto que le lanza por el aire, o un objeto es lanzado contra él a gran velocidad. Daño: 2d6 [+3].

- **Piroquinesis:** Ataque físico (+7/+2 [B/P]), un objeto de metal del objetivo es calentado al rojo vivo, o su propio cuerpo se prende en llamas sin que pueda evitarlo. Daño: 2d8 [+4].

- **Mente en Blanco:** Ataque psíquico (+2 [+1] a la TS Voluntad del Elegido contra la del PJ), el objetivo queda aturdido sin poder defenderse durante tres asaltos.

- **Control de la Voluntad:** Ataque psíquico (+0 a la TS Voluntad del Elegido contra la del PJ), si este ataque tiene éxito, el objetivo pierde el control de sus acciones, que pasa al enemigo durante un asalto, pudiendo éste realizar sus ataques o las acciones para las que esté capacitado, aunque nunca herirse a sí mismo o suicidarse.

Esfera de Muerte (3 cada Dra-Kuv): 1 Carga. Radio 10 metros. TS Fortaleza CD 15 [M] (Daño/2). Ignora cualquier bonificador a la Defensa por armadura ya que funciona mediante ultrasonidos.

GUARDIA PERSONAL

La guardia del Elegido es una versión todavía más terrorífica si cabe de los Templarios. Sus armaduras son más voluminosas, reforzadas y remachadas. La tierra tiembla con cada paso que dan, ya que sus piernas parecen más soportes de maquinaria que otra cosa. Están fuertemente armados y son muy agresivos, con tendencia a disparar primero y preguntar después. Sienten debilidad por usar su Espada Ceremonial, o trabarse en combate cuerpo a cuerpo, en el que son letales.

Nivel: Humanoide monstruoso VD 10

Defensa: 22 [E]

Puntos de golpe: 60 (RD 8)

Ataque base: +7/+2 [G/M]

Iniciativa: +5 [L+1]

Tiros de salvación: FOR +7 [B], REF +6 [N], VOL +6 [N].

Características: FUE 22 (+6) [L+2], INT 12 (+1) [N], DES 20 (+5) [L+1], SAB 15 (+2) [B], CON 18 (+4) [E], CAR -.

Ataques: Espada ceremonial +11/+6 [E/N] (2d6+6 [+5]), Lanzallamas +10/+5 [G/N] (3d6 [+5], 10 disparos), Minicañón +9/+4 [G/M] (3d10 [+7], 20 balas).

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas Arcaicas; Competencia con Arma Exótica (Lanzallamas y Minicañón); Esquiva.

EL ELEGIDO

Cualquiera que llegue a la zona central del séptimo subnivel y observe a la figura en el trono, reconocerá al instante al Elegido. Después de 60 años, casi no ha cambiado en lo esencial, aunque su pelo se haya encanecido y su rostro muestre más arrugas, se trata indudablemente de Adolf Hitler. Enfundado todavía en su antiguo uniforme militar,

se mantiene saludable gracias a la maquinaria de regeneración creada por los Dra-Kuv. Ellos fueron los que descubrieron también sus innatas habilidades psíquicas, que hasta entonces sólo utilizaba de manera intuitiva para controlar a las masas durante sus famosos discursos y mítines. Todavía tiene grabada en su mente la idea de conquistar el mundo y someterlo bajo el yugo nazi, pero ahora está convencido de poder hacerlo, incluso él solo. El primer paso será hallar la fuente de energía y activar la antena. Entonces mandará un mensaje a la estrella natal de los Dra-Kuv, a los que espera tener como aliados en la invasión que se avecina.

Sus ojos muestran una inteligencia sobrehumana, y una extrema curiosidad, ya que lleva decenas de años recluso en esa sala. Cuando extraiga toda información de sus visitantes, si es que llegan a verle, se deshará de ellos. Habitualmente lo harán los cuatro Dra-Kuv que le custodian, o si no él mismo, utilizando sus poderes.

Nivel: 10 (Megalómano dedicado)

Defensa: 17 [B]

Puntos de golpe: 30 (RD 4 por escudo psíquico).

Ataque base: +5 [B]

Iniciativa: +2 [B]

Reputación: +10 [L+5]

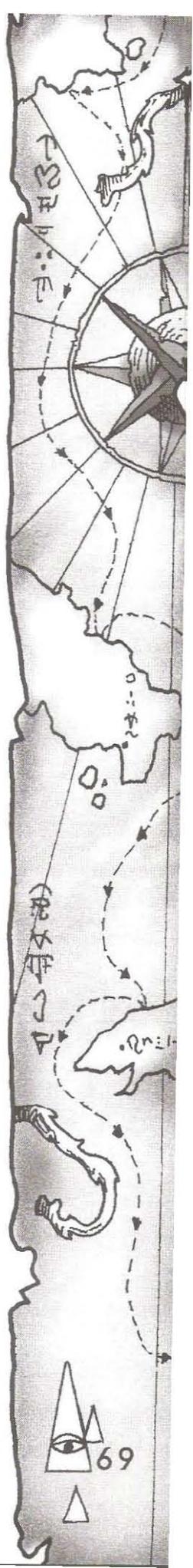
Tiros de salvación: FOR +6 [N], REF +5 [N], VOL +9 [G].

Características: FUE 12 (+1) [N], INT 21 (+5) [L+1], DES 14 (+2) [B], SAB 18 (+4) [E], CON 16 (+3) [G], CAR 20 (+5) [L+1].

Ataques: Ver cuadro.

Habilidades: Intimidar +15 [L+2]; Diplomacia +15 [L+2]; Engañar +15 [L+2]; Averiguar Intenciones +15 [L+2]; Investigar +12 [E]; Saber Ciencia Arcana +13 [L+1].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas Exóticas (Neutralizador y Esfera de Muerte); Esquiva.



LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO. CAPÍTULO QUINTO

EL FIN

ANTECEDENTES

La aventura de los investigadores en la Antártida toca a su fin, y en este último acto deberán decidir que partido tomar en los acontecimientos que se avecinan. Después de descubrir los siniestros planes de los habitantes del Reino Antiguo, se abren ante ellos varios caminos posibles. Dependiendo del que tomen, cambiarán el destino de muchos... incluso el de la propia humanidad.

Nota para el Director de Juego: Este es el final de la campaña. Después de presentado el escenario y a los diferentes actores (los neonazis, los monstruos del Reino Antiguo, sus habitantes, los extraterrestres, el Elegido...) es el momento de que se planteen qué hacer. A continuación se hará un repaso de las alternativas más comunes, pero probablemente la lista no será completa, ya que nada les impide improvisar algo totalmente diferente.

INTRODUCCIÓN

Al final de su última aventura, los investigadores deberían encontrarse en las profundidades del Centro, la gigantesca antena desde la que el Elegido tiene



previsto proyectar su pensamiento hacia las estrellas. Eso ocurrirá cuando las perforadoras localicen la fuente de energía del Reino Antiguo en las profundidades del glaciar, y la devuelvan a su posición. Lo que ocurrirá después son solo conjeturas, y ni los Sacerdotes pueden responder. Si los extraterrestres reptilianos que asisten al Elegido tienen alguna idea sobre ello, no la comparten con nadie.

Los personajes pueden haber descubierto o no que el Elegido es en realidad un anciano Adolf Hitler, que se mantiene vivo gracias a la maquinaria y la ciencia médica alienígena. Su contacto con los extraños seres ha potenciado sus habilidades psíquicas innatas, y ahora es más peligroso que nunca. Si no lo saben, no deberían tardar en enterarse, pues puede ser un elemento clave en las decisiones que tomen.

¿Y SI...?

Nadie sabe muy bien qué va a pasar en el Reino Antiguo, pero lo que está claro es que los investigadores están en un lugar privilegiado para influir en una u otra dirección. Si conocen el plan del Elegido y sus consejeros, pueden decidir intentar interferir en él. Veamos de qué formas pueden hacerlo.

SABOTEANDO LA PERFORACIÓN

El plan depende de que las perforadoras hallen la fuente de energía, así que una de las posibilidades es evitar que lo hagan. Como todavía se encuentran en la cadena de montaje, un ataque contra ellas es una buena idea, aunque para detener el proyecto completamente también tendrían que terminar con las fraguas de los Uros. Eso evitaría que las reconstruyesen, al menos en un corto espacio de tiempo.

Si han contactado con algún PNJ operario descontento (ver aventura anterior) puede ayudarles a colarse en

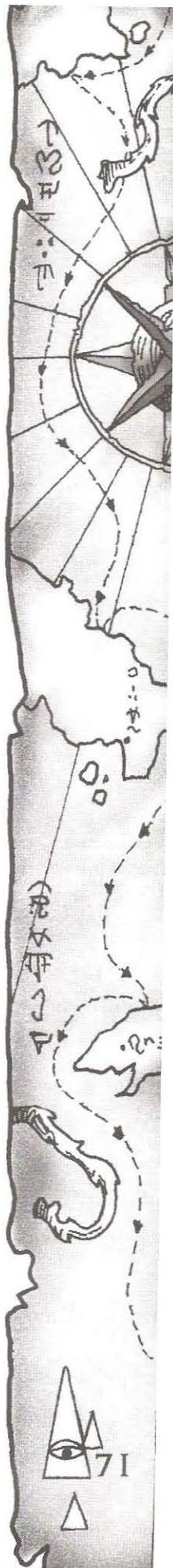
la zona y sabotear alguna pieza vital. Un ataque frontal o un intento de usar métodos más "ruidosos" llamará peligrosamente la atención, recordemos que todo el complejo está vigilado por Centinelas y Templarios. De igual forma, la mejor forma de acabar con las fraguas y talleres de los Uros es el sigilo.

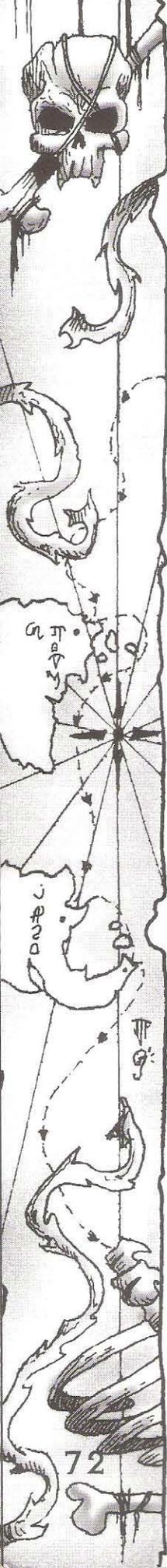
Si tienen éxito habrán detenido el proyecto por bastante tiempo, años incluso. Pueden optar por intentar continuar con el resto de estrategias o huir directamente para volver a la superficie. En el segundo caso, la mejor forma de hacerlo es volver al anillo más alejado del centro y subir a una de las torres, para desde allí excavar un paso. No es tarea fácil teniendo en cuenta que disponen de poco equipo y serán acosados en todo el trayecto por los Templarios. Los Centinelas no pasarán del Anillo Intermedio. Si logran salir fuera les esperarán los técnicos de la excavación, que les recordarán que su jefe James Ward sigue prisionero de los neonazis. Los soldados del Cráneo de Hierro opondrán resistencia en su barco (un viejo carguero reformado, dividido básicamente en puente de mando, camarotes y bodega), y es probable que su líder Otto Wundermann (ver ficha) salga de las profundidades del Reino con sus hombres para darles caza.

En el caso de que los investigadores salgan triunfantes, podrán pedir que un avión de rescate pase a recogerles, y volver a Londres. Si se organiza una nueva expedición al Reino Antiguo, lo único que se hallará será que la bóveda de hielo ha sido derruida, provocando una inmensa depresión en el glaciar, y que no hay rastros de ninguna civilización allí.

DESTRUYENDO ⊕ INUTILIZANDO ⊕ EL CENTRO ⊕

El Centro o "Antena" es la única forma de que el mensaje del Elegido llegue a las estrellas, y por tanto des-





truirlo es otra forma de impedir que lleve a cabo sus planes. Hay dos lugares especialmente vulnerables, el Nivel Uno, en el que se controla la orientación de la antena, y la sala de control del Nivel Dos. Acabar con cualquiera de los dos provocaría una avería difícil de reparar con los medios terrestres. A alguien puede ocurrírsele acabar con los operarios que se encargan de su funcionamiento, pero para el Elegido sería una pérdida mínima, ya que siempre puede adiestrar nuevos técnicos.

Como los investigadores ya saben, el Centro está custodiado en todos los niveles por Templarios, y aunque puede ser sencillo destruir uno de los objetivos, al momento se dispararán las alarmas, y salir de allí será un infierno. Y no digamos ya intentar atacar los aparatos de otro nivel. Los jugadores deberían preparar un buen plan en el que, actuando divididos en dos grupos, se sincronizasen para llevar a cabo el ataque. Es recomendable repasar la distribución de los niveles del Centro (ver aventura anterior).

