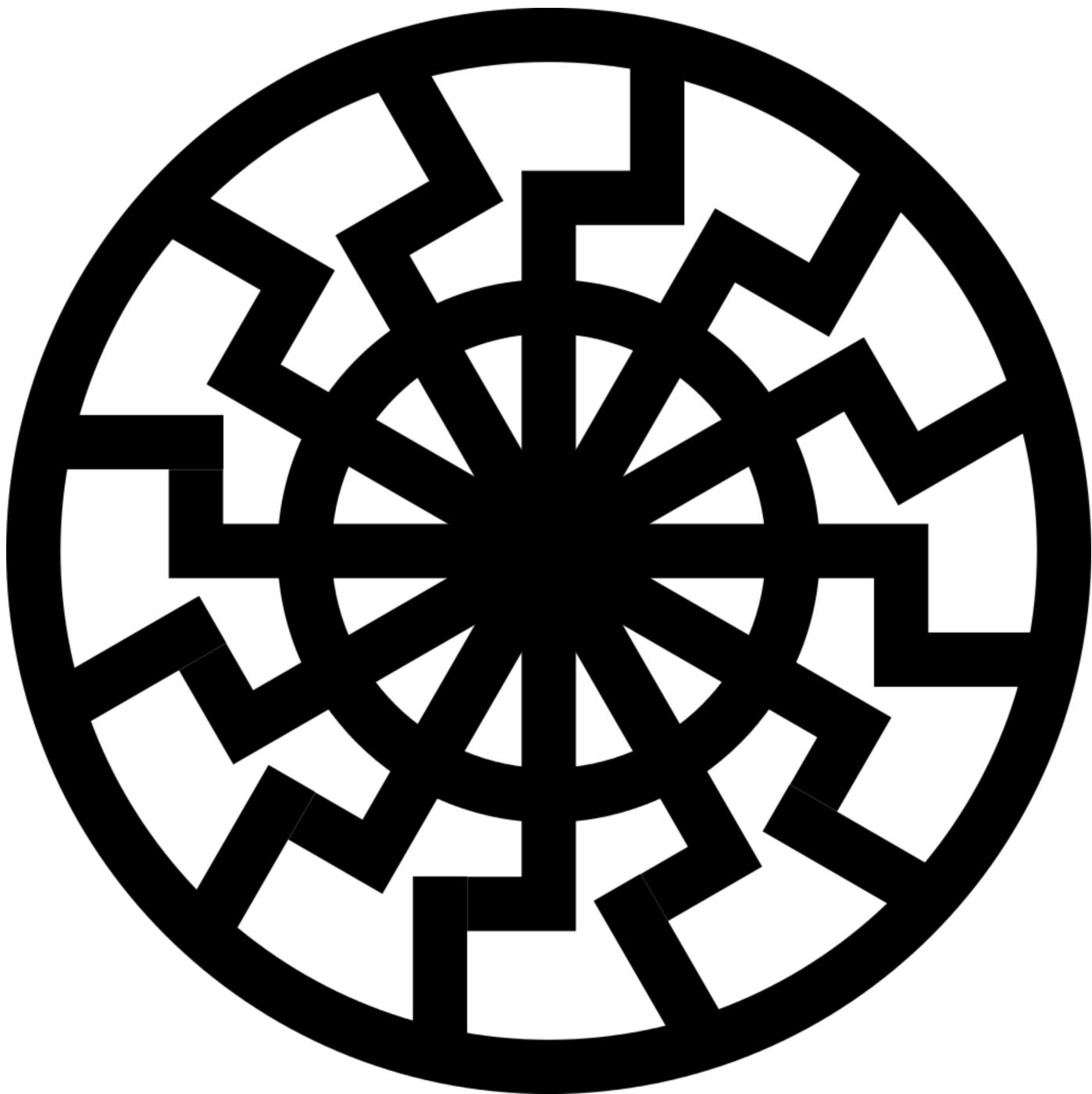


Schwarze Sonne

Una aventura para el Sistema Hitos



Escrita, maquetada e ilustrada por Endyamar de El Cuartito de los Roles
(www.elcuartitodelosroles.com) para el Shitstorming Nº2 (Creo...) de Rol
Citröen



SCHWARZE SONNE.

Una aventura para el sistema Hitos.

Introducción

La aventura transcurre en un futuro en el que la Tierra ha sufrido una catástrofe a nivel mundial, dejando a las personas con una falta casi total de recursos tras décadas de guerras. La tecnología existe pero suelen usarse dispositivos anticuados que han sobrevivido con recambios a lo largo de siglos, el desarrollo tecnológico es palpable con respecto a la actualidad pero no tanto como debiera tras haber pasado más de mil años.

El mundo se ha convertido en un lugar mucho más peligroso, de corte pos apocalíptico en la mayoría de lugares y a veces algo más futurista en ciertos sitios, como el Palacio Imperial Alemán. Muchos peligros aguardan a los seres humanos, pero nadie está preparado para lo que viene...

La aventura Schwarze Sonne está hecha para jugarla con las reglas de Terror y Salud Mental descritas en Cultos Innombrables y en la Guía Genérica Hitos de Nosolorol Ediciones. También es posible que uno de los miembros pertenezca a la Sociedad Thule y por tanto sea capaz de usar Magia durante la partida.

Un poco de ambