

# MARVEL

NOV.  
1940

STORIES

15¢

20¢

in  
CANADA

*FICTION THAT THRILLS*



*FLY ME TO THE*

**MOON**



*The Only Thin WORSE  
than a Nazi is a VAMPIRE*

© 2014 Marvel Media Inc. All Rights Reserved.



## El Nuevo Orden

La Segunda Guerra Mundial ha asolado Europa más tiempo del deseado. En el año 1946 el ejército alemán supera ampliamente a los Aliados gracias a la tecnología diseñada por el general Wilhelm Strasse “Calavera”. En un último intento desesperado los sobrepasados Aliados asaltan el complejo de “Calavera”. La misión es un auténtico fracaso y el mundo queda en manos del Partido Nazi.

En los años 60 no queda ningún recuerdo del pasado. El Partido Nacionalsocialista ha doblegado a todo el mundo a través de la fuerza bruta y la dominación ideológica. No queda rastro de los países que osaron hacer frente al ejército alemán y los pocos soldados que rechazaron la rendición incondicional de los Aliados han acabado en las prisiones y campos de concentración repartidos por medio mundo.

La tecnología diseñada por “Calavera” no solo permitió a la Alemania Nazi ganar la guerra sino que ha hecho que la economía y la industria Nazi se convierta en la principal potencia mundial. Enormes complejos industriales dedicados a la fabricación de armamento de última tecnología potenciados con nuevas formas de energía. La industria aeroespacial alemana ha logrado colocar al hombre en la Luna y perfeccionar las infraestructuras de las nuevas urbes alemanas.

El mundo parece haber olvidado la Segunda Guerra Mundial y haber aceptado la

supremacía alemana a cambio del bienestar social de una mayoría. Sin embargo, aún quedan pequeños grupos de resistencia que tratan de minar la autoridad de un Tercer Reich que amenaza con durar 1000 años.

## No queda mundo libre

El ejército alemán venció a los Aliados tras el fracaso del intento por parte de estos de tomar las instalaciones de “Calavera”. Mucho antes del desesperado golpe final del ejército americano e inglés el poderoso ejército ruso había sido derrotado en las estepas de la URSS gracias a Wilhelm Strasse. Los terribles *Panzerhund* causaron estragos entre los tanques rusos permitiendo que los nazis ganaran el frente oriental replegando rápidamente a los comunistas a combatir por sus ciudades hasta la rendición.

Apenas unos meses después de la derrota en tierras europeas los nazis detonan bombas nucleares en puntos vitales de los EEUU como Nueva York. El gobierno estadounidense se rinde sin condiciones. El Eje ha ganado la guerra. Japón e Italia se mantienen subyugadas a Alemania y temen la voracidad del régimen.

En los 60 no hay resquicios de secesión y la tecnología alemana ha permitido mejorar el estilo de vida de aquellos que saben en qué parte de la alambrada quieren estar. Para el mundo Nazi ya solo queda una última frontera. El espacio.





## La llamada

Los PJs son miembros de la Resistencia. Sí, aún quedan pequeños grupos de locos, idealistas o suicidas que se oponen al régimen nazi. La resistencia no es un ente homogéneo activo a nivel mundial sino pequeños grupúsculos que tratan de combatir al Partido Nacionalsocialista lo mejor que pueden, dónde y cuándo pueden. Ni que decir cabe que la mera mención de estos grupos supone un viaje al campo de trabajo más cercano por lo que los jugadores son conscientes de que se juegan la vida con tan solo respirar.

Los personajes pertenecen a la resistencia rusa. La nacionalidad de la resistencia viene dada por su situación geológica ya que apenas quedan rusos en pie y menos aún con ganas de sostener un fusil. El grupo está afincado en la ciudad de **Minsk**. La población militar de la zona es baja ya que el ejército alemán ha optado por dejar morir de hambre a los pocos supervivientes. La zona fue uno de los primeros campos de prueba de los *panzerhunds* de Calavera

La resistencia tiene su base en los sótanos de una de las imponentes fábricas de tractores de la ciudad. Toneladas de escombros se han convertido en el mejor camuflaje frente a las esporádicas incursiones de los alemanes. Que hayan decidido abandonar a su suerte a los rusos no quiere decir que no quede una docena de *panzerhund* rondando entre los edificios.

El grupo recibe una llamada de un pequeño grupo alemán. A pesar de lo extraño que parezca en Alemania hay más células de resistencia que en el resto de Europa (no quiere decir mucho esto tampoco) ya que aunque los riesgos son mayores, las posibilidades lo son aún más.

La voz al otro lado de la línea telefónica es femenina. Les informará de que han estado recibiendo informes de sus fuentes y algunos agentes de campo de grandes movimientos de trenes desde la URSS a la antigua Polonia. Desde las primeras grandes deportaciones tras finalizar

la guerra no ha habido tantos movimientos de trenes. Presumiblemente van cargados de personas.

### Nota para el máster

*Los jugadores saben las barbaridades cometidas por el ejército alemán en suelo ruso. Se creativo.*

*Por esta misma razón debe quedar claro lo sospechoso que resulta una segunda deportación en masa ya que Rusia ha quedado prácticamente desierta desde el final de la guerra.*

El contacto desde Alemania pide a los personajes que hagan una inspección física del **Campo de Concentración Calavera 04** (imagen 01) que es el más cercano a Minsk. A este campo se enviaron a todos los soldados que se rindieron o fueron capturados en “El caldero” tras la victoria alemana.

El campo de concentración estará bien vigilado por lo que la labor de los personajes será hacer una breve misión de reconocimiento para comprobar si se están sacando a los prisioneros en trenes. Si efectivamente están trasladando a prisioneros rusos hacia Alemania, o cualquier otro punto, sería una buena idea planificar el asalto de alguno de los convoyes para rescatar a los compañeros.

La célula de resistencia cuenta con varios vehículos civiles, ropajes y documentación falsa como para realizar el desplazamiento en apenas unas horas.

### Nota para el máster

*Zarandear y caldear un poco el ambiente con los jugadores siempre es buena idea.*