Una vez llevado a cabo el asalto, con o sin éxito, su alternativa será la misma que en el caso anterior, huir a la superficie, con los mismos obstáculos de por medio.

¡MATANDO AL ELEGIDO!

Una de las opciones más arriesgadas pero que garantiza el fracaso total del plan del Elegido (ver ficha en la aventura anterior) es atacarle en su santuario bajo tierra y acabar con él. Como se vio en la anterior aventura, llegar hasta él es una labor compleja, ya que se encuentra bien protegido. Y aunque logren estar frente a frente, sus capacidades psíquicas le convierten en un adversario formidable.

Nota para el Director de Juego: Puede que los investigadores ya se enfrentasen al Elegido en la anterior aventura, y hasta llegasen a derrotarle. En este caso, ya han impedido que el

plan se lleve a cabo, pero deberían plantearse si será suficiente con eso y no deberían acabar también con todos los Dra-Kuv que le asistían. Sólo cuando lo logren deberían tener cierta sensación de tranquilidad. Si no lo hacen, intentarán vengarse de ellos vayan donde vayan.

Cuando eliminen al Elegido, el camino de vuelta a la superficie debería ser el más peligroso de todos. No sólo tienen que salir del Centro, sino que se encontrarán que en toda la ciudad reina el caos, como si en su último aliento Hitler hubiese comunicado a todos su fallecimiento. Centinelas y Templarios dispararán indiscriminadamente a cualquiera que no reconozcan, y finalmente comenzarán a atacarse entre ellos. El rugido de las armas y el eco de las explosiones hará temblar la bóveda glaciar, haciendo que los investigadores deban darse prisa si no quieren terminar sepultados.

Cuando salgan a la superficie se encontrarán con un adversario inesperado: el soldado fantasma Alexander Koenig (ver ficha) aparecerá de nuevo para intentar cumplir la parte de su misión que le falta, vengando a su amado Führer. Será un ataque frontal, sin emboscadas, en el que peleará sin importarle ser destruido. Le verán avanzar por la llanura helada envuelto en un fulgor azul, con los ojos brillando como dos ascuas ardientes. Abrirá fuego a larga distancia con certera precisión, y cuando le respondan desaparecerá. Volverá a materializarse junto a ellos, entablando una feroz lucha cuerpo a cuerpo.

¡ENTERRANDO EL REINO ANTIGUO!

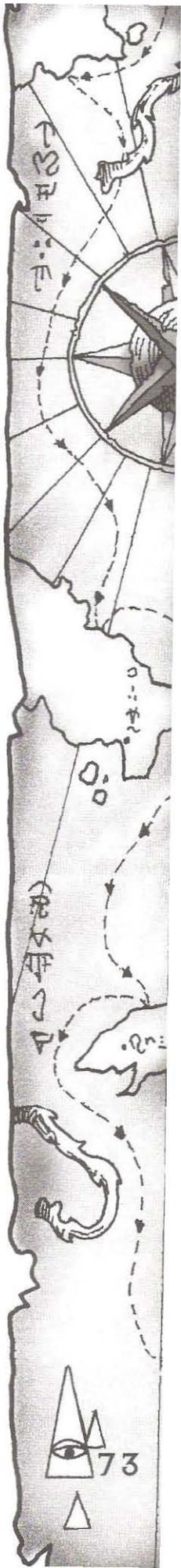
Una opción que indirectamente puede servirles para llevar a cabo todas las anteriores a la vez es intentar derrumbar la bóveda glaciar en la que se encuentra el Reino Antiguo. Desde el interior y con medios normales es una tarea prácticamente imposible, así que

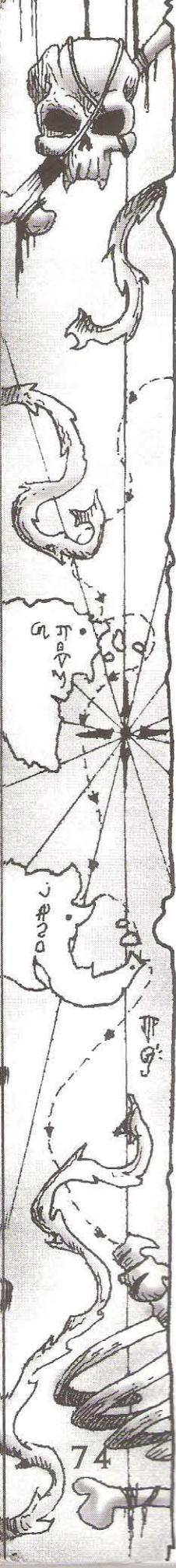


en este caso la huida a la superficie sería obligada. Una vez allí, no sólo deberán enfrentarse a los soldados del Cráneo de Hierro, sino que varios Centinelas y Templarios saldrán tras ellos, como si intuyesen lo que planean.

Los técnicos de perforación les comunicarán que la única persona que puede movilizar los medios necesarios para derruir la bóveda es James Ward, con lo que su rescate será obligatorio (recordemos que sigue en el barco de Wündermann, custodiado por los neonazis). Si logran sacarle de allí, contactará por radio con una base polar, y desde allí con Londres. Como si ya hubiese previsto la situación, simplemente dirá una palabra clave y dará las coordenadas de la ciudad. Después de hacerlo comunicará a los demás que sólo les queda esperar.

La ayuda tardará un rato en llegar, y los investigadores deberán pensar en atrincherarse como precaución mientras esperan. Centinelas, Templarios y los soldados de Wündermann que permanecían en el Reino Antiguo comenzarán a atacarles a los pocos minutos, primero de forma esporádica y luego intensamente. Si logran aguantar, un zumbido lejano les avisará de la llegada de refuerzos. Un avión ruso muy similar al que llevó





su equipo a la Antártida, escoltado por dos cazas, hará una pasada sobre ellos. Los cazas descargarán un infierno sobre los atacantes, en forma de bombas de fragmentación. El bombardero dejará caer un objeto de gran tamaño que se enterrará en el hielo y explotará a los pocos segundos. La detonación derribará a todos los presentes, y provocará el derrumbe total de la bóveda. Como medida de seguridad, lanzarán una segunda bomba que arrasará el cráter, lanzando una lluvia de hielo pulverizado en todas direcciones.

Pocos restos quedarán en la zona para probar que alguna vez allí se escondían los restos del mayor puerto estelar de esta zona de la galaxia.

Todas estas opciones detendrán el plan del Elegido, parcial o totalmente. Las victorias parciales pueden dar a los investigadores tiempo para pedir ayuda y organizar un ataque a gran escala, el golpe definitivo. Pero ¿y si no lo logran? Si fracasan o deciden no actuar y ver lo que ocurre, la secuencia de acontecimientos será muy diferente.

UN MENSAJE AL ESPACIO

Si los personajes no intervienen, las perforadoras comenzarán su búsqueda y localizarán la fuente de energía en aproximadamente 24 horas. Luego perforarán un túnel desde su posición hasta la zona central de la ciudad, y arrastrarán la enorme esfera hasta allí. No pueden volver a situarla en su posición, pero sí conectarla a los conductos de energía originales. En ese momento la maquinaria del Centro cobrará vida, y el mensaje podrá ser enviado. Habrán pasado en total 48 horas.

En ese tiempo los investigadores pueden optar por huir, serán perseguidos pero no más allá de la costa. Su mejor opción es capturar el barco en el que los neonazis retienen a James Ward y dirigirse hacia la bahía en la

que se encuentran la mayoría de bases de exploración antártica. Tanto si se marchan como si se quedan, serán testigos de un acontecimiento espectacular.

Pocos minutos después del restablecimiento de la energía, la Antena será girada hasta apuntar a una dirección concreta del espacio, y el Elegido se pondrá a emitir su mensaje. Para cualquiera que se encuentre en el Reino Antiguo, ese momento se sentirá una intensa vibración, un agudo zumbido que crecerá en volumen hasta explotar en un estruendoso chorro de datos en un lenguaje desconocido. De nada servirá taparse los oídos, ya que el mensaje no es sonoro sino psíquico, y se escuchará con claridad en la mente de todas las criaturas pensantes de la zona. Si los investigadores han decidido marcharse, sólo sentirán un dolor de cabeza, que irá desde un fuerte pinchazo a un ligero malestar, dependiendo de la distancia a la que se encuentren.

En las horas posteriores al envío del mensaje no pasará nada, y esto provocará gran nerviosismo en la ciudad. Los habitantes del Reino Antiguo empezarán a dudar de si el esfuerzo de tantos años habrá merecido la pena. Pero repentinamente la zona comenzará a oscurecerse, y extrañas nubes negras de reflejos azulados se extenderán como una mancha de aceite por el cielo. A través de ese "agujero" en el firmamento, que cubrirá cientos de kilómetros a la redonda, se verán las estrellas, pero ninguna de nuestra galaxia. En ese momento todos los radares y estaciones de vigilancia se pondrán en estado de alerta. Un enorme objeto con forma de disco surgirá como de la nada. Metálico y de varios kilómetros de diámetro, su superficie de color bronce estará cubierta de caracteres arcanos, algunos sorprendentemente parecidos a jeroglíficos o pictogramas de diversas civilizaciones humanas. La parte inferior parecerá formada de

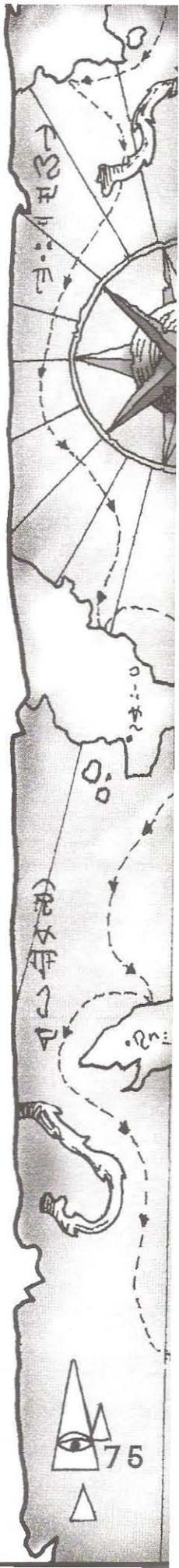
crisales de roca, brillando en todos los tonos del arco iris.

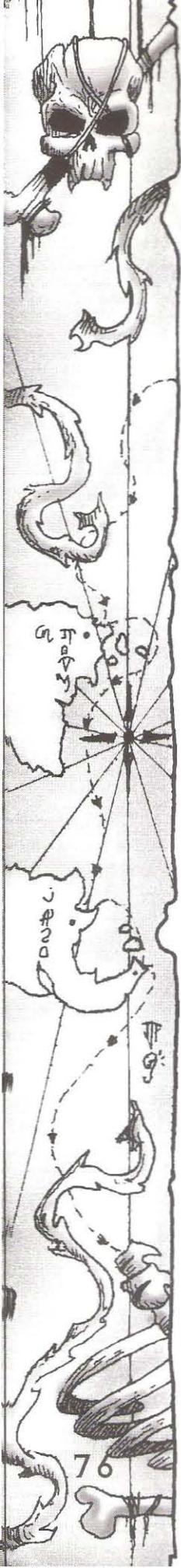
La nave se situará sobre el emplazamiento del Reino Antiguo y comenzará a emitir una vibración que vaporizará rápidamente el hielo de la bóveda glacial, dejando al descubierto los edificios de los diferentes Anillos y el Centro. Todos los habitantes se encontrarán en ese momento en la superficie admirando el espectáculo. Una fina lluvia, resultado de todo el hielo derretido, empapará a hombres y mujeres. Incluso el Elegido estará fuera de su santuario, por primera vez en muchos años, escoltado por sus consejeros extraterrestres.

Media docena de "sondas" o pequeñas naves con diferentes formas geométricas se desprenderán de la principal y aterrizarán en semicírculo en el Anillo Exterior de la ciudad. Allí parecerán abrirse dejando al descubierto a unas figuras que se irán aproximando lentamente. Otros individuos

se quedarán en actitud vigilante. Si los investigadores se acercan a echar un vistazo, descubrirán que las figuras que se aproximan son extraterrestres Dra-Kuv similares a los que asisten al Elegido, pero más altos y estilizados (ver ficha). Visten ropajes ceremoniales con los mismos intrincados dibujos y representaciones de constelaciones. Los que se han quedado atrás sin embargo están enfundados en extraños trajes espaciales, y empuñan instrumentos de aire amenazador... armas sin duda (ver ficha). Dos de ellos parecen estar instalando algún tipo de maquinaria, el resto aguardan en formación. De la media docena de "naves de descenso" han salido aproximadamente cincuenta de estos seres.

Si los investigadores intentan algún tipo de ataque en este momento, ya sea contra los recién llegados o contra el Elegido, aprovechando que todo el mundo se encuentra distraído,





contarán con el elemento sorpresa y pueden causar bastante daño. Pero las consecuencias serán terribles. Los soldados de los Dra-Kuv recién llegados abrirán fuego desde el Anillo Exterior mientras avanzan para intentar rescatar a sus líderes. Explosiones de plasma caerán indiscriminadamente sobre los habitantes del Reino, lo que provocará el pánico general. A la vez, los guardias de la ciudad intentarán dar caza a los investigadores, que tendrán que huir a la carrera al verse ampliamente superados en número. De nuevo su única salida será llegar a la superficie.

Pero en caso de que nada de esto ocurra, los extraterrestres recién llegados se encararán con sus congéneres de la Tierra y tras conversar durante unos momentos les harán un gesto inequívoco para que les sigan. Los cuatro, junto con el Elegido, caminarán hasta una de las pequeñas naves, con la que se elevarán hasta la nodriza, que sigue suspendida sobre la ciudad. Cuando los dirigentes hayan abandonado el lugar, los habitantes de Reino Antiguo se mirarán entre ellos confundidos y sin saber qué hacer. No tendrán demasiado tiempo para las dudas porque en ese momento los soldados alienígenas abrirán fuego con sus armas de plasma contra ellos. Centinelas y Templarios intentarán responder pero poco podrán hacer para evitar el exterminio sistemático. Si los investigadores permanecen todavía allí, deberán huir ahora.

Cuando nada se mueva en la ciudad, los alienígenas plantarán el artefacto que estaban montando en el Centro y se alejarán en sus naves. A los pocos minutos, una gran explosión, similar a un estallido nuclear, sacudirá la Antártida. El fagonazo y el estampido, seguido de un terrible viento de fuego, será lo que vean los investigadores si decidieron abandonar el lugar días antes. Si se encontraban huyendo de la ciudad en ese momento, ten-

drán sobre todo dos posibilidades de escapar: lanzarse a través de las cavernas al mar y nadar desesperadamente o salir a la superficie y alejarse todo lo que puedan. Unos metros pueden marcar la diferencia. El derrumbe provocado por la detonación pondrá a prueba su capacidad de supervivencia, pues deberán esquivar fragmentos de hielo volando por los aires, grietas, olas de decenas de metros, el zarandeo de la onda expansiva.... Al apagarse el brillo del estallido no quedará ni rastro de las naves, volverá a ser de nuevo de día, y donde antes había una ciudad entera sólo quedará un profundo cráter.

El extraño fenómeno será registrado por todos los sismógrafos de la zona y pronto se mandarán equipos de investigación, que los personajes pueden aprovechar para volver a casa. Antes de marcharse no pueden olvidar que Ward está prisionero y deberían liberarle, aunque es decisión suya hacerlo o no.

RECOMPENSAS, AMIGOS Y ENEMIGOS

La mayoría de los finales posibles terminan con los investigadores a salvo en una base de la Antártida, preparándose para regresar a Londres con su jefe. Nada impide que todos perezcan en la explosión o a manos de los alienígenas, pero si son suficientemente prudentes no debería ser así. Poniéndonos en el mejor de los casos, ¿qué sacarán en claro los protagonistas de todo esto?

Ward, en nombre de la "Oficina de Importaciones y Exportaciones", les pagará tal y como hubiesen acordado, más una recompensa extra por su propio rescate y los riesgos corridos. Para la Oficina habría sido un éxito mayor poder explorar la ciudad oculta a sus anchas, pero la información obtenida también es valiosa. Aparte cuentan con varios objetos, como la Daga

Ritual (si es que la tienen) y la Giro-Brújula, que pueden considerarse suficientemente interesantes. Monedas y otros artefactos recogidos, como armas, armaduras o herramientas, también serán muy valorados, aunque pueden optar por quedárselos.

Si los investigadores se ocuparon de rescatar a Ward, estará agradecido y se ofrecerá a contratarles en otras ocasiones, lo que puede dar pie a numerosas aventuras. Es interesante porque la "Oficina" es un aliado de peso en Europa y puede sacarles de muchos aprietos.

En el lado negativo, los investigadores tendrán ahora nuevas enemistades de las que preocuparse. Por poner un ejemplo, el Vaticano, y en concreto el padre Piero De Luca, que no olvidará el asalto a su biblioteca. Afortunadamente no será un enemigo demasiado activo. Quien debe preocuparles más es la Hermandad del Cráneo de Hierro, que tras haber perdido a uno de sus mayores líderes, les culpa a ellos del desastre. Las probabilidades de cruzárselos en el futuro son bastante altas.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA... TODAVÍA

Si lograron destruir la bóveda e impedir que los extraterrestres enviaran su señal al espacio, deberían estar tranquilos. Si sólo boicotearon el plan pero no destruyeron la ciudad, es cuestión de tiempo que todo se ponga en marcha de nuevo.

En el caso de que simplemente huyesen del lugar, y el mensaje fuese enviado, habrá muchas preguntas sin contestar. Entre ellas, la más importante es ¿volverán los Príncipes del Reino Antiguo a reclamar sus dominios en la Tierra? ¿Tendrán algún plan en el que el Elegido vaya a tomar parte? Por sus actos parece que han renunciado a usar nuestro planeta como puerto estelar, algo lógico después de tanto tiem-

po de incomunicación. Pero es poco probable que se olviden de nosotros con tanta facilidad.

Como simples curiosidades o pistas hacia otras aventuras, ¿les interesará a los investigadores averiguar qué ha sido del fantasma de Alexander Koenig (si no lo han destruido)? ¿Y quién o qué es Salvatore, la criatura centenaria que habita en las alcantarillas de Roma (ver primera parte de "Los Mapas del Reino Antiguo")? ¿Y qué extraño ser fue el que atacó al submarino alemán en la Antártida, inutilizándolo (ver segunda parte de "Los Mapas del Reino Antiguo")?

En cualquier caso, esa es otra historia y será contada en otro momento....

REPARTO

OTTO WÜNDERMANN, LÍDER DE LA HERMANDAD

Es un hombre anciano, alto, delgado, de pelo canoso, bigote y gafas redondas. La piel se estira sobre los huesos de su cara como una máscara de goma sobre una calavera. Normalmente permanecerá en la retaguardia coordinando el ataque de sus tropas y apoyándoles con hechizos de protección. Si se ve obligado a entrar en combate, utilizará indistintamente armas de fuego y sus hechizos ofensivos. En caso de que la situación empeore, usará para retirarse su Círculo de Transporte, que le devolverá al Reino.

Nivel: 7 (Villano dedicado)

Defensa: 16 [N]

Puntos de golpe: 26

Ataque base: +5 [B]

Iniciativa: +2 [B]

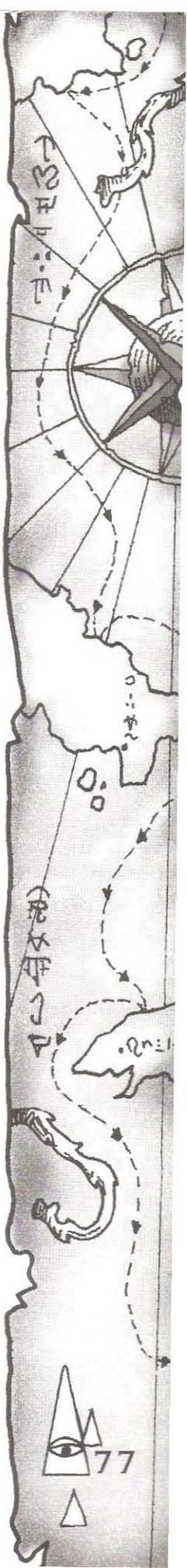
Reputación: +4 [B]

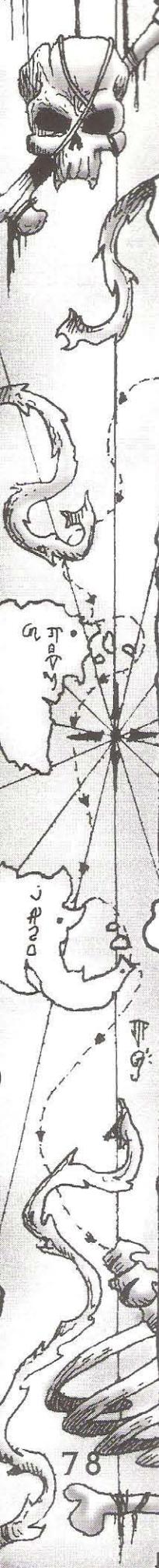
Tiros de salvación: FOR +5 [N], REF +4 [M], VOL +6 [N].

Características: FUE 9 (-1) [P], INT 17 (+3) [G], DES 15 (+2) [B], SAB 15 (+2) [B], CON 12 (+1) [N], CAR 15 (+2) [B].

Ataques: Glock 17 +7 [B] (2d6 +3), 17 balas).

Habilidades: Diplomacia +11 [E]; Engañar +12 [E]; Intimidar +10 [G]; Saber





Ciencia Arcana +9 [G]; Investigar +11 [E]; Saber Historia +13 [L+1].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales, Culto; Empatía; Voluntad de Hierro; Engañoso.

Hechizos conocidos: Puede usar uno por asalto. Para emplearlos, efectúa un chequeo de Saber Ciencia Arcana a una CD concreta (dependiente del poder). Para agilizar las cosas, hemos indicado entre paréntesis el resultado mínimo necesario en el D20.

- *Barrera de Viento* CD 15 [M] (6+): Crea un muro de torbellinos que confunden a cualquiera en su área de efecto (+5 [+2] a su Defensa cuando sea atacado por armas de fuego o de proyectiles)

- *Coraza Rúnica* CD 17 [N] (8+): Se crea una barrera mística alrededor del portador que le protege de cualquier ataque físico (Armadura de RD 3: duración 5 asaltos de combate).

- *Esfera Cegadora* CD 17 [N] (8+): Un estallido de luz ciega temporalmente al objetivo. (-6 a toda actividad durante 3 asaltos).

- *Escalera de Jacob* CD 14 [M] (5+): Un arco de electricidad parte de los brazos del lanzador e impacta en el blanco. (2d6 [+3] puntos de daño eléctrico, sin protección de blindaje, alcance máximo 50 metros).

- *Invocar Servidor Menor* CD 14 [M] (5+): (ver Los Mapas del Reino Antiguo, primera parte)

- *Círculo de Transporte* CD 13 [P] (4+): El lanzador traza un círculo en el suelo, se introduce en él y automáticamente es transportado al lugar en el que trazó anteriormente otro círculo, usando este mismo conjuro. La zona de transporte debe estar despejada, se pueden llevar a un máximo de dos acompañantes, y el alcance máximo es de 10 Km.

ALEXANDER KÖENIG

Liberado de todas sus dudas, Koenig ha asumido que ya no es una criatura

mortal. Ahora tiene acceso a todos sus poderes como fantasma, y los utilizará sin dudarlos. La única orden que sigue clavada en su mente es servir a su Führer, y lo hará aunque para ello deba arriesgarse a ser destruido.

Su apariencia sigue siendo la misma, de soldado enfundado en un uniforme negro y cubierto por un viejo abrigo de campaña. A pesar de que ahora dispone de muchas más habilidades sobrenaturales, sigue utilizando su vieja Luger, quizá por comodidad o por costumbre.

El fantasma puede atacar en diferentes situaciones: para defender al Elegido, para vengarlo si resulta muerto, o cuando los personajes salgan a la superficie si deciden huir. A los poderes que los jugadores ya conocen se suman otros nuevos como desaparecer y aparecer a voluntad donde desee, absorber la energía vital por contacto e inspirar terror.

Nivel: Espíritu VD 9

Defensa: 15 [N]

Puntos de golpe: 70

Ataque base: +3 [N]

Iniciativa: +3 [G]

Reputación: +0 [T]

Tiros de salvación: FOR +1 [P], REF +6 [N], VOL +8 [B].

Características: FUE 16 (+3) [G], INT 14 (+2) [B], DES 16 (+3) [G], SAB 14 (+2) [B], CON -, CAR 13 (+1) [N].

Ataques: Toque helador +7 [B] (Especial*), Lüger +7 [B] (2d6 [+3], balas ilimitadas).

Habilidades: Moverse en Silencio +7 [B]; Averiguar Intenciones +8 [B]; Avistar +8 [B]; Buscar +8 [B]; Engañar +7 [B]; Esconderse +8 [B]; Escuchar +7 [B]; Intimidar +7 [B].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Avanzadas; Pelea; Soltura con un arma (Lüger).