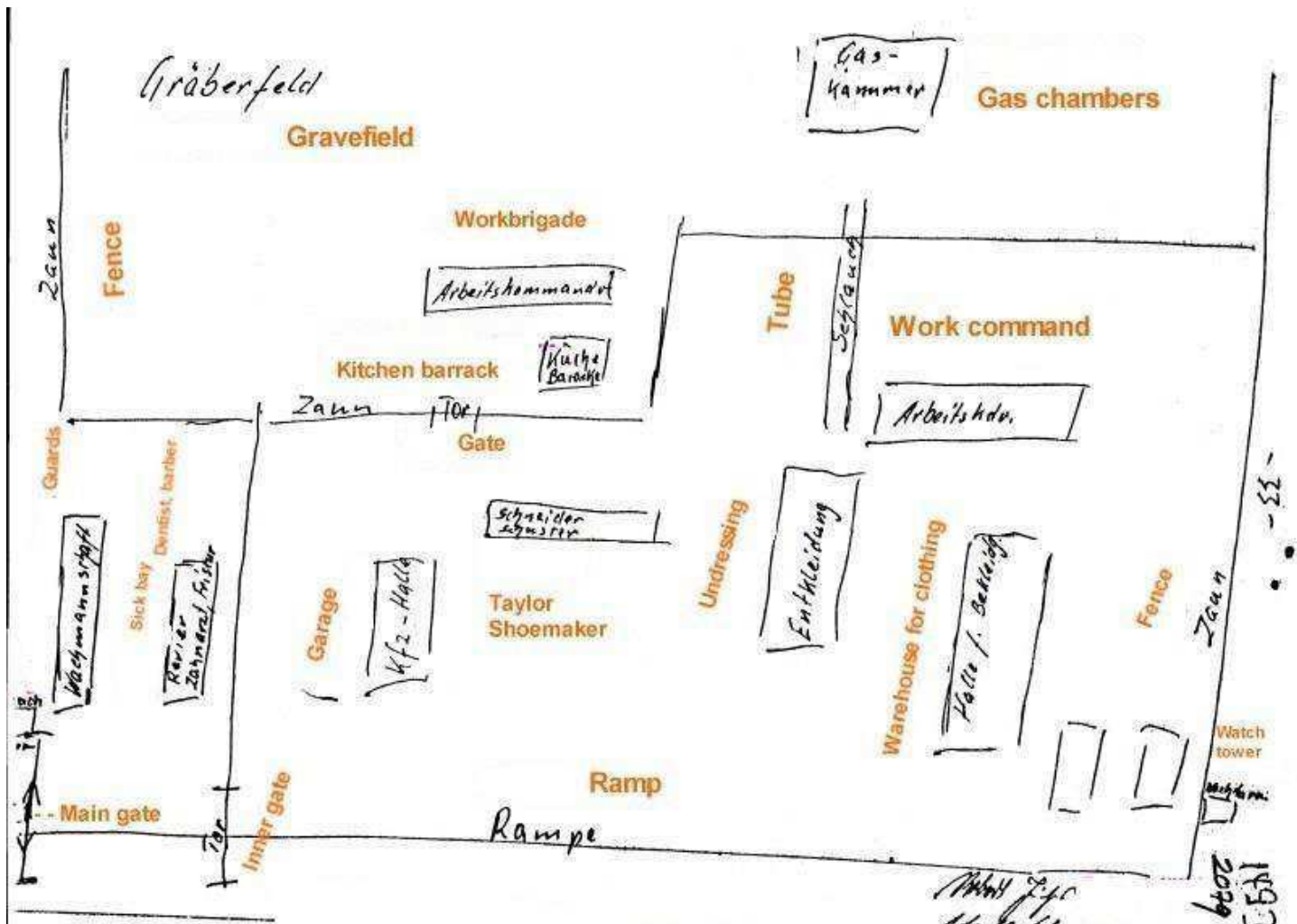


Imagen 01 - Campo de Concentración Calavera 04

## El Campo

Efectivamente el gobierno nazi está sacando a la población de los campos de concentración y trasladándolos a Polonia. Sin embargo, el principal motivo es una extraña epidemia que parece haberse extendido desde Siberia. Alemania está tratando de salvar a la mayor cantidad de mano de obra posible. Por supuesto los jugadores no saben esto.

Los jugadores llegarán al campo de concentración por una de las carreteras secundarias que desemboca en el lateral derecho del recinto. A su llegada observarán una columna de humo que parece moverse desde el centro del campamento hacia el exterior. Parece que los alemanes están usando sus antiguas vías férreas para transportar algo. Un tren de carbón está

saliendo del recinto y parece más largo de lo normal ya que cuenta con un gran número de vagones para el traslado de ganado. No hay que ser un lince para deducir que no transportan precisamente ovejas.


Los jugadores verán la renqueante figura de un *panzerhund* rondando el campamento como única medida de seguridad.


Cuando los PJs se decidan a avanzar sobre el campamento observarán como el tren estalla en llamas. Una serie de pequeñas explosiones a lo largo del tren lo revientan y extienden el incendio a parte de la entrada principal y las barracas de guardias y el garaje de la zona central. No se ha visto ningún proyectil ni nada parecido, algo parece haber ido mal en las calderas o con el material transportado.




Debido al estruendo de la explosión el *panzerhund* se perderá momentáneamente de vista.


Si los jugadores deciden acercarse al incendio y la destrucción provocada por el tren se encontrarán con un pequeño infierno en la tierra. Los destrozos en la estructura del tren son absolutos y el suelo está regado de

cadáveres. Si los personajes superan  13 se percatarán de la presencia de cadáveres diseminados por el campo de concentración que no están chamuscados por la explosión. Si se acercan lo suficiente y si superan una

tirada de  17 \_observarán algo que les extrañará mucho: Una figura uniformada parece estar agazapada a lo lejos, al otro lado del incendio y la destrucción del tren, la figura se pondrá de pie repentinamente y se girará para observar a los personajes durante un segundo. Acto seguido saldrá corriendo rápidamente. Si Dimitri se encuentra entre

los personajes podrá tirar  16 para reconocer el uniforme que porta el soldado. Aquel extraño hombre va vestido como un soldado soviético. De cualquier modo en cuanto los personajes lleven un tiempo allí, hayan visto o no al soldado soviético, aparecerá un *panzerhund* que les perseguirá.

Si los personajes optan por dirigirse directamente a la habitación que en su mapa aparece como principal, la *Work Command*

podrán hacer la tirada de  para observar los cadáveres. Si se detienen lo suficiente observarán que entre los cuerpos sin vida hay tanto presos como soldados alemanes y que parecen llevar mucho tiempo en el frío ya que están secos y rígidos. Cuando estén a punto de entrar en la barraca principal escucharán el ruido de un *panzerhud* cercano.

Los personajes podrán enfrentarse al *panzerhud* aunque pueda suponer un combate algo duro ya que es una criatura poderosa. Una buena estrategia podría ser ocultarse en la vieja tubería que lleva desde las cercanías del *Work Command* a las cámaras de gas. El perro no podrá atraparles allí y quizás puedan pasar al otro lado o combatir desde allí. Otra opción podría ser despistar a la criatura mientras uno de ellos toma posición en la *Torre de Vigia* desde

donde podría haber mejor tiro o incluso algún arma pesada abandonada.

#### **Nota para el máster**

*Los jugadores podrán hacer sus propias estrategias, y lo harán, pero puedes darle estas como ideas si alguno de ellos supera una*

*tirada de  o .*




*Lo importante es que se enfrente a él durante un par de turnos para que la criatura pueda huir.*

Cuando la bestia se ve muy herida huirá del combate hacia la zona de fuego. Más tarde aparecerá salvando la vida, paradójicamente, a los personajes.

#### **Work Command**

Este antiguo barracón parece haber sido reformado como centro de operaciones para la evacuación y la nueva gestión del campo de concentración.

Una foto del *führer* preside la estancia que está plagada de documentos y mapas.

- Una tirada fácil de  les permite reconocer los últimos mapas. Éstos muestran un movimiento de trenes desde la parte occidental de Rusia hacia un punto de Polonia marcado como ***Exodus Projekt***
- Una tirada de  18 les hará encontrar un telegrama desde Alemania que alerta a la guarnición de como el *Krov'Stalina* (Кровь Сталина) parece estar fuera de control después de haber erradicado la parte oriental de la URSS. Según este informe la población de la antigua URSS prácticamente roza la desaparición y se desconoce el motivo. Lo único que saben es que parece ser una infección originada en Siberia.
- Entre todos estos papeles encontrarán, sin necesidad de tirada, un extracto de un documento académico (imagen 02). Si se pasa una tirada de  médica a 14 se entenderá que el documento parece



buscar la forma de utilizar la *Krov'stalina* (¿o su sangre?) para avances médicos en el Reich. Si no se supera la tirada la imagen tan solo parece ser algún tipo de bizarra transfusión de sangre.

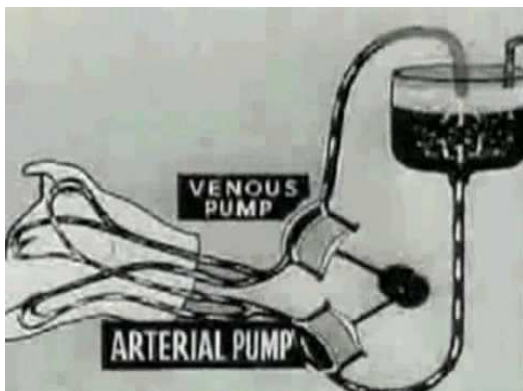


Imagen 02 – Documento médico

En ese momento la puerta del recinto se abrirá con un estruendo y una extraña figura entrará lentamente en la sala. La figura va vestida con un uniforme soviético de camuflaje en perfecto estado. Va muy arreglado, como si acabara de pasar revista y en su cintura porta una pistola enfundada.