Poderes Sobrenaturales (1 por asalto):

- *Toque Helador* (*): Si Koenig logra atrapar a su objetivo, su toque obligará al PJ a superar una TS Fortaleza

CD 17 [N]. De superarla, sentirá un terrible escalofrío pero no sufrirá daño alguno. De fallarla, se pierden 1d6 puntos de golpe y el miembro afectado queda inutilizado (si es la cabeza, caerá inconsciente en el acto).

- **Cuerpo Inmaterial:** Automático. Este poder le permite aparecer y desaparecer a voluntad, sin que necesite tiempo para recorrer distancias, ni pueda detenerse por medios físicos.
- **Robar Vida:** Al impactar en combate cuerpo a cuerpo, puede elegir robar fuerza vital al blanco (1d4+3), lo que se traduce en puntos de vida recuperados para él.
- **Infundir Terror:** El blanco de este poder debe realizar una TS Voluntad CD 18 [B] o quedar incapacitado para realizar cualquier acción durante 3 asaltos.

NOTA IMPORTANTE: Aunque resulta inmune a los daños físicos corrientes, una explosión le restará puntos de golpe y, si llega a 0, lo habrán desintegrado durante algún tiempo.

EXTRATERRESTRES DRA-KUV (LOS RECIÉN LLEGADOS)

Los recién llegados pertenecen sin duda a la misma raza que los extraterrestres que se quedaron en el Reino Antiguo, pero el paso de miles de años les ha hecho evolucionar. Su figura es más alta y estilizada, el tamaño de su cráneo y sus ojos ha aumentado y los amenazadores apéndices óseos se han reducido. Les sorprenderá que sus "primos" de la Tierra hayan perdido sus facultades telepáticas, pero podrán comunicarse con ellos usando un incomprensible idioma.

Las túnicas que portan representan también constelaciones y galaxias, pero ninguna que los investigadores puedan reconocer, como si hubiesen sido tejidas mirando el cielo desde un punto muy distante del universo.

Al pasearse por la ciudad mirarán a los humanos con desprecio, como si fuesen ganado, y solamente después de hablar con sus parientes se decidirán a llevarse al Elegido en su nave. A pesar de estar convencidos de su superioridad, no bajarán la guardia en ningún momento, organizando a su alrededor todo un despliegue de barreras psíquicas en previsión de cualquier tipo de ataque.

Entre sus habilidades mentales se encuentran todas aquellas que domina el Elegido, más otras como Invisibilidad, Levitación, Campo de Aniquilación, Proyección Sensorial, Navegación Psíquica e Implantación de Fobia.

Nivel: Aberración VD 10

Defensa: 22 [E]

Puntos de golpe: 40 (RD 6)

Ataque base: +5 [B]

Iniciativa: +3 [G]

Tiros de salvación: FOR +4 [M], REF +6 [N], VOL +10 [G].

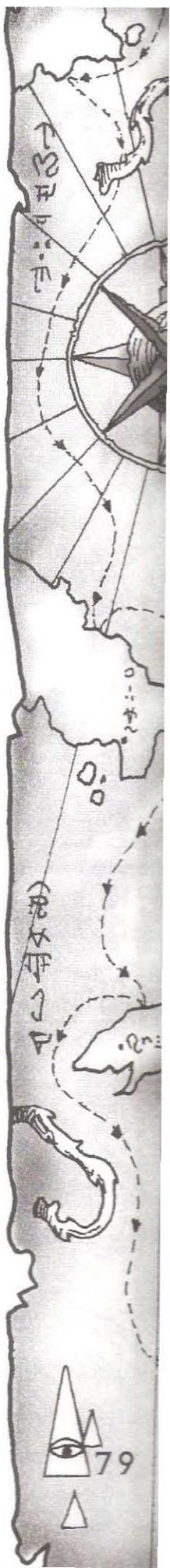
Características: FUE 20 (+5) [L+1], INT 24 (+7) [L+3], DES 16 (+3) [G], SAB 20 (+5) [L+1], CON 20 (+5) [L+1], CAR -.

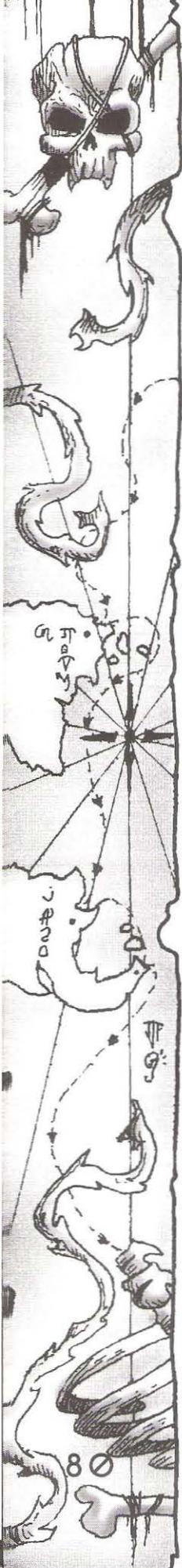
Habilidades: Moverse en Silencio +8 [B]; Investigar +13 [L+1]; Saber Ciencia Arcana +12 [E]; Saber Astronomía +15 [L+2]; Astronavegación +11 [E]; Curar Heridas +10 [G]; Pilotar Nave Espacial +10 [G].

Notas: Competencia con Armas Sencillas.

Poderes Especiales: Pueden usar dos poderes por asalto. Algunos de los ataques son físicos y otros psíquicos, el daño de los físicos puede amortiguarse con armaduras o protecciones, pero contra los segundos debe hacerse TS VOLUNTAD contra la del propio Dra-Kuv. Si se supera, se habrán evitado los efectos o daños psíquicos.

- **Estallido Mental:** Ataque psíquico (-2 [-1]) a la TS Voluntad del Dra-Kuv contra la del PJ). El objetivo siente un dolor insoportable, como si le desgarrasen el cerebro. Daño: 2d10 [+5].





- *Golpe Telequinético*: Ataque físico (+10/+5 [G/N]), el objetivo siente un violento impacto que le lanza por el aire, o un objeto es lanzado contra él a gran velocidad. Daño: 2d6 [+3].
- *Piroquinesis*: Ataque físico (+9/+4 [G/M]), un objeto de metal del objetivo es calentado al rojo vivo, o su propio cuerpo se prende en llamas sin que pueda evitarlo. Daño: 2d8 [+4].
- *Mente en Blanco*: Ataque psíquico (+0 a la TS Voluntad del Dra-Kuv contra la del PJ), el objetivo queda aturdido sin poder defenderse durante tres asaltos.
- *Control de la Voluntad*: Ataque psíquico (-4 [-2] a la TS Voluntad del Dra-Kuv contra la del PJ), si este ataque tiene éxito, el objetivo pierde el control de sus acciones, que pasa al enemigo durante un asalto, pudiendo éste realizar sus ataques o las acciones para las que esté capacitado, aunque nunca herirse a sí mismo o suicidarse.
- *Invisibilidad*: Ataque psíquico (-2 [-1] a la TS Voluntad del Dra-Kuv contra la del PJ). Este poder elimina la imagen del lanzador de la mente del objetivo, haciéndolo invisible para él. Normalmente se hace actuar sobre todos los individuos en un radio, para que la ilusión sea más completa. Cualquiera que no esté a su alcance o no sucumba a sus efectos podrá



ver perfectamente al lanzador (Duración 5 asaltos o hasta que se realice un ataque).

- **Campo de Aniquilación:** Este poder permite crear un estallido, mitad sónico (+9/+4 [G/M]) y mitad psíquico [-2 [-1] a la TS Voluntad del Dra-Kuv contra la del PJ), que se extenderá teniendo como centro al lanzador y hasta un radio determinado, alcanzando a cualquiera sin distinción de amigos o enemigos. La única salvedad es que no afectará a otros extraterrestres. (Daño 2d6 [+3] en 10 metros de radio, TS Voluntad CD 15 [M] para mitad de daño).
- **Proyección Sensorial:** El lanzador puede amplificar sus sentidos hasta una agudeza sobrehumana, o lo que es más práctico, ver y oír como si se encontrase en lugares muy distantes, sólo con imaginar dichas localizaciones. Automático.
- **Navegación Psíquica:** Los extraterrestres utilizan este poder para guiar sus naves sin necesidad de complejos sistemas electrónicos. Simplemente conducen basándose en los datos que les transmiten otros de su raza desde diferentes planetas, a la manera de "balizas psíquicas". Automático.
- **Implantación de Fobia:** Ataque psíquico [-6 [-3] a la TS Voluntad del Dra-Kuv contra la del PJ) Muy útil para someter a otras razas servidoras, este poder consiste en grabar en la mente del objetivo un miedo irracional. Normalmente suelen elegir que sea fobia a los reptiles, para evitar cualquier tipo de rebelión.

(fallar la TS Voluntad deja incapacitado 3 asaltos, hasta realizar otro control. Si no se supera, 3 asaltos más, y así sucesivamente).

SOLDADOS DRA-KUV

De apariencia más robusta que sus líderes, los soldados permanecerán a distancia hasta que reciban la orden de actuar o perciban alguna amenaza. Sus armaduras de combate, ligeras y de un material que no es ni metal ni plástico, tienen la apariencia de trajes espaciales. En sus manos llevan varios tipos de armas, entre las que destacan los cañones de plasma capaces de descargar potentes chorros de energía y provocar explosiones a gran distancia. No emplearán ningún poder psíquico en combate, ya que aunque pertenecen a la misma raza que sus líderes, no parecen dominar esas artes.

Nivel: Aberración VD 8

Defensa: 22 [E]

Puntos de golpe: 55 (RD 6)

Ataque base: +4 [N]

Iniciativa: +4 [E]

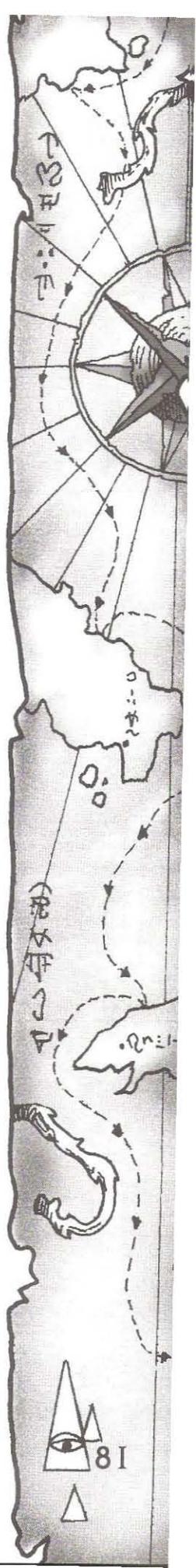
Tiros de salvación: FOR +6 [N], REF +6 [N], VOL +4 [M].

Características: FUE 22 (+6) [L+2], INT 21 (+5) [L+1], DES 17 (+3) [G], SAB 12 (+1) [N], CON 24 (+7) [L+3], CAR -.

Ataques: Lanza ceremonial +8 [B] (1d8+6 [+4]), Cañón de plasma +7 [B] (3d10 [+7], 20 disparos).

Habilidades: Moverse en Silencio +8 [B]; Pilotar Nave de Descenso +6 [N].

Dotes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas Exóticas (Lanza Ceremonial y Cañón de Plasma); Esquiva.



LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO. APÉNDICE

NOSOLAD20

LO BÁSICO

Las reglas descritas en este apéndice permiten jugar esta campaña sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento. Se ofrecen además, dos posibilidades: utilizar el sistema d20 moderno o el sistema Fudge.

En este texto las reglas de Fudge se han adaptado, aprovechando la flexibilidad de este sistema, para utilizar conceptos propios de d20, simplificando así la convivencia de ambos sistemas de juego y su explicación en los párrafos siguientes.

[ENTRE CORCHETES]

Para marcar la separación de ambos sistemas, se ha adoptado en este libro el uso de corchetes para referirse a términos de Fudge. Así, cuando en el texto aparezca un valor de juego y junto a él otro entre corchetes, el primero corresponderá a las reglas de d20 moderno, mientras que el que se encuentra encerrado en los corchetes será el que debe utilizarse si se emplea el sistema Fudge.



MECÁNICA BÁSICA

Las reglas de d20 moderno utilizan una mecánica única para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo: la clase de dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En Fudge tanto los atributos del personaje como las dificultades están expresados en una escala de adjetivos: terrible, pobre, mediocre, normal, bueno, grande, excepcional y legendario. Cuando un personaje trata de realizar una acción, se modifica su nivel en el atributo apropiado con el resultado de una tirada de cuatro dados de Fudge (4dF). Esta tirada consiste en lanzar cuatro dados de seis caras de dos colores distintos: un color para los dados positivos y otro para los negativos. El resultado de la tirada de dados será la diferencia entre el menor de los dados positivos y el menor de los negativos (los otros dados se ignoran). Por ejemplo, una tirada de 3 y 5 en los dados positivos y 4 y 4 en los negativos arroja un resultado de -1 (3 - 4). De este modo el resultado de los dados modifica el nivel del personaje arriba o abajo en la escala para una acción concreta. Ese resultado se compara con la CD de la acción, expresada también en la escala de adjetivos. Si el resultado del personaje es igual o mayor, la acción tiene éxito, fallando en otro caso.

PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En este libro encontrarás personajes creados expresamente para protagonizar las historias que contiene y sugerencias para incluir tus propios personajes creados con el reglamento de d20 Moderno o el de Fudge. Los personajes están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en que destacan y cuales son sus puntos débiles.

Características

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: la fortaleza física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar a distancia o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

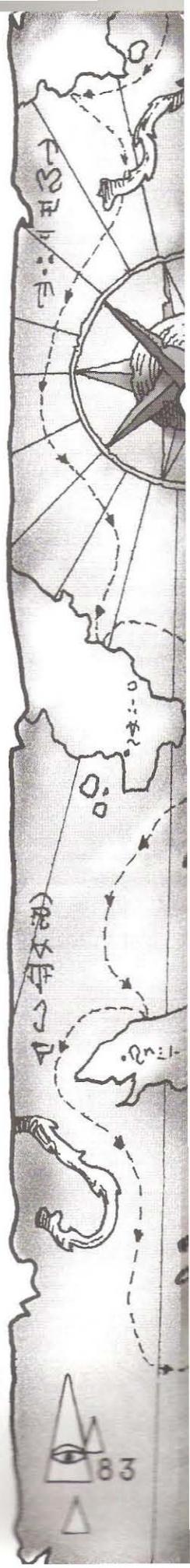
Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

En el sistema d20 moderno, la media de las características es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones "normales" oscilan entre 3 y 18 y resultados mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 9.

En Fudge la media de las características es Normal. Los valores oscilan entre Terrible y Excepcional, pero los personajes sobrehumanos pueden tener niveles de Legendario +n, donde la n expresa cuantos niveles sobre Excepcional está el personaje. Así Legendario +1 es un nivel por encima de Excepcional, Legendario +2 dos niveles, etc.

Escala Fudge

Terrible	[T]
Pobre	[P]
Mediocre	[M]
Normal	[N]
Bueno	[B]
Grande	[G]
Excepcional	[E]
Legendario +1	[L+1]
Legendario +n	[L+n]



Clase y nivel

En d20 moderno se utilizan los conceptos de clase y nivel como arquetipos para construir el personaje. La clase define el tipo de personaje, un punto de partida a partir del cuál construir el personaje. Las diferentes clases hacen énfasis en aspectos distintos del personaje. El nivel mide el grado de desarrollo del personaje, su experiencia: cuanto mayor es el nivel del personaje más poderoso resulta.

Puntos de golpe y salud

En d20 moderno se utilizan puntos de golpe (PG) para indicar la resistencia al daño del personaje y su estado de salud. Cada personaje tiene una determinada cantidad de puntos de golpe determinados por su característica de Constitución, su clase y su nivel. Dicha cantidad se irá viendo reducida a medida que el personaje reciba heridas. Cuando los PG del personaje son 0, este se encuentra herido de gravedad e inconsciente... pudiendo llegar a morir si no recibe asistencia.

En Fudge, en cambio, se emplean niveles de Salud para representar la capacidad del personaje para resistir el daño y su estado físico. Hay cinco categorías de salud diferentes: *Rasguño*, *Herida*, *Herida grave*, *Incapacitado* y *Moribundo*. En cada categoría un personaje tiene una serie de casillas o niveles de salud que puede resistir según la tabla siguiente:

Daño	Nivel de salud Fudge	
1-3	Rasguño	○○○
4-6	Herida	○
7-9	Herida grave	○
10-12	Incapacitado	○
13-15	Moribundo	○
16+	Muerto	—

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

En d20 moderno, las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad. Los personajes presentados en

este libro ya incluyen este cálculo. La puntuación en la habilidad es el número de debe añadirse al resultado del dado en las pruebas de la habilidad correspondiente.

En Fudge por su parte, las habilidades se miden en los habituales niveles de Terrible a Excepcional. Cuando un personaje quiere hacer una prueba de la habilidad correspondiente, utilizará el nivel de la misma modificada por 4dF como vimos anteriormente.

Dotes y Talentos

Las dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en el apartado final de este capítulo (página 136). En todo caso, cuando una dote da un modificador permanente a una puntuación este modificador ya se ha tenido en cuenta en las estadísticas de juego ofrecidas en este libro.

Los talentos son similares a las dotes, excepto porque en d20 moderno se reciben por pertenecer a una determinada clase y nivel.

Poderes

Algunos de los personajes de este libro tienen capacidades sobrehumanas únicas. Cuando es el caso, la mecánica de dichas capacidades se encuentra descrita en las estadísticas de juego del personaje.

Puntos de acción

Los personajes principales (como los de los jugadores) disponen de puntos de acción. Si utilizas el sistema d20 moderno, cada personaje dispone de 5 puntos de acción más la mitad de su nivel. En el sistema Fudge asume que cada personaje tiene 8 puntos de acción.

Los puntos de acción pueden utilizarse de dos maneras:

- **Alterar el resultado de una tirada.** En d20 moderno el gasto de un punto de acción permite sumar 1d6 al resultado de la tirada. En Fudge, cada punto de acción gastado proporciona un +1 a la tirada.
- **Activar el uso de un talento o dote que lo requiera.** Algunas dotes o

talentos incluyen en su descripción la necesidad de gastar un punto de acción para utilizarlas.

DESARROLLO DEL JUEGO

TIRADAS DE DADOS

Ya sabemos como se realizan las tiradas de dados según el sistema que estemos utilizando. Ahora bien no siempre es necesario tirar los dados. Solo cuando el resultado de la acción se importante o la situación sea emocionante es necesaria una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10 [0]: En el sistema d20 moderno, un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para al acción y ese es su resultado. En Fudge puede hacerse lo mismo eligiendo 0, es decir decidiendo no tirar los dados y utilizando en su lugar el nivel sin modificar del atributo del personaje.

Elegir 20 [+3]: Si utilizas el sistema d20 moderno, un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puedes escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción. Si utilizas Fudge, el equivalente a este sistema es elegir +3. No puede escogerse un resultado mayor en este sistema.

PRUEBAS DE HABILIDAD

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje y realiza la tirada adecuada según el sistema que estés utilizando. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de este libro aparecen las CD de alguna acciones que muy posiblemente emprendan los personajes). Si el resultado es igual o mayor que la CD, el personaje tiene éxito en la tarea. En caso contrario falla.

Pruebas enfrentadas: algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin ser oído. En ambos casos cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada y la CD de su acción es el resultado de la prueba del otro personaje. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate se realiza de nuevo la prueba, hasta que uno de los personajes obtenga un resultado mayor.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza la puntuación de la característica para realizar la prueba. En el caso de d20 moderno debe utilizarse el modificador de la característica, no la puntuación en sí, mientras que en Fudge se utiliza el adjetivo de la característica correspondiente del modo normal.

Habilidades no entrenadas: también se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utilizar una habilidad que no tiene entrenada (no aparece en su ficha de juego). En ese caso utiliza el valor de la característica como se ha descrito anteriormente. En el caso de Fudge, deberás aplicar una penalización de -3 niveles al resultado de la prueba como consecuencia de la falta de entrenamiento.

COMBATE

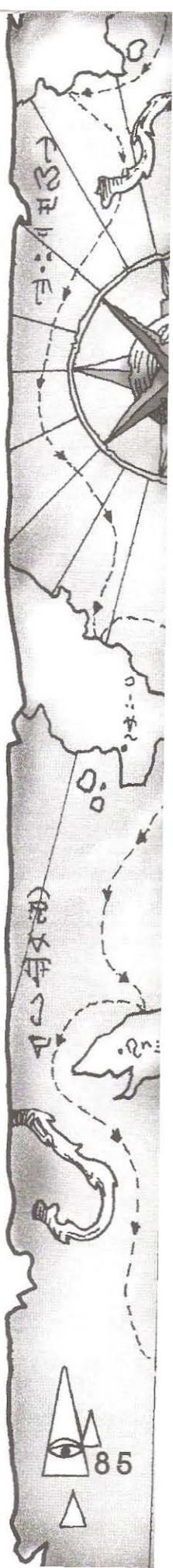
La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

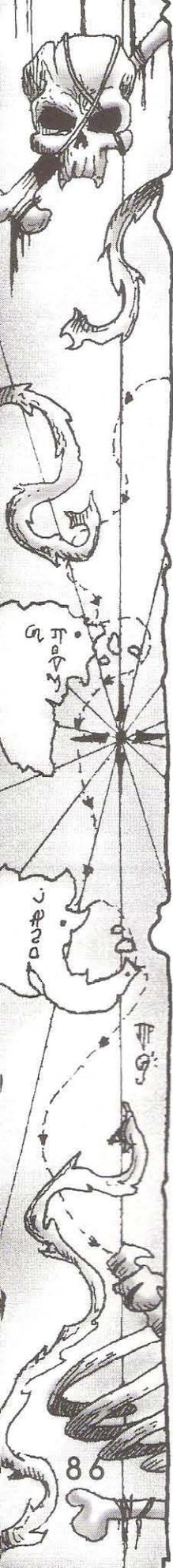
ASALTOS

Durante el combate el tiempo se divide en asaltos, turnos equivalentes a 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En cada asalto todos los personajes pueden actuar.

INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa. El





resultado obtenido en esta prueba es el valor de iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

ACCIONES

Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos acciones de movimiento o una acción de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo considere posible.

Acción estándar: Se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: Cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso de 5 pies (un metro y medio) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

ATAQUES

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En las fichas de los personajes aparece las puntuaciones que tiene cada personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

Tirada de ataque

La tirada de ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando la puntuación de ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la defensa del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la Defensa, el ataque impacta haciendo el daño que corres-

ponde. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

En el sistema d20 moderno un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la defensa del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos más adelante). En el sistema Fudge presentado aquí un resultado en los dados de +3 o superior se considera siempre un impacto certero, sin importar tampoco si el total del atacante supera o no la defensa del blanco.

Golpes críticos

Algunos golpes especialmente ciertos pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. En el sistema d20 moderno, cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en la tirada de ataque produce una amenaza de crítico, es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de la segunda tirada iguala o supera la Defensa del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal.

Si utilizas Fudge, un resultado sin modificar en los dados de +4 o +5 se considera automáticamente un impacto crítico, sin necesidad de amenaza ni tirada adicional.

Un impacto crítico causa doble daño.

DAÑO

Con el sistema d20 moderno el daño de los ataques se mide con un código de dados y la salud del personaje con Puntos de Golpe. Si un ataque impacta, haz la tirada de daño correspondiente y resta el resultado obtenido de los PG del blanco. Recuerda que si el impacto fue crítico debes doblar el código de daño antes de hacer la tirada de daño.

Además, si la cantidad de daño producida es mayor al valor de la puntuación de Constitución del blanco, entonces se produce daño masivo. Si el daño masivo no reduce los PG del personaje a menos de 0, este debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) y si falla sus PG se reducen automáticamente a -1.

En Fudge cada ataque tiene un valor de daño al que hay que sumar la diferencia entre el resultado de la tirada de ataque y la defensa del blanco para obtener el daño total de ese ataque. Por ejemplo, si la Defensa del blanco es Normal y el atacante obtiene un resultado Grande, recibe un +2 al daño del ataque por los dos niveles en que su tirada supera la Defensa.

Esa cantidad de daño se convierte entonces en un tipo de herida según lo siguiente: de 1 a 3 puntos de daño, Rasguño, de 4 a 6, Herida, de 7 a 9, Herida grave, de 10 a 12, Incapacitado, de 13 a 15, Moribundo y 15 o más, muerte instantánea. Cada personaje tiene unas casillas de salud distribuidas entre los cinco estados de salud previos a la muerte: Rasguño, Herida, Herida grave, Incapacitado y Moribundo. Según el tipo de herida sufrido, el personaje marca la casilla correspondiente. Si las casillas del tipo indicado ya están llenas y el personaje recibe otra herida del mismo tipo (por ejemplo si tiene marcadas todas las casillas de Rasguño porque ya ha sufrido varios de estos y recibe un ataque que te produce otro Rasguño) entonces debe marcarse la siguiente casilla libre por encima. Excepcionalmente, un personaje no puede resultar Incapacitado ni moribundo a causa de un Rasguño, por lo que si sufre daño de este tipo y solo tiene libres las casillas de Incapacitado y Moribundo, el daño simplemente se ignora.