#### Nota para el máster

*Solo para recordar que según todos los informes el ejército de la URSS había sido erradicado y su población subyugada. De nada.*

La figura no hará ningún movimiento brusco contra los personajes, al menos no será el primero en hacerlo. Se quedará de pie observándoles con extrañeza. Los jugadores notarán en ese momento que los labios del soldado están manchados de sangre.

Antes de que nadie pueda reaccionar la pared de madera que está detrás del soldado estalla en mil pedazos y la quejumbrosa figura del *panzerhud* herido arranca de cuajo el brazo derecho del soldado ruso quien se revuelve. Detrás del *panzerhud* que ya habían combatido aparece un segundo, algo chamuscado.

Lo idóneo es que los jugadores aprovechen el destrozo en la cabaña para huir y ya preguntarse por lo que acaban de



ver a una prudencial distancia. Claro que también pueden quedarse y morir como héroes...

#### De nuevo en el cubil

Los jugadores volverán a su agujero en Minsk donde volverán a informar a la resistencia alemana.

Los rebeldes alemanes no tienen constancia de ningún *Exodus Projekt* pero sí pueden confirmar que el punto que han encontrado marcado en el mapa corresponden a la llegada de los trenes que habían notado en un principio. Sea lo que sea aquello no hay duda de que es en ese punto y de que han reunido a mucha gente.

Respecto a las palabras *Krov'stalina* (si nadie con conocimientos de ruso lo ha descifrado ya) solo podrán decirle que significa literalmente **“La sangre de Stalin”** pero que no tienen más información por el momento. Les pedirán al grupo de personajes que se acerquen ellos al punto del mapa ya que la salida de Alemania es muy complicada y la zona Orienta de Europa y los restos de la antigua URSS son regiones muy poco vigiladas por las tropas alemanas ya que han sido muy castigadas por la guerra y apenas interesan en la actualidad.

Si alguno de los jugadores decide rebuscar en la base de la resistencia puede tirar  media (relacionada con la investigación o similar) o  18 para encontrar un antiguo documento de antes de la derrota de la URSS. En dicho documento se menciona al **Bólide de Tunguska**, un meteorito que cayó en Siberia en 1908. El Imperio del Zar inició sus investigaciones pero la revolución bolchevique ocultó durante años lo sucedido. Durante los primeros años de la II Guerra Mundial Stalin retomó la investigación de la zona y del propio meteorito. El documento está muy fragmentado y muchos párrafos han sido tachados. Lo último que se lee dice: *“A fecha de hoy estoy contento de fundar la el primer batallón de los Krov'stalina quienes defenderán la Madre Tierra”*


De nuevo el grupo cuenta con la capacidad técnica de viajar hacia Polonia. La resistencia alemana hará hincapié en que si



de verdad hay alguna enfermedad por la zona no hacen mal en marcharse.

### La boca del lobo

Los PJs no tendrán ningún problema en acercarse a varios kilómetros del punto marcado en el mapa. Sin embargo, empezarán a notar que a medida que se acercan hay más controles militares y empiezan a temer por la validez de sus visados falsos.

Un pequeño puesto fronterizo marca que no se puede llegar más allá. Alrededor de la pequeña garita con dos soldados alemanes no se observa nada, los jugadores suponen que el complejo estará mucho más adelante pero que se prohíbe la entrada desde ese momento. Los PJs podrán darse de tiros con los soldados del puesto fronterizo y pasar sin más o buscar otras maniobras más sigilosas. El recinto está vallado con alambre y parece extenderse varios kilómetros alrededor de los personajes, seguramente haya algún lugar por donde colarse sin llamar la atención. Si los personajes hacen reconocimiento de la alambrada verán que cada varios cientos de metros hay una torre de vigilancia con un soldado encima. Una tirada media de  permitirá a los personajes dar con un hueco idóneo para la

infiltración. De cualquier manera lo correcto sería hacerlo de noche ya que de día hay muchas posibilidades de que los centinelas les divisen.

#### Nota para el máster

*Puedes ser benevolente y decidir que si los personajes eliminan a los guardias de la garita acababan de empezar su turno por lo que tendrán tiempo suficiente de realizar la misión antes de la alarma generalizada. O bien puedes ser un poco malvado y decidir dar la alarma para aumentar el nivel de dificultad de la base militar. Podrías simplemente aumentar el número de soldados de vigilancia en su interior o ponerlos en alerta.*

Después de varios kilómetros caminando por la llanura divisarán a lo lejos un complejo militar que parece un hangar (Imagen 03). Antes de llegar al recinto militar encontrarán una imagen que parece salida del propio Infierno y que se extiende durante cientos de metros. La franja de terreno que separa el primer vallado del hangar está repleta de fosas abiertas hasta arriba de cadáveres. Hasta donde alcanza la vista hay cadáveres cubiertos con cal para su rápida desaparición, el ambiente es malsano. Las estructuras parecen abandonadas ya que desde la distancia el techo del hangar parece en malas condiciones. Sin embargo


Imagen 3 – Complejo Militar de Calavera





observarán guardias en la entrada de la derecha del complejo industrial (tres guardias). Muy a lo lejos, a una buena distancia, verán un enorme edificio de hormigón sobrevolado por un par de zepelines. Desde el pequeño recinto abandonado parten media docena de vías ferroviarias.




**1:** Un cañón antiaéreo en perfecto estado vigilar el cielo de la base. Junto a él un par de soldados nazis descansan.

**2:** Parece ser un pequeño almacén de suministros. Se accede a él por la parte norte del pequeño edificio de madera. En su interior no hay ningún soldado enemigo pero sí una serie de suministros que podrían resultar útiles a los personajes: munición, material de sanación y algo de blindaje. Si se supera una tirada de media alta de  los jugadores podrán observar una pequeña trampa que lleva al edificio 3.

**3:** Es el generador eléctrico de la base. El edificio desde fuera está blindado y no parece tener ningún tipo de acceso desde el exterior pero si uno se acerca lo suficiente escuchará el crepitar de la electricidad. En su interior un enorme generador eléctrico modelo tesla (vamos, con muchos rayos de estática alrededor de una brillante bola) parece dar energía a todo el complejo. Un poco extraño para una base abandonada...

**4 y 5:** Son barracones de descanso para la guarnición de la base. En su interior caben una docena de soldados (cada uno). Casualmente pueden estar vacíos en ese momento porque el calendario de patrullas favorezca a los jugadores o puedes usarlo como una fuente de enemigos constante hasta que sean vaciados por completo. Si los jugadores no han hecho ningún ruido y se han infiltrado sin problemas podrán ver durmiendo a un buen puñado de soldados. ¿Alguien dijo fiesta de pijamas?