Resistencia al daño: algunos personajes excepcionales tienen Resistencia al Daño (RD). La RD del personaje es una cantidad que se sustrae de cualquier daño que el personaje reciba, pudiendo reducir a 0 el daño sufrido por un ataque.

DEFENSA

La puntuación de Defensa de un personaje es la CD de las acciones de ataque que se realicen contra él. La Defensa del personaje vendrá determinada por su Destreza y otros factores, como su clase y nivel en d20 moderno, protección por armadura, etc.

OPCIONES DE ATAQUE

En lugar de realizar simplemente un ataque normal, hay algunas variaciones

que un personaje puede considerar al atacar:

Ataque completo: algunos personajes tienen la posibilidad de realizar más de un ataque (del mismo tipo) en el mismo asalto. Esto se denomina ataque completo y se considera una acción de asalto completo. Cuando un personaje dispone de varios ataques del mismo tipo, posee varias puntuaciones de ataque en lugar de una sola, por ejemplo +8/+3 [B/M]. De este modo, con este ataque y utilizando esta acción, el personaje puede atacar tantas veces como puntuaciones de ataque tenga (dos en el ejemplo anterior, una con +8 [B] y otra con +3 [M]) al mismo o a diferentes objetivos.

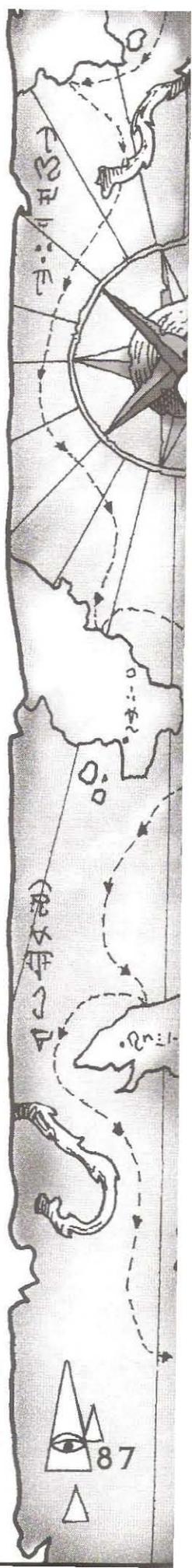
Cargar: un personaje puede cargar contra otro para atacarle cuerpo a cuerpo. Cargar es una acción de asalto completo y permite al personaje moverse en línea recta hasta el doble de su velocidad (un mínimo de 10 pies o 3 metros) y realizar un ataque cuerpo a cuerpo. En el sistema d20 moderno, un personaje cargando recibe un +2 a su tirada de ataque y un -2 a su puntuación de Defensa. En el sistema Fudge, al cargar, el personaje recibe +1 al ataque y -1 a la Defensa.

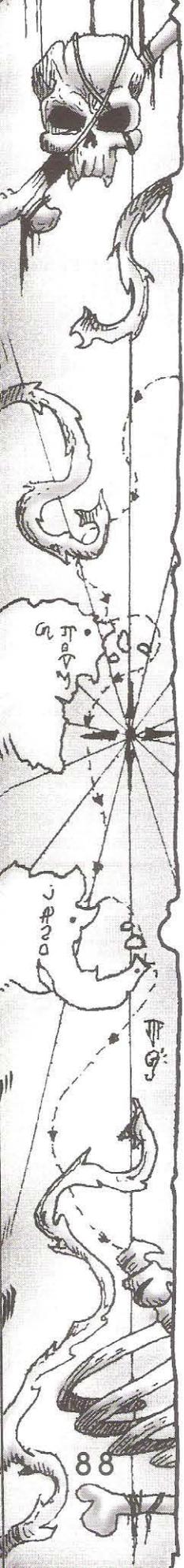
Lucha a la defensiva: a veces es mejor preocuparse por la propia seguridad. En el sistema d20 moderno, un personaje luchando a la defensiva recibe un +2 a su Defensa a cambio de un -4 a su ataque. En Fudge, esta misma opción proporciona un +1 a la Defensa y un -2 al ataque.

Flanquear: Cuando dos o más personajes rodean a un oponente se dice que están flanqueándolo. Con las reglas de d20 moderno, flanquear proporciona un +2 a los ataques cuerpo a cuerpo contra el personaje flanqueado. Esta bonificación es de +1 si se utiliza el sistema Fudge.

TIROS DE SALVACIÓN

Algunos ataques poco usuales permiten que el personaje realice un tiro de salvación para librarse de parte de sus efectos o incluso del todo. Por ejemplo, típicamente una explosión produciría mitad de daño a los que superaran un





tiro de salvación de Reflejos con una CD determinada.

Hay tres tipos de tiros de salvación:

Fortaleza: este tiro de salvación se utiliza para resistir efectos que afectan a la vitalidad y la salud, como el daño masivo, los venenos o las enfermedades.

Reflejos: se emplea el tiro de salvación de Reflejos para librarse de ataques en los que la velocidad o la capacidad para ponerse a cubierto sean importantes.

Voluntad: se requiere para ignorar efectos de manipulación mental, tales como hipnosis, lectura mental, manipulación emocional, etc.

Cuando algún ataque especial de los personajes de este libro permite un tiro de salvación se menciona expresamente en el texto, junto con la CD del tiro y el resultado de superarlo.

M O V I M I E N T O

Cada personaje tiene una puntuación de velocidad medida en pies (recuerda que tres pies son aproximadamente un metro). La velocidad normal de un humano son 30 pies y esta es la velocidad de casi todos los personajes. En una acción de movimiento, un personaje puede moverse hasta su velocidad normal. Si un personaje opta por hacer dos acciones de movimiento en el asalto, podrá moverse entonces hasta el doble de esa cantidad.

Recuerda que algunas acciones como recoger algo del suelo, coger algo guardado en una mochila y otras similares son acciones de movimiento, pero no implican desplazarse del sitio.

Además de lo dicho, un personaje puede correr como acción de asalto completo, moviendo entonces el cuádruple de su velocidad.

A T A Q U E S D E O P O R T U N I D A D

En una situación de combate, los participantes se mantienen en guardia y alerta a los ataques de los demás participantes, pudiendo aprovechar despistes de estos para tratar de impactarles. Cada personaje tiene un rango de

amenaza alrededor suyo de 5 pies (un metro y medio). Si un oponente realiza acciones que le ponen al descubierto dentro del rango de amenaza de un personaje, este puede realizar un ataque de oportunidad.

Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo normal con la puntuación de ataque correspondiente del personaje. Un personaje solo puede realizar un ataque de oportunidad cada asalto, si se presenta la ocasión.

Hay dos formas en las que un personaje puede provocar un ataque de oportunidad, es decir dar a sus oponentes la oportunidad de atacarle de este modo. La primera es realizando una acción que deje su guardia al descubierto, como buscar un objeto guardado en la mochila, levantarse del suelo, etc. La segunda forma es abandonando el área amenazada por otro personaje, es decir moviéndose fuera de esta. Al hacerlo, el personaje cuya área de amenaza abandonas puede realizar contra ti un ataque de oportunidad.

Esto último puede evitarse de dos formas. Primero mediante la acción de asalto completo retirarse. Esta acción permite a un personaje moverse hasta el doble de su velocidad sin provocar ataque de oportunidad por abandonar un área amenazada. Y segundo: tampoco provoca ataque de oportunidad un personaje cuyo movimiento consiste únicamente en un paso de 5 pies.

S A L U D Y M U E R T E

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente consecuencias desagradables. En función del sistema utilizado, se aplicarán unas u otras reglas de salud.

En d20 moderno, la salud del personaje se mide mediante sus puntos de golpe (PG):

1 o más PG: mientras el personaje tenga PG positivos el daño sufrido es llevadero y el personaje puede actuar con normalidad.

0 PG: el personaje queda incapacitado. Solo puede realizar una acción de movimiento o estándar en un asalto y recibe 1 punto de daño después de completarla.

-1 a -9 PG: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada asalto debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20). Si falla pierde otro PG y debe volver a tirar el siguiente asalto. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 20) para recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Curar heridas (CD15).

-10 PG: el personaje muere al llegar a este punto.

Por su parte, en Fudge se utiliza un sistema de niveles de salud. Cada personaje tiene una serie de casillas en cada nivel y el estado de salud del personaje se corresponde con el más grave de los estados en los que tenga marcada alguna casilla:

Rasguño: el personaje solo ha sufrido arañazos, heridas cosméticas o contusiones y puede actuar con normalidad (tres casillas).

Herida: el personaje ha recibido una o más heridas. Puede actuar con normalidad pero recibe un -1 a todas sus acciones (una casilla).

Herida grave: el personaje se encuentra herido de gravedad. Solo puede realizar una acción por asalto de movimiento o estándar (no puede realizar acciones de asalto completo) y recibe un -2 a todas sus acciones (una casilla).

Incapacitado: el personaje queda incapacitado. Solo puede realizar una acción de movimiento o estándar en un asalto con un -2 y recibe 1 nivel de daño después de completarla (una casilla).

Moribundo: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada cinco asaltos debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD Grande). Si falla muere. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD Grande) para recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Curar heridas (CD Normal) (una casilla).

Muerto: descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

DOTES Y TALENTOS

A continuación se describen las dotes y talentos mencionadas en las fichas de los personajes, tanto jugadores como no jugadores, que aparecen en este libro. Cuando es posible la conversión, se menciona entre corchetes la equivalencia para el sistema Fudge. En otros casos se deja libremente al juicio del DJ el efecto de la dote en esta sistema.

Todas las dotes o talentos que tienen efectos permanentes sobre otras estadísticas (como las que proporcionan bonificadores a determinadas habilidades o cambios en el daño cuerpo a cuerpo) han sido ya tenidas en cuenta al presentar la estadísticas de los personajes de este libro y no deben, por lo tanto, volver a aplicarse.

ACTIVADOR DE PODER

El personaje elige un poder psíquico que puede intentar manifestar sin coste en puntos de poder.

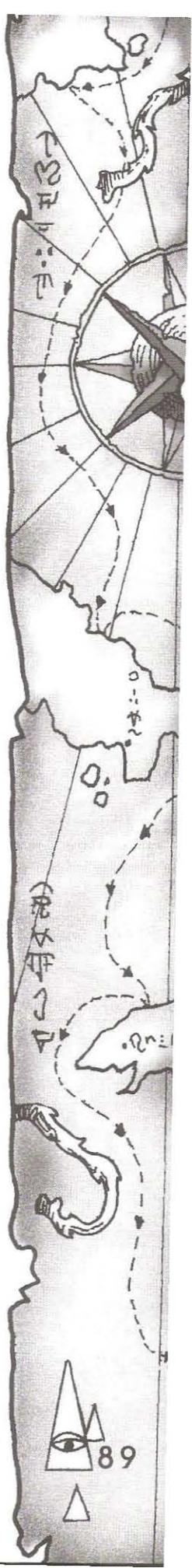
AGUANTE

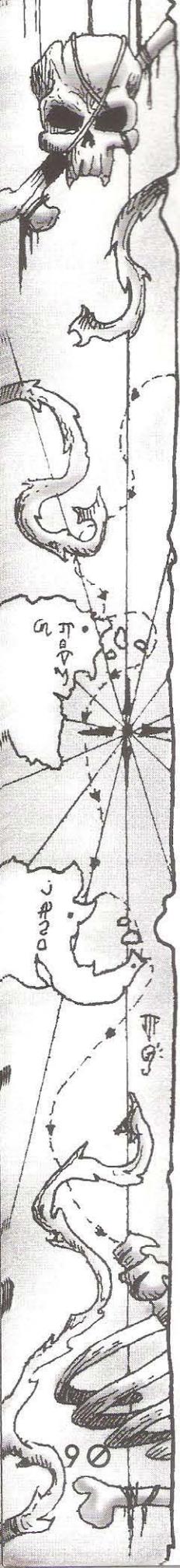
El personaje gana un bonificador de +4 [+2] a las siguientes tiradas y salvaciones: las tiradas de Nadar que se hacen cada hora para evitar la fatiga, las tiradas de Constitución para seguir corriendo, las tiradas de Constitución para aguantar la respiración, las tiradas de Constitución para evitar daño proveniente del hambre y la sed, las tiradas de salvación de Fortaleza para evitar el daño por calor y frío y las tiradas de Fortaleza para resistir asfixia o ahogos.

Además, el personaje puede dormir con armadura puesta sin despertarse fatigado.

ARTES MARCIALES DE COMBATE

El personaje puede hacer daño letal o no letal a su elección cuando lleve a cabo ataques desarmado. Con un ata-





que desarmado, el personaje hace un daño letal o no letal (a su elección) igual a 1d4+ su modificador de Fuerza [+1]. Los ataques desarmados del personaje cuentan como si estuviera armado, lo que significa que los oponentes no reciben ataques de oportunidad cuando el personaje les ataca desarmado. El personaje puede atacar desarmado cuando aproveche un ataque de oportunidad contra un oponente.

Sin esta dote, un personaje solo puede hacer 1d3 [0] de daño no letal cuando ataca estando desarmado. Un ataque desarmado suele provocar un ataque de oportunidad y un combatiente desarmado no suele poder llevar a cabo ataques de oportunidad.

CAUTELA

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Demoliciones y Desactivar mecanismo.

Recuerda que las tiradas de Demoliciones y Desactivar mecanismo no se pueden usar sin estar entrenadas.

CHAPUZA

El personaje obtiene un +2 [+1] en las pruebas de la habilidad Reparar que se hagan para realizar reparaciones temporales o chapuzas.

CIRUGÍA

El personaje puede usar la habilidad Curar Heridas para realizar cirugía sin penalizaciones.

Los personajes sin ésta dote sufren un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de Curar Heridas efectuadas para realizar cirugía.

COMPETENCIA CON ARMADURA [TIPO]

Cuando un personaje lleva un tipo de armadura con el que es competente, el personaje puede añadir el bonificador por equipamiento de la armadura a su Defensa. Además, el penalizador por armadura a las tiradas solo se aplica a tiradas de Equilibrio, Tregar, Escapismo, Esconderse, Saltar, Moverse Silenciosamente y Piruetas.

Un personaje que lleva una armadura con la que no es competente añade

solo el bonificador por equipamiento para no competentes de la armadura a su Defensa. Además, se le aplica el penalizador de la armadura a todas las tiradas que impliquen moverse.

Tipo: ligeras, intermedias, pesadas.

COMPETENCIA CON ARMAS ARCAICAS

El personaje no sufre penalizadores al ataque cuando usa armas arcaicas de cualquier tipo.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] por no competente al realizar ataques con armas arcaicas.

Competencia con armas de fuego personales

El personaje puede disparar cualquier arma de fuego personal sin penalizador.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque con armas de fuego personales.

COMPETENCIA CON ARMAS SENCILLAS

El personaje hace las tiradas de ataque con armas sencillas del modo normal.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] al hacer tiradas de ataque con armas sencillas.

COMPETENCIA AVANZADA CON ARMAS DE FUEGO

El personaje puede disparar cualquier arma de fuego personal ajustada a fuego automático sin penalizador (siempre que el arma tenga opción de ajustarse a fuego automático, por supuesto).

Un personaje sin ésta dote sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque realizados con armas de fuego personales ajustadas a fuego automático.

CONSTRUCTOR

Elige dos de las siguientes habilidades: Artesanía (química), Artesanía (electrónica), Artesanía (mecánica), y Artesanía (estructural). El personaje

obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas con esas habilidades.

El personaje puede coger esta dote dos veces. La segunda vez debe elegir las dos habilidades que no eligiera la primera vez.

C⊕ORDINAR

El personaje tiene un don para lograr que la gente trabaje junta. Cuando el personaje puede dedicar un asalto completo a dirigir a sus aliados y realiza una prueba de Carisma (CD 10 [Terrible]), proporciona a todos sus aliados dentro de 30 pies un bonificador +1 [+1] en sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad. El bonificador dura un número de asaltos igual al modificador de Carisma del personaje [1d6 asaltos].

El personaje puede coordinar un número de aliados igual a la mitad de su nivel, redondeando hacia abajo (hasta un mínimo de 1 aliado) [3].

CULT⊕

Elige dos habilidades de Saber. El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas con esas habilidades.

Un personaje puede elegir esta dote hasta siete veces. Cada vez, el personaje elige dos habilidades de Saber nuevas.

DEFENSA ASTUTA

El personaje aplica su bonificador de inteligencia y su bonificador de destreza a su defensa. Cualquier situación que le niegue su bonificador de destreza a la defensa también niega el bonificador de inteligencia.

D⊕N CURATIVO⊕

El personaje tiene un don para las artes curativas. El personaje recibe un bonificador +2 [+1] a todas las pruebas de la habilidad Curar heridas.

EMPATÍA

El personaje tiene un don para ser sensible a los sentimientos y los pensamientos de otros sin tener esos sentimientos y pensamientos comunicados de ninguna manera objetivamente explícita. Este talento innato proporciona un bonificador en las pruebas que

implican habilidades de interacción (Engañar, Diplomacia, Trato con animales, Intimidar, Interpretar y Averiguar intenciones), siempre que el personaje pase al menos 1 minuto observando a su objetivo antes de hacer la prueba de habilidad. El bonificador es igual al nivel del personaje [+3].

ENCANT⊕

El personaje recibe un bonificador de competencia en todas las pruebas de habilidades basadas en el Carisma realizadas para influenciar a miembros del sexo escogido (algunos personajes encantan a miembros del sexo opuesto, otros a miembros del mismo sexo). El bonificador es igual al nivel del personaje [+3].

Un personaje solo puede encantar a personajes del DJ con actitud de indiferente o mejor. El bonificador de encanto no se puede usar contra personajes que son malintencionados u hostiles.

Este talento se puede elegir más de una vez (para el otro sexo).

ENGAÑOS⊕

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Engañar y Disfrazarse.

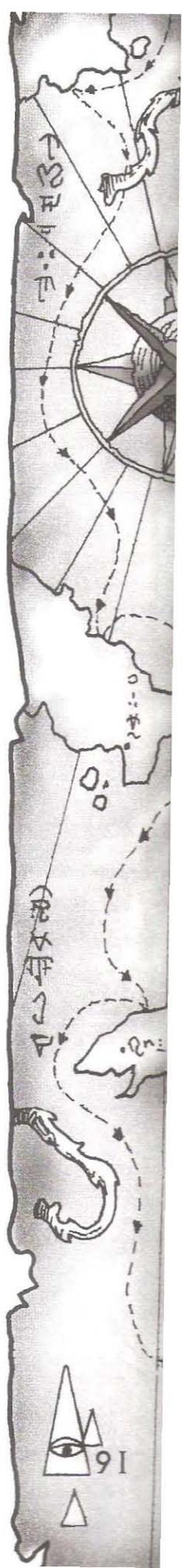
ERUDIT⊕

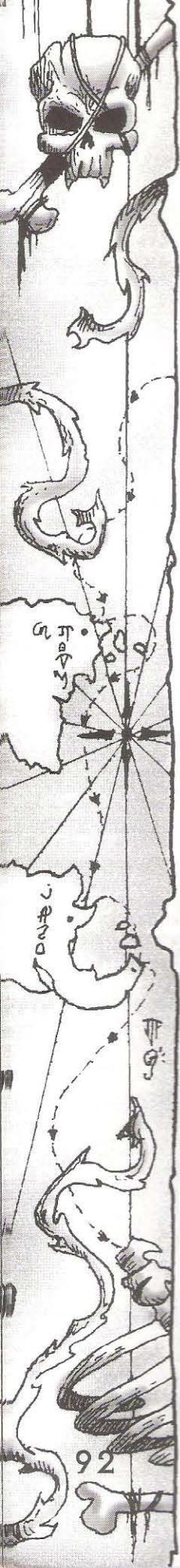
Selecciona una de las habilidades listadas en el siguiente párrafo. El personaje debe poseer rangos en la habilidad si ésta requiere entrenamiento. El personaje añade un bonificador igual a su nivel [+3] cuando realiza pruebas con esta habilidad. El personaje puede elegir este talento varias veces; cada vez se aplica a una habilidad diferente.

Informática, Artesanía (cualquier habilidad única), Descifrar escritura, Demoliciones, Inutilizar mecanismo, Falsificar, Descubrir, Saber (cualquier habilidad única), Navegar, Reparar, Investigación, Buscar.

ESPECIALIZACIÓN CON UN ARMA

El personaje recibe un bonificador +2 en las tiradas de daño con el arma elegida.





ESQUIVA

Durante la acción del personaje, designa a un oponente y recibe un bonificador de Esquiva de +1 [+1] a su Defensa contra los siguientes ataques que ese oponente realice contra él. El personaje puede elegir un nuevo oponente en cada acción.

EXPERTO MÉDICO

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Artesanía (farmacéutica) y de Curar heridas.

EXPLORAR DEBILIDAD

Después de 1 asalto de combate, el personaje puede designar un oponente e intentar encontrar formas de ganar ventaja usando el cerebro contra el músculo. El personaje usa una acción de movimiento y realiza una prueba de Inteligencia (CD 15 [Normal]) con un bonificador igual a su nivel [solo con su Inteligencia en Fudge]. Si la prueba tiene éxito, el resto del combate el personaje utiliza su bonificador de Inteligencia en lugar del bonificador de Fuerza o Destreza en las tiradas de ataque ya que el personaje encuentra formas de pensar rápido acerca de su oponente y advertir debilidades en su estilo de combate.

GOLPE CUERPO A CUERPO

El personaje recibe un bonificador de +1 [+1] en el daño cuerpo a cuerpo.

IMPROVISACIÓN CIENTÍFICA

Esta aptitud permite al personaje crear objetos rápidamente en una situación dramática y de forma barata, pero con una duración limitada.

Pagando 1 punto de acción y combinando objetos comunes con una prueba de artesanía que corresponda a la función deseada, el personaje puede construir una herramienta o mecanismo para ocuparse de cualquier situación.

Solo los objetos que normalmente pueden usarse más de una vez pueden ser improvisados.

Los mecanismos electrónicos, herramientas especiales, armas, dispositivos mecánicos, etc pueden ser construidos con improvisación científica. Se tarda una acción de asalto completo en realizar un objeto con improvisación científica. El objeto, cuando se usa, dura un número de asaltos igual al nivel de clase del científico de campo, o hasta el final del encuentro actual, antes de que se rompa. No puede ser reparado.

INCORPORARSE

El personaje puede levantarse desde la posición de tumbado como acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad.

INMUNIDAD

El personaje es inmune completamente a un tipo de ataque, por lo que no puede sufrir ningún tipo de daño de esa fuente.

LINGÜISTA

Con este talento, el personaje se vuelve un maestro lingüista. Siempre que el personaje encuentre un nuevo idioma que no conozca, tanto hablado como escrito, puede realizar una prueba de Inteligencia para determinar si puede entenderlo. La prueba se realiza con un bonificador igual al nivel del personaje [+3]. Para un idioma escrito, el bonificador se aplica a la prueba de Descifrar escritura.

La CD de la prueba depende de la situación: CD 15 [Normal] si el idioma está en el mismo grupo que un idioma que tiene el personaje como habilidad de Leer/Escribir Idioma o Hablar Idioma; CD 20 [Grande] si el idioma no está relacionado con ningún otro idioma que el personaje conozca; y CD 25 [Legendario +1] si el idioma es antiguo o único. Con esta capacidad especial, un personaje puede rebuscar suficiente significado de la conversación o documento para hallar el mensaje básico, pero esta capacidad de ninguna manera simula realmente ser capaz de conversar o leer y escribir fluidamente en el idioma dado.

Una única prueba cubre aproximadamente un minuto de conversación o una página de un documento.

MANITAS

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Artesanía (Mecánica) y Reparar.

MÁQUINA EXCEPCIONAL

Gastando un punto de acción y superando una prueba de Artesanía (mecánica o electrónica según corresponda a la naturaleza la máquina) el personaje puede mejorar temporalmente el rendimiento de una máquina. Se requiere una hora de trabajo para realizar las modificaciones y se corre el riesgo de estropear la máquina a resultados de estas. La CD de la prueba depende del tipo de modificación que el personaje quiera hacer, es decir del bonificador que se quiere proporcionar a las características de la máquina, pero será 15 [Mediocre] o mayor. El efecto de la modificación será el nivel del personaje en minutos [5 minutos]. Pasado ese tiempo hay un 50% de posibilidades de que la máquina quede estropeada y requiera reparaciones antes de funcionar normalmente.

METICULOSO

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en sus tiradas de Falsificar y Buscar.

CULTAR INFORMACIÓN

El personaje es un mentiroso consumado. Puede añadir su nivel [+4] siempre que se enfrente a una prueba de Averiguar intenciones.

PELEA

Al hacer un ataque desarmado, el personaje recibe un bonificador por competencia de +1 [+1] a las tiradas de ataque y hace un daño no letal igual a 1d6 + su modificador de fuerza [+1].

Los ataques desarmados hacen normalmente un daño no letal de 1d3 + el modificador de fuerza [0].

RASTREAR

Encontrar un rastro o seguirlo durante una milla requiere una tirada de Supervivencia. El personaje debe hacer otra tirada de supervivencia cada vez que el rastro se vuelva difícil de seguir o las cir-

cunstancias para seguirlo se compliquen.