**6:** Parece una garita de control/gestión. Su interior está repleto de mapas y documentos oficiales revueltos por encima de un par de escritorios de madera. Un oficial alemán está en el interior de la garita. Si los jugadores entran sin ton ni son en ella dará rápidamente la alarma a través de un dispositivo que lleva encima haciendo que los soldados de los

barracones salgan dispuestos a combatir (si los soldados ya han caído aparecerán varias patrullas desde el exterior respondiendo a la llamada. Vamos, siempre aparecerán al menos media decena de soldados). Si detienen al oficial este podrá darles información pero para ello deberá ser debidamente amenazado. Para este cometido se podrá usar cualquier habilidad que cuadre dentro de un tipo de tortura (,  o ). Dependiendo de la tirada podrá decirles:

- El bunker no está abandonado, obviamente, sino que es la entrada a un complejo subterráneo que conecta con el enorme edificio de hormigón del fondo.
- Si le preguntan por el **Exodus Projeckt** les dirá que es la salvación de la raza *aria* y del mundo entero (por extensión).
- Si siguen insistiendo en el proyecto nunca les dirá del todo en qué consiste, es probable de hecho que no sepa todos los pormenores. Pero les dirá que es la única manera de huir de los *Krov'Stalina*

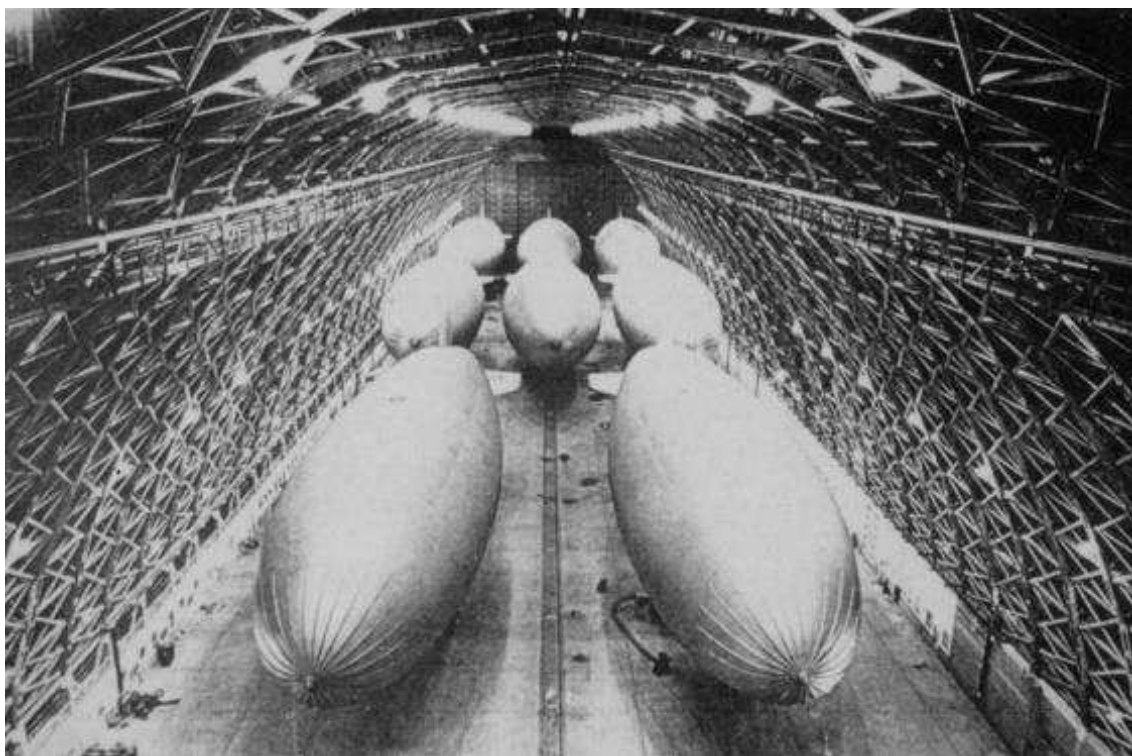
**Nota para el máster**

*Es la primera vez que los jugadores oyen hablar de Krov'Stalina como algo no genérico. Incluso si descubrieron el informe es la primera vez que oyen hablar del asunto como un grupo y no como una enfermedad o virus.*



- Si los jugadores han ido antes al **7** sabrán que no pueden entrar sin más. En el interior del despacho hay un interruptor que abre las compuertas.
- Si insisten en preguntarle más cosas tan solo les dirá cosas incoherentes como: los *Krav'Stalina* acabarán con todos nosotros, la solución está en las estrellas... Se imaginativo.

**7:** La enorme puerta al hangar no se abre desde fuera. A pesar de su aspecto desgastado y abandonado se encuentra en perfectas condiciones y esa apariencia no es más que una especie de camuflaje para ojos inexpertos. Claramente la puerta ha sido creada con intención de aguantar lo que sea. Su interior está repleto de zepelines en construcción y reparación. El suelo y los pequeños habitáculos que hay en su interior







contienen todo tipo de material de construcción y de minería (lo cual debería extrañar un poco a los personajes). Cajas repletas de dinamita, gasolina, o bombas de pequeño calibre están repartidas por todo el hangar. Las paredes están decoradas con todo tipo de consignas nazis y carteles de propaganda sobre la llegada del primer nazi a la Luna y su próxima expansión.

El interior está vacío de soldados y trabajadores. Un vistazo rápido y fácil con  hará que los personajes se den cuenta de que los zeppelins a pesar de su aspecto no parecen estar siendo trabajados sino que han sido colocados allí de cualquier manera. Una tirada difícil de  hará que vean una trampilla debajo de uno de los últimos zeppelins que casualmente está colocado sobre unos raíles que permiten su movimiento hacia atrás liberando así la trampilla.

Antes de que los PJs accedan por el túnel oirán **desde el exterior numerosos disparos y gritos en alemán**. Opten o no por asomarse los jugadores verán aparecer a un hombre arrastrando a un soldado alemán que se retuerce tratando de soltarse. Frente a los PJs, indiferente a cualquier grito de advertencia o disparo, partirá el cuello del soldado mientras les sonríe. En ese momento

habrá un combate con el **vampiro**. Si los personajes vieron anteriormente a la figura en la destrucción del tren podrán superar  o  para reconocerle como el mismo y confirmar que está vestido como un soldado soviético.





La criatura es muy poderosa para los personajes y rápidamente deberán darse cuenta de ello ya que aguantará los disparos sin ningún problema. Ante esta tesitura los personajes podrán tomar varias decisiones:

- Introducirse por la trampilla que han descubierto. Al otro lado hay un interruptor que desplaza el zepelín a su lugar. Seguramente eso retrase a la criatura.
- Enfrentarse a ella y tratar de eliminarla utilizando los zepelines (algo peligroso porque todo podría estallar en pedazos) o usando parte de la dinamita que han ido encontrando en el hangar (A efectos prácticos nunca se agota).

#### Nota para el máster

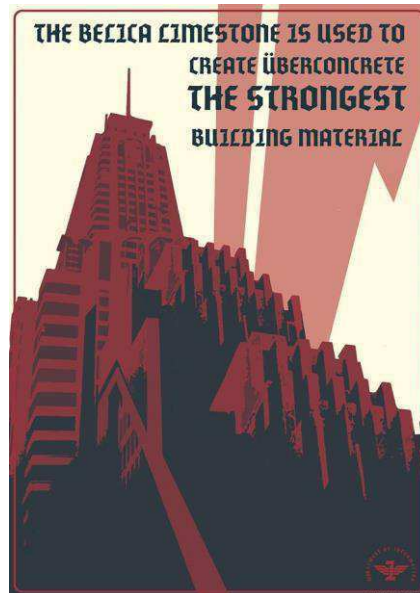
*Puede parecer raro que no hayamos introducido ningún sistema de cordura al ver al vampiro. Sencillamente los personajes creen que es alguna invención nazi que se ha ido de las manos. Conocen de primera mano los experimentos de Calavera y a criaturas como el Panzerhud por lo que esto no les sorprende demasiado.*

En cualquier caso si ves que los jugadores están en un apuro puedes crear una situación dramática en la que un nutrido puñado de soldados alemanes entran por la puerta del hangar haciendo que el vampiro se entretenga con ellos permitiendo así la huida de los personajes. Es un buen momento para que los personajes discutan el asunto del vampiro, o de lo que crean que es, mientras descienden al túnel que acaban de descubrir y que parece conectar con el enorme edificio de hormigón que vieron.





#### El túnel


La escalerilla de metal termina en una pequeña sala metálica decorada con consignas nazis de todo tipo. Una enorme puerta metálica de apertura manual es la única salida.



La puerta tiene un ojo de buey a través del cual se puede observar el largo pasillo. Parece una carretera de superficie pero bajo tierra con varias vías férreas de pequeño tamaño y llenas de carretas manuales. Hay mucho material de construcción apilado e incluso parece haber varios cadáveres pudriéndose. Los cuerpos llevan andrajosas camisas por lo que parecen ser los presos de Rusia (igual que los cadáveres encontrados en la llanura exterior).