El personaje se mueve a la mitad de su velocidad normal (o a su velocidad normal con un penalizador a la tirada de -5 [-3] o al doble de su velocidad normal con un penalizador a la tirada de -20 [-10]). La CD depende de la superficie y las circunstancias.

Si el personaje falla la tirada de supervivencia pasada una hora, puede volver a intentarlo tras una hora (en el exterior) o 10 minutos (en interiores) de buscar.

Un personaje sin esta dote puede buscar rastros con tiradas de Supervivencia, pero solo puede seguir rastros con una CD de 10 [Terrible] o menos. Un personaje puede usar la habilidad de Buscar para hallar huellas individuales, pero no puede seguir rastros usando esta habilidad.

REDUCCIÓN DE DAÑO 1/-

El personaje ignora un punto de daño de armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

REDUCCIÓN DE DAÑO 2/-

El personaje ignora un punto de daño adicional de armas cuerpo a cuerpo o a distancia (total de RD 2/-).

REDUCCIÓN DE DAÑO 3/-

El personaje ignora un punto de daño adicional de armas cuerpo a cuerpo o a distancia (total RD 3/-).

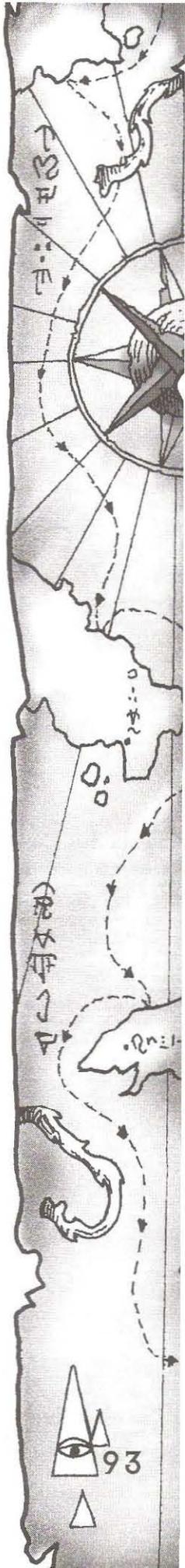
SIN MIEDO

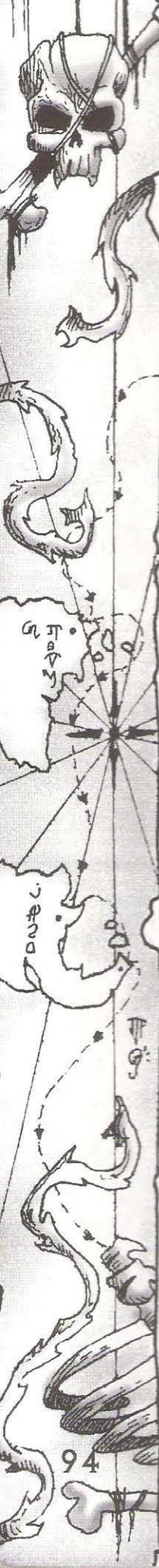
El personaje gana un bonificador +4 [+2] de moral en las salvaciones de voluntad para resistir efectos de miedo y en pruebas de nivel para oponerse a las de intimidar.

SOLTURA CON ARMA

Elige un arma específica. Un personaje puede elegir ataque desarmado o un ataque de presa en lo que a esta dote se refiere al elegir el arma.

El personaje gana un bonificador de +1 [+1] a todas las tiradas de ataque que efectúe con éste arma.





Un personaje puede ganar esta dote múltiples veces. Cada vez que elija la dote, debe elegir un arma diferente.

SUTILEZA CON ARMA

Elige un arma de cuerpo a cuerpo ligera. Un personaje puede elegir ataque desarmado o ataques de presa como si fueran un arma al escoger esta dote.

El personaje puede usar su modificador de Destreza en lugar de el de fuerza cuando hace ataques con este arma.

Un personaje puede elegir esta dote múltiples veces, pero cada vez debe elegir un arma diferente.

TALENTO SALVAJE

Elige un poder psiónico de nivel 0. El personaje puede manifestar éste poder hasta 3 veces en un periodo de 24 horas. No hay coste en puntos de poder por usar este poder. Para efectos que dependan del nivel de manifestación del personaje, se le considera un personaje de nivel 1 o de su nivel de manifestación, el que sea más alto.

VOLUNTAD DE HIERRO

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Voluntad.

VIGOR

El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal. Por tanto, el personaje recupera 2 puntos de golpe por nivel de personaje por noche de descanso, 2 puntos de daño temporal de característica por noche de descanso y se levanta en la mitad del tiempo normal después de caer inconsciente.

MAGIA Y PSIÓNICA

Algunos personajes y criaturas de esta campaña tienen acceso habilidades claramente preternaturales. Cuando es así, se especifica en su descripción tanto la existencia de las capacidades, como la descripción y uso de las mismas.

A continuación se describen poderes psiónicos propios de uno de los personajes pregenerados, por si este personaje fuera utilizado para jugar la campaña.

Tiempo de manifestación: Manifestar un poder psiónico es o una acción de ataque o una acción de asalto completo, dependiendo del poder. Consulta las descripciones de los poderes para detalles.

Alcance: Cada poder psiónico tiene un alcance, como se enumera en la descripción del poder. El alcance de un poder es la distancia máxima desde el personaje psiónico que el efecto del poder puede ocurrir.

Área/Objetivos/Efecto: En este apartado se menciona el modo de actuación del poder: puede ir dirigido contra cierto número de criaturas, actuar en un área determinada o presentarse de algún otro modo particular.

Tiro de salvación: La mayoría de los poderes dañinos permiten a un objetivo afectado realizar un tiro de salvación para evitar parte o todo el efecto. Cuando es así el poder lista el tipo de tiro de salvación que se aplica. La CD de un tiro de salvación para resistir un poder es 10 + el nivel del poder del personaje psiónico.

Coste en puntos de poder: Todos los poderes listados tienen un coste de 1 punto de poder.

AGUANTE

Tiempo de Manifestación: Acción de ataque

Alcance: Personal

Objetivo: Tú

Duración: 1 minuto (D)

El manifestador gana 1 punto de golpe temporal [una casilla de Rasguño] mientras dure el poder.

DETECTAR PSIÓNICA

Tiempo de Manifestación: Acción de ataque

Alcance: 60 pies

Área: Cuarto de círculo emanando desde ti hasta el extremo del alcance;

Duración: Concentración, hasta 1 minuto/nivel (D)

El manifestador detecta auras psiónicas. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo estudie el manifestador un área o sujeto determinados.

Primer asalto: presencia o ausencia de auras psiónicas.

Segundo asalto: número de distintas auras psiónicas y la potencia del aura más fuerte.

Tercer asalto: la potencia y localización del aura más fuerte. Si los objetos o criaturas que producen las auras están a la vista, el manifestador puede realizar pruebas de Conocimientos de psiónica para determinar la disciplina involucrada en cada una (realiza una prueba por aura; CD 15 + el nivel de I poder, o 15 + la mitad del nivel de manifestador para un efecto que no provenga de un poder [Entre M y B en el sistema Fudge]).

ENLACE MENTAL MENOR

Tiempo de Manifestación: Acción de ataque

Alcance: Corto (25 pies + 5 pies/2 niveles [40 pies])

Objetivos: Tú y otra criatura que no diste inicialmente más de 30 pies

Duración: 10 minutos/nivel

El manifestador forja una unión telepática con otra persona o criatura, la cual debe tener una puntuación de Inteligencia 6 o mayor. La unión solo puede establecerse con un sujeto voluntario, que por lo tanto no recibe tiro de salvación y no gana los beneficios de la resistencia a poderes. El manifestador puede comunicarse telepáticamente a través de la unión incluso si no comparte un idioma común con el sujeto. No se establece ningún poder o influencia como resultado de la unión. Una vez que se forma la unión, funciona a cualquier distancia.

LEER UN OBJETO

Tiempo de Manifestación: Acción de ataque

Alcance: Toque

Objetivo: Un objeto

Duración: Concentración, hasta 10 minutos/nivel (D) [1 hora].

Este poder proporciona información acerca del anterior dueño del objeto. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo estudie el manifestador un objeto determinado.

Primer asalto: sexo del último dueño.

Segundo asalto: edad del último dueño.

Tercer asalto: apariencia del último dueño.

Cuarto asalto: lealtad principal del último dueño (si la hay).

Quinto asalto: cómo el último dueño ganó y perdió el objeto.

Sexto asalto y siguientes: sexo del antepenúltimo dueño, etc.

Un objeto sin ningún dueño anterior no revela información. Un manifestador puede continuar siguiendo la lista de anteriores dueños y aprender detalles acerca de ellos mientras dure el poder. Si el manifestador lee el mismo objeto de nuevo, no prosigue donde lo dejó en la lista de dueños anteriores.

MISIVA

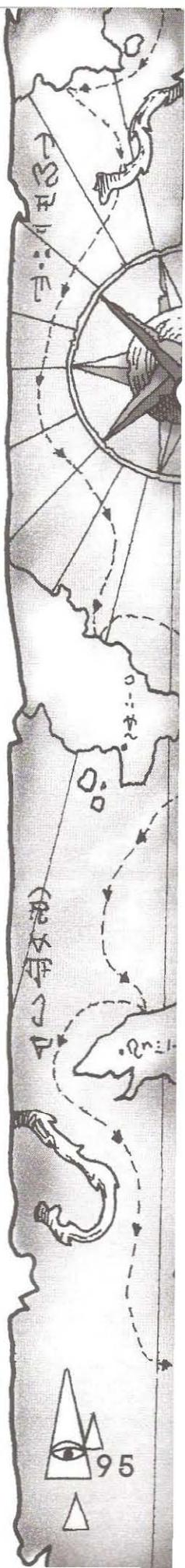
Tiempo de Manifestación: Acción de ataque; Alcance: Corto (25 pies + 5 pies/2 niveles [40 pies])

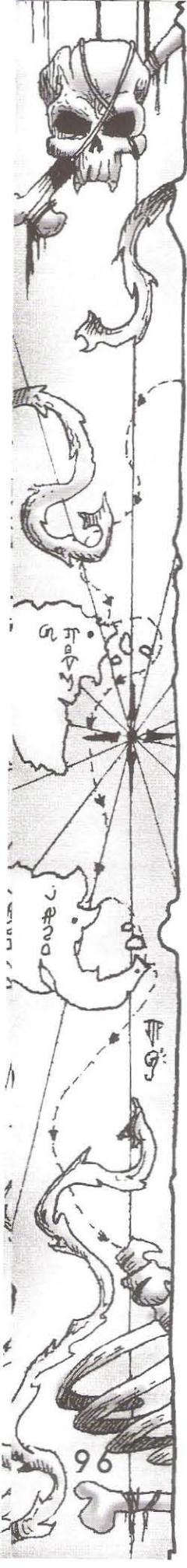
Objetivo: Una criatura viva

Duración: Instantánea

Tiro de salvación: Voluntad niega

El manifestador envía un mensaje telepático de hasta diez palabras a una criatura viva dentro del alcance. Esto es estrictamente un intercambio solo de ida desde el manifestador hasta el receptor. El manifestador y el receptor deben compartir un idioma común para que la comunicación sea significativa.





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the

exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Uhrin., Dmitri Zagidulin.

Los Mapas del Reino Antiguo is Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones.

La cuenta atrás ha empezado...

En el oscuro mundo de la arqueología y el coleccionismo de antigüedades se ha iniciado una carrera por una vieja valija de documentos. Una valija única que contiene secretos que podrían redirigir el rumbo de la historia y cambiar el mundo. Una valija por la que ya han muerto algunos hombres y por la que muchos más están dispuestos a matar.

¿Quién dijo que la aventura había muerto?

Desde las frías calles de Berlín hasta los ciclópeos muros nunca vistos de una ciudad secreta, pasando por las sombrías entrañas del Vaticano, los personajes se verán envueltos en la frenética búsqueda de un reino legendario contra los peligrosos hombres de un renacido Reich, e incluso contra siniestras fuerzas no humanas. Una búsqueda que les llevará a desentrañar los más asombrosos secretos que caben en la mente del hombre y en la que podrán evitar, si la fortuna está de su lado, y su valor no flaquea, la venida de un mal inimaginable...

El nuevo lanzamiento de la línea NOSOLOd20 te ofrece una trepidante campaña de terror e investigación al puro estilo Lovecraft ambientada en la actualidad.

El libro incluye todo lo necesario para jugar, incluyendo las reglas básicas de los sistemas d20 y Fudge y cinco personajes pregenerados.

PVP: 14,95 €



NSR
EDICIONES

NOSOLOd20