Nada más abrir la puerta verán como desde el fondo del pasillo que se curva hasta perder la visibilidad resuenan sonidos entre eléctricos y humanos. Una tirada de  o  podrá hacer que los personajes deduzcan de donde proviene ese sonido. Un *Guardia Robot* es una de las peores creaciones de Calavera. Enormes máquinas humanoides con armamento de última tecnología, sin lugar a dudas algo que no pueden enfrentar los personajes. En este punto los PJs pueden tomar la decisión más rápida, avanzar de frente y tratar de esquivar la criatura o vencerla, cosa prácticamente imposible, o buscar un camino alternativo.

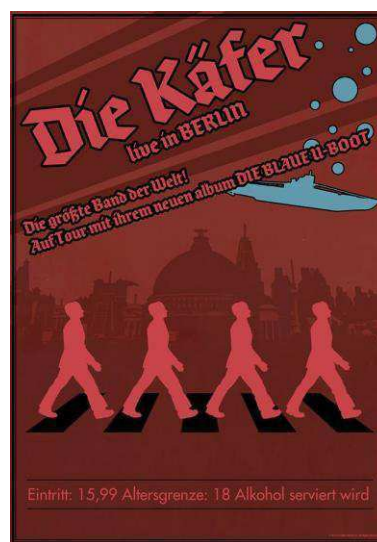


Si pasan el suficiente tiempo rebuscando con el riesgo de ser encontrados podrán tirar  con una dificultad media para encontrar una pequeña portezuela camuflada en el hormigón. La puerta parece ser un camino de servicio que se mueve de forma transversal a la vía terminando frente a otra puerta de hormigón. Esta nueva puerta lleva a un amplio pasillo que parece correr paralelo al túnel pero que está hecho para el servicio técnico y los soldados. En lo alto del techo hay pequeñas cristaleras que iluminan el camino y por debajo corre un agua de aspecto contaminado y sucio que parece provenir desde el edificio de hormigón. Los personajes podrán ver cadáveres flotando río debajo de vez en cuando. Hay mucho ruido ya que parece haber maquinaria que facilitan el movimiento de mercancías por el túnel paralelo (de hecho podría haber varios túneles más) por lo que el sigilo es algo sencillo (y útil).

Nada más entrar en este nuevo pasillo verán varios soldados alemanes al fondo que parecen hacer guardia relajadamente. A lo largo de todo el túnel encontrarán varias de estas patrullas que parecen vigilar este acceso secundario. Al final del recorrido encontrarán una portezuela metálica similar a la que les abrió el descenso desde el pequeño hangar. Por la distancia recorrida los PJs sabrán que se encuentran muy cerca, si no justo debajo, del enorme edificio que vieron en la lejanía. Sea lo que sea el **Exodus Projekt** es allí.

## Exodus Projekt


La escalera metálica es sorprendentemente corta comparada con la que les llevó allí abajo lo que quiere decir que siguen bajo tierra en el complejo. Una pequeña puerta metálica con una ventana muestra el exterior que parece ser una pequeña garita de vigilancia con un oficial de bajo rango que está muy entretenido escuchando música. Podría dar la alarma así que deberían pensar una buena manera de eliminarlo rápidamente. A su lado hay una puerta sellada electrónicamente (su botón está en el escritorio) con un cartel que en alemán reza: ALTO EL PASO A TODO PERSONAL AJENO AL PROYECTO EXODUS.



*Al menos los nazis parecen tener buen gusto musical.*





Si superan una prueba sencilla de  escucharán que al otro lado de la puerta parece haber también un par de Nazis. Parece ser que la música de la primera sala suena también en la segunda por lo que si los PJs eliminaron la música estos soldados pueden estar avisados.

**A:** Es la entrada al nuevo complejo. La primera X del mapa marca una puerta metálica que se abre desde el interior de la sala. Es en esta habitación donde están el par de soldados nazis. Al igual que la sala previa parece una pequeña garita para vigila el acceso a los túneles secundarios.

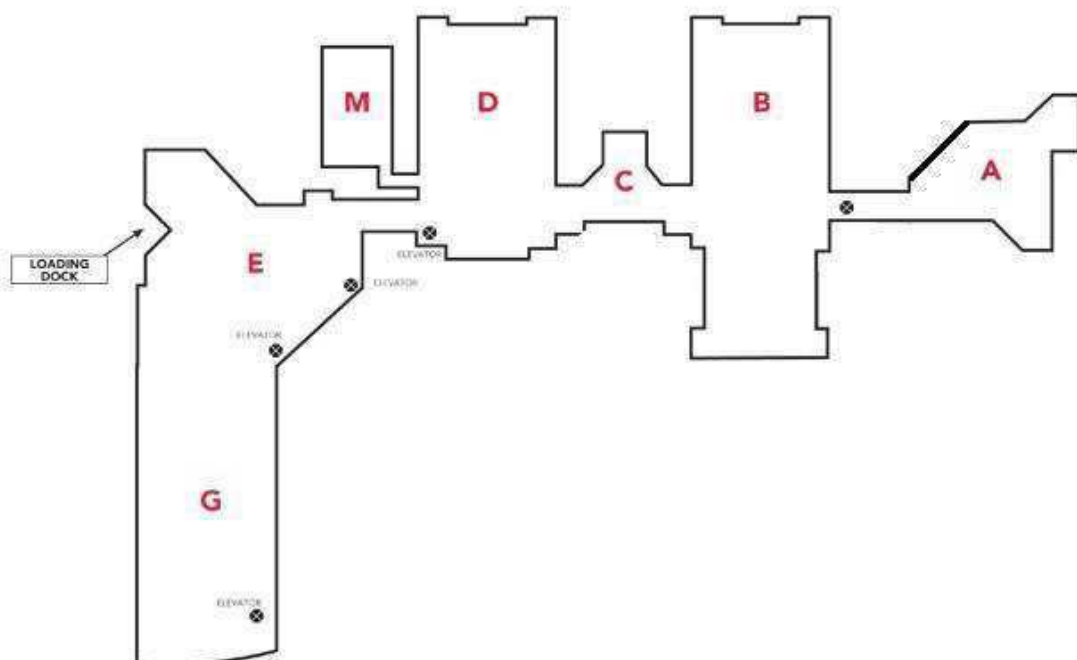
**B:** Esta es la sala más grande de la plaza y es un acceso directo a los túneles principales por donde llegan las vías. La parte superior del rectángulo es un enorme pórtico blindado que se abre para dejar paso a las vagonetas. En una pequeña estructura superior hay un **soldado armado con una ametralladora pesada**. En la planta del recinto hay tres soldados descargando materiales de cajas.

Si la sala A se ha resuelto de forma extremadamente violenta es muy posible que estos soldados estén atentos a lo que pueda aparecer por las puertas.

**C:** En esta pequeña sala triangular se apilan vagonetas, por lo demás es un pequeño almacén sin mucho más que añadir.

**D:** La propia estructura de la base parece cambiar aquí. Las paredes dejan de tener aspecto de lugar de trabajo de obreros y cargadores para dar paso a unas instalaciones un poco más lujosas. De hecho esta habitación parece el hall de una mansión. Hay tapices con esvásticas colgando de las paredes y pequeñas esculturas de aspecto grecorromano en las esquinas. Repartidas por toda la sala hay mesas con todo tipo de aperitivos y entrantes frías (si los personajes comen de ello podrán recuperar un poco de vida). Los ascensores de la sala marcados con una X parecen sacados de un lujoso hotel de Berlín y un ligero hilo musical con Wagner resuena. Una enorme pancarta reza en alemán: *“Gloria al Proyecto. Por un Reich que se extienda por mil galaxias”*.


**M:** Una pequeña cocina repleta de más comida fría y con todo listo para preparar un gran banquete. Encontrarán a un par de cocineros alemanes. Si los PJs están poco atentos estos intentarán apuñalarles con cuchillos de comida y si los jugadores deciden dejarles libres no tardarán en dar la





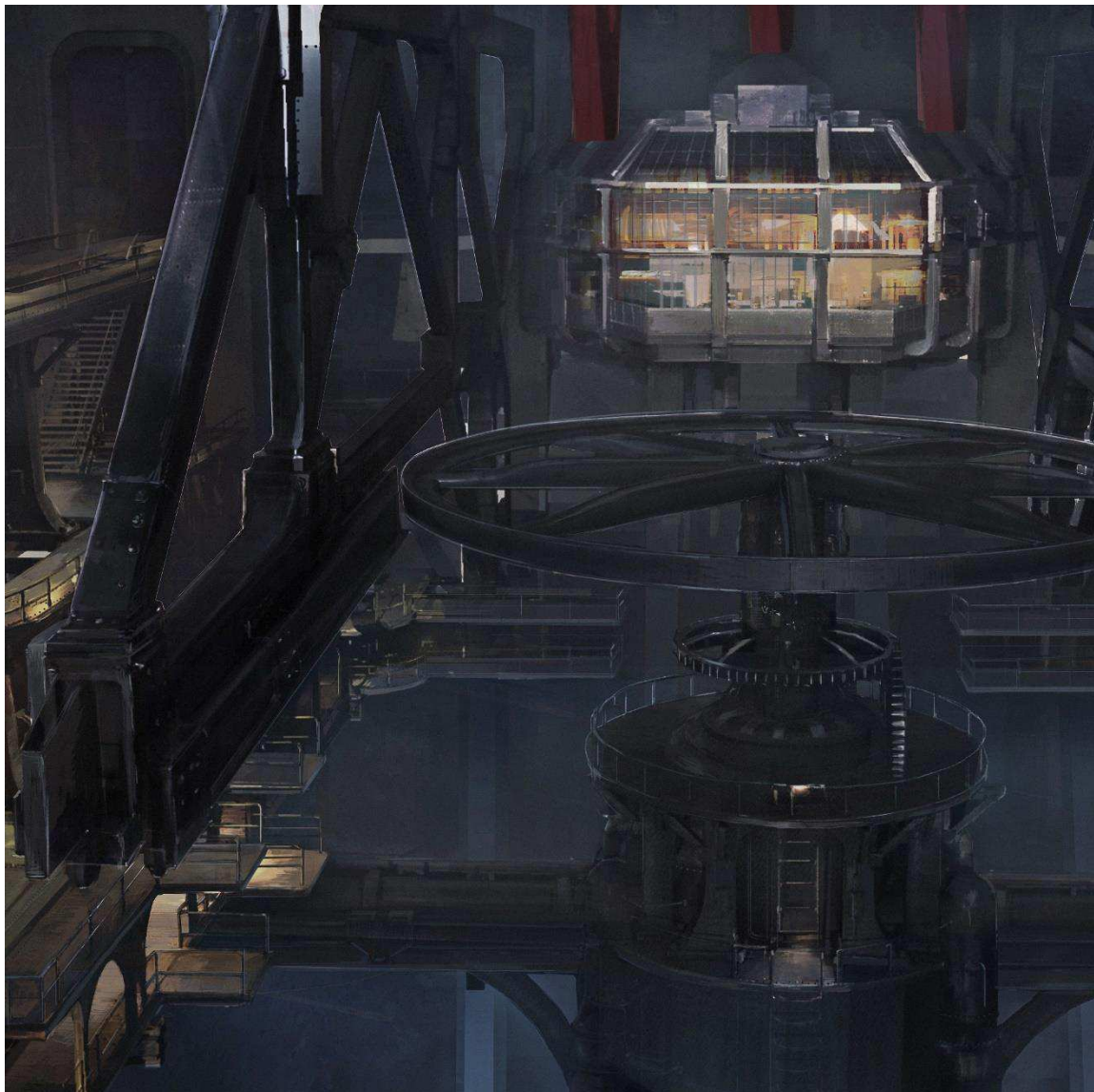
alarma y atraer a más soldados desde los ascensores.

Los ascensores de esta sala y los que aparezcan a partir de aquí parecen estar bloqueados desde esta planta, tan solo se puede llegar aquí a través de ellos y no salir.


En la parte baja de la sala hay una enorme cristalera reforzada que permite ver los verdaderos hangares (o más bien plataformas de lanzamiento). Unas enormes naves de aspecto titánico descansan en vertical. Los PJs con una tirada de  podrán deducir que son naves espaciales aunque son mucho más grandes que ninguna que hayan visto previamente.

Antes de cruzar a las salas de enfrente sucederán dos cosas:

- Observarán por el ventanal a un contingente nazi cargando material militar en las barcasas. Incluso verán como un par de robots entran con paso pesado en ellas. Como si los alemanes se estuvieran preparando para algún tipo de campaña militar más allá.
- Escucharán muchos disparos y explosiones provenientes de la sala B y unos gritos inhumanos. Si los jugadores tardan en avanzar observarán como un *Panzerhund* destroza la puerta C y cae esparramado en el centro de la sala D tirando la comida. El monstruo se morirá instantáneamente y detrás de él aparecerán soldados alemanes disparando hacia un trío de figuras que avanza impasible bajo el fuego nazi. *Krav'Stalina*.





Las salas E y G vuelven a tener cierto aspecto herrumbroso y gastado. No son salas decorativas. Están repletas de cajas de alimentos y materiales médicos y de todo tipo. Por las paredes cuelgan una enorme cantidad de planos y de datos. Si se detienen momentáneamente y superan  comprenderán que los datos corresponden a una enorme estructura que parece flotar más allá de la Luna.

#### **Nota para el máster**

*Aunque los Nazis han llegado a la Luna y tienen allí un enorme complejo militar el resto de la población cree que tan solo se pisó la Luna. Puedes hacer que algún personaje sepa de la existencia de dicha base o que hubiera oído rumores lejanos al respecto. Ahora puedes confirmarlo, tienen una base en la Luna y parece que tienen algo más allá.*

El vistazo rápido bastará para que los personajes entiendan que la estructura parece tener cabida para miles de personas como si fuera una ciudad pequeña en el espacio exterior.

Si los jugadores intentan enfrentarse a los vampiros deben saber que será un combate casi imposible en las circunstancias en las que se encuentran. Apenas pudieron vencer a uno mucho menos podrán con tres (aunque siempre pueden intentarlo). Si deciden huir hacia los ascensores de esta sala estarán todos bloqueados (más bien descendiendo, presumiblemente llenos de tropas alemanas) excepto el último del fondo. Aun así si se enfrentan a los vampiros acabarán apareciendo nuevas tropas alemanas desde D que harán que los vampiros se entretengan con ellos permitiéndoles huir.

Los soldados alemanes que saldrán de los pequeños ascensores ignorarán por completo a los personajes ya que irán a enfrentarse a los vampiros. **El último ascensor** se abrirá con tan solo dos oficiales de bajo rango en él. Los personajes podrán tomarlos como rehenes o matarlos pero no les dirán demasiado. Parecen muy asustados y poco dados a grandes alardes de valor militar. Solo dirán que tienen que

defender al comandante o sufrirán las consecuencias.

#### **El despacho**

El ascensor no tiene ningún tipo de lujo pero no está sucio, parece un ascensor que se utiliza a diario y se limpia a diario. La puerta se abrirá dando paso a un largo pasillo. A los lados hay recortes de periódicos, fotografías y artículos hablando de la carrera espacial alemana. Parece un pequeño hall de la fama de la aeronáutica nazi.

Al final del largo corredor tan solo hay una puerta (que se abrirá sin ningún problema). Del otro lado de la misma tan solo llegará un ligero hilo musical, nada más. Su interior es un despacho de aspecto señorial con el correspondiente cuadro del *führer*. Un tocadiscos suena en una esquina de la habitación, las paredes están cubiertas de estanterías con libros y esculturas.

La mesa de despacho mira hacia el gran ventanal de cristal que domina la habitación. La mesa es más grande de lo normal ya que tiene sobre ella una gran cantidad de pantallas de video, teclados y maquinaria de control electrónica. Al otro lado del ventanal se pueden ver las dos grandes barcas espaciales y su proceso de carga por los soldados.


De espaldas a ellos habrá un oficial alemán que no reacciona al entrar los personajes. Si se acercan comprobarán que el oficial se ha volado la cabeza con una pistola de pequeño calibre. El escritorio frente a él está repleto de papeles y documentos oficiales.

Una búsqueda rápida por parte de los personajes mostrará un par de documentos interesantes:

- Una carta firmada por el propio 'Calavera' en la que insta a la guarnición a mantener el puesto cueste lo que cueste. **El Proyecto Exodus es la esperanza de la humanidad.** En caso de ataque tropas alemanas situadas en la frontera marcharán rápidamente hacia el hangar. Si fallan en su



cometido sabrá lo que le espera si sobrevive a los *Krav'Stalina*.

- El resto de documentos son recopilaciones de datos mecánicos de todo tipo. Distancia a la que llegarán, cantidad de alimentos que pueden portar o capacidad humana. Las barcasas son enormes y están perfectamente compartimentadas y preparadas para el viaje espacial.
- Si superan  media encontrarán una parte dentro de estos documentos donde se especifica la cantidad de 'mano de obra' llevará cada barcaza. Se detalla cómo se hacinarán a los presos en compartimentos en las bodegas y como deben ser alimentados y cuidados para evitar el mayor número de muertes posibles. La mano de obra debe aguantar hasta llegar a la **Estación Midgard** donde serán utilizados para el mantenimiento de la estructura.
- Si alguno opta por registrar al oficial que se ha suicidado encontrará un pequeño telegrama: *"Ha sido encomendado a la organización del Project Exodus STOP El Reich confía en usted STOP La raza aria le deberá su existencia STOP No falle"*

Rápidamente notarán que los paneles de control para la maquinaria de los hangares e incluso para la programación de los robots de vigilancia y defensa.

A sus espaldas oirán ruido de combate y explosiones y podrán observar como al menos una docena de esas criaturas irrumpen disparando en el interior del hangar. A la vez escuchan el ascensor al otro lado del pasillo abriéndose.

Es el momento del enfrentamiento final contra la criatura. Se darán cuenta de que el vampiro que aparece en su búsqueda es el mismo con el que se han estado enfrentando. Además deberán tomar una decisión en relación a la docena de vampiros que intenta tomar las barcasas. Parece que están encontrando una fuerte resistencia por

parte de la maquinaria defensiva. En relación a esto los jugadores tienen dos opciones inmediatas:

- Organizar desde allí la defensa programando la maquinaria para proteger las barcasas hasta que llegue el ejército alemán.
- Utilizar la maquinaria que tienen allí arriba para destruir las dos grandes barcasas. Quizás puedan apuntar el armamento pesado de los robots y torretas hacia los puntos vitales o incluso encontrar una opción de autodestrucción (siempre hay opción de autodestrucción). La explosión destruiría gran parte de la estructura y acabaría con los vampiros atacantes.

Si se enfrentan al vampiro deberán tener suerte y combatirlo con energía.

#### **Nota para el máster**

*Quizás la decisión de eliminar las barcasas derribe debidamente el techo impidiendo el movimiento del vampiro... Quizás...*

### **Adiós a la humanidad**

Los PJs han derrotado al vampiro. La partida puede finalizar de dos maneras:

**1:** Los PJs han optado por proteger las barcasas, han mantenido a los vampiros fuera del hangar el tiempo suficiente para la llegada de los refuerzos de 'Calavera'. Se encontrarán rodeados por un pequeño contingente nazi que no tardará en capturarlos y serán llevados ante el propio Coronel.

'Calavera' tiene cierta obsesión por la modificación genética y la investigación en humanos así que no tardará en desnudarlos y comenzar a experimentar con los personajes no sin antes agradecerles lo que han hecho. Han salvado el **Project Exodus** que permitirá a la élite nazi huir de este planeta condenado y dejar al resto de la humanidad en las garras de la infección vampírica.

*Calavera: No se preocupen caballeros, soy un hombre agradecido. Les permitiré acompañarnos más allá de las estrellas pero*



*antes... antes tendremos que hacer algunos retoques en vuestro cuerpo. La Estación necesitará la mejor mano de obra...*

**2:** Los PJs optan por destruir las barcas para acabar con los vampiros. Durante su huida del recinto en pleno colapso encontraran a muchos soldados alemanes que huyen y no les hacen caso. Un joven oficial que coordina la huida al verlos les increpará: *“Nos habéis condenado. Era la única salvación de la humanidad, íbamos a salir de este planeta a huir de esos monstruos. ¡Habéis matado a todos!”* Acto seguido sacará su pistola y se volará la tapa de los sesos.

Los personajes huirán sin problemas ya que el ejército de rescate de ‘Calavera’ estará tratando de apagar el incendio y rescatar soldados.

Mientras los personajes se alejan se podrá observar una última escena en la que un batallón completo de soldados rusos en perfecta formación observa la destrucción. Un comisario político se gira y observa a sus hombres: (en ruso) *“Caballeros. Tenemos una bandera que colocar en el Reichstag. Marchemos hacia Berlín”* La multitud gritará: *‘Sí Camarada Zhúkov, a sus órdenes’*.





NOMBRE Lt. J. Mozdierz

CONCEPTO Oficial médico

CITA "Polonia te necesita un día más soldado"

GUÍA GENÉRICA

HITOS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Entrenamiento paracaidista
REF	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Tira rápido de la anilla
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Liberaremos Polonia
INT	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Escuela de medicina

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Entrenamiento militar	5
	Salto en paracaídas	4
	Armas ligeras	4
	Medicina de combate	7
	Escuela de oficiales	3
	Alemán	4
	Charla entre oficiales	2
	Paracaidismo	4
	Pilotar	3
	Localizar la DZ	4

## COMBATE

DEFENSA

15

DES.

13

ARMA O ATAQUE

DAÑO

C/E

2

DS

1

DAÑO

## SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

SECUELAS

AGUANTE

4

12

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

## HITOS

Ex-Miembro de la 1ª Compañía Independiente de Paracaidistas

Ha visto morir a muchos hombres

Combatió en Europa antes del Desastre del 46

Consigue mucho con lo poco que tiene

## COMPLICACIÓN

La caída de Polonia le pesa mucho





NOMBRE Denver 'Bull' Randleman

CONCEPTO Soldado norteamericano

CITA '¿Ha terminado ya la guerra señor?'

GUÍA GENÉRICA

HITOS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	No le llaman 'toro' por nada
REF	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Sabe agachar la cabeza
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Hermanos de sangre
INT	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Escuela obligatoria

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Entrenamiento de paracaidista	6
	Una de cada es mejor	9
	¿Dónde están los boches?	5
	Arrastrarse por el barro	5
	Cháchara de soldadesca	3
	Tractores y cosechadoras	2
	Reparaciones de campo	5
	Conducción temeraria	5

## COMBATE

DEFENSA

16

DES.

14

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA

6

DAÑO

C/C

3

DIS.

2

DAÑO

## SALUD

RESISTENCIA

AGUANTE

9

27

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

## HITOS

Easy Company

Ha cruzado Europa entera tras las líneas enemigas

Herido en combate

Primeros paracaidistas sobre Europa

## COMPLICACIÓN

Es muy grande





NOMBRE Wolfgang Lubitsch

CONCEPTO Nazi desencantado

CITA ¡Mein Kampf mis cojones!

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Siempre se ejercita
REF	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Atleta del Reich
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Obediente
INT	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Fue un nazi, ¿qué esperáis?

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Atletismo	8
	Entrenamiento básico	4
	Todo el mundo vigila	4
	Ocultar documentos	5
	Callar puede salvarte	3
	Mein Kampf en la mesilla de noche	5
	Pieza de cadena de montaje	4
	Camión	3
	Ocultarse	4

## COMBATE

DEFENSA	20	DES. 18	INICIATIVA	8
ARMA O ATAQUE			D/AÑO	2
			D/AÑO	1

## SALUD

AGUANTE

7

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

## OTRAS HABILIDADES

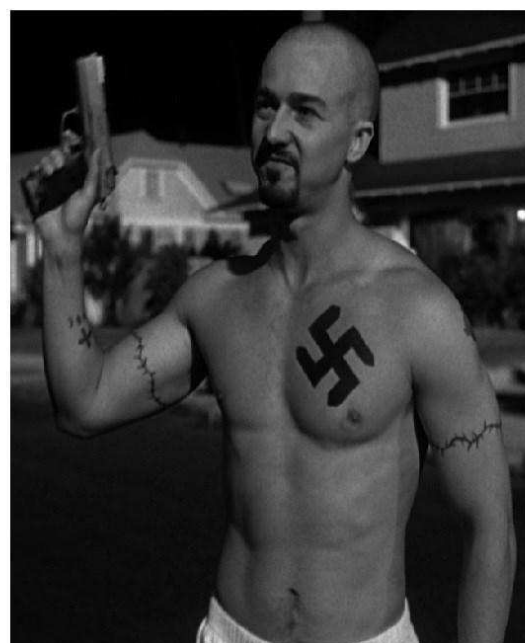
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

## HITOS

Logró huir de Alemania en solitario
Atleta de gran renombre en el Reich
Mantiene en silencio su pasado

## COMPLICACIÓN

Férreo defensor de la causa nazi en el pasado
---





NOMBRE Nadezhda Popova (Надежда Васильевна Попова)

CONCEPTO Piloto de las Night Witches (Ночные ведьмы)

CITA "Nadia, ¿cómo lo hiciste?"

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Entrenamiento como los hombres
REF	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Piloto de combate
VOL	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Todo por la Madre Rusia
INT	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	La mirada en los mandos

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Cargar combustible	3
	Entrenamiento básico	3
	Ese es el objetivo	6
	No me digas qué puedo hacer	3
	No necesito pelotas para eso	4
	Instructora de vuelo	3
	Pilotar biplano	7
	Si se para estamos muertas	4
	Explosivos	4
	Heroína de la Unión Soviética	3

## COMBATE

DEFENSA

15

DES.

13

ARMA O ATAQUE


INICIATIVA

8

DAÑO

C/C

1

MS.

1

DAÑO

## SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

15

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS


## HITOS

Ha realizado 852 salidas como piloto
Supervivencia tras las líneas enemigas
Lo que haga falta por la misión
Salimos siempre de noche

## COMPLICACIÓN

Las mujeres soldado no están bien vistas
--





NOMBRE Sergei

CONCEPTO Vampiro Ruso "Krav'Stalina"

CITA \_\_\_\_\_

GUÍA GENÉRICA  
**HITS**  
HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	9	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	La muerte le sienta bien
REF	10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Puede esquivar una bala
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	La sangre de Stalin corre por sus venas
INT	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Granjero soviético

DRAMA 3

PUNTOS DRAMÁTICOS


## HABILIDADES

	Movimientos animales	8
	Colmillos y garras	10
	Si está vivo lo huelo	7
	Rabbit in a snowstorm	7
	Enseñar colmillos	4
	Diferenciar uniformes	1
	Conducir	3

## COMBATE

DEFENSA	25	DES. 23	INICIATIVA	11
ARMA O ATAQUE			DAÑO C/E	4
			DAÑO DIS.	2

## SALUD

RESISTENCIA	30	AGUANTE	10
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	HERIDO		
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	INCAPACITADO		
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	MORIBUNDO		

## SECUELAS



## HITOS

Antiguo soldado soviético

Consumidos por el vampirismo

Deben acabar con todos sus enemigos

Fácil propagación

## COMPLICACIÓN

Es un vampiro



NOMBRE PANZERHUD

CONCEPTO \_\_\_\_\_

CITA \_\_\_\_\_



## CARACTERÍSTICAS

FOR 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Poderosos engranajes

REF 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Pistones mejorados

VOL 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Sin independencia

INT 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 '¿Dónde está el palo?'

DRAMA ☐

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Instinto cazador	<u>8</u>
	Mandíbulas reforzadas	<u>8</u>
	Olfato	<u>6</u>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

## COMBATE

DEFENSA 21 19 DES.

ARMA O ATAQUE 4 - DAÑO

## INICIATIVA

9

## SALUD

RESISTENCIA 27

HERIDO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

## SECUELAS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## OTRAS HABILIDADES

	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>

## HITOS

Incansable

Obediente mascota de 'Calavera'

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## COMPLICACIÓN

Fuente de energía a la vista





GUÍA GENÉRICA  
**HITS**

NOMBRE	SOLDADO NAZI
ALFONSO	ALFONSO
BARTOLOME	BARTOLOME
CARLOS	CARLOS
DANIEL	DANIEL
EUGENIO	EUGENIO
FELIX	FELIX
GABRIEL	GABRIEL
HENRY	HENRY
JUAN	JUAN
LUIS	LUIS
MIGUEL	MIGUEL
PEDRO	PEDRO
RAMON	RAMON
RICARDO	RICARDO
ROBERTO	ROBERTO
TOMAS	TOMAS
VICTOR	VICTOR
XAVIER	XAVIER
ZACHARY	ZACHARY

FOR	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
REF	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
VOL	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INT	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

## Entrenamiento marcial

### Movimientos ensayados

**Heil Hitler!**

## Les pagan por actuar no por pensar

## DEFENSA

## ARMAS O ATAQUE








### Rifle de Asalto de 1960

## INICIATIVA

**DAÑO**

C/C
2

DAÑO  
CM

	Campos de entrenamiento	4
	A veces aciertan	4
	El equipamiento es muy ruidoso	2
	Patada en la puerta	1
	Nada de cháchara	1
	Mein Kampf	2
	Mecánica básica	3

2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

GUÍA GENÉRICA

**HITS**

NOMBRE	OFICIAL NAZI
1	...
2	...
3	...
4	...
5	...
6	...
7	...
8	...
9	...
10	...
11	...
12	...
13	...
14	...
15	...
16	...
17	...
18	...
19	...
20	...
21	...
22	...
23	...
24	...
25	...
26	...
27	...
28	...
29	...
30	...
31	...
32	...
33	...
34	...
35	...
36	...
37	...
38	...
39	...
40	...
41	...
42	...
43	...
44	...
45	...
46	...
47	...
48	...
49	...
50	...
51	...
52	...
53	...
54	...
55	...
56	...
57	...
58	...
59	...
60	...
61	...
62	...
63	...
64	...
65	...
66	...
67	...
68	...
69	...
70	...
71	...
72	...
73	...
74	...
75	...
76	...
77	...
78	...
79	...
80	...
81	...
82	...
83	...
84	...
85	...
86	...
87	...
88	...
89	...
90	...
91	...
92	...
93	...
94	...
95	...
96	...
97	...
98	...
99	...
100	...

FOR	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		Voz de alarma											
REF	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
VOL	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INT	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

### Ejercicio diario

## Órdenes rápidas

## Blut und Ehre, 'Sangre y honor'

## Estudios universitarios

## DEFENSA

## ARMA O ATAQUE








### Pistola de 1960

## INICIATIVA

**DAÑO**

C/C	
0	

DAÑO  
mM

	Fútbol entre oficiales y soldadesca	2
	¿Para eso no están los soldados?	3
	Dar la alarma	4
	Quien hace la ley hace la trampa	4
	Esto no le gustará a 'Calavera'	3
	Música clásica	2
	Manejar a la soldadesca	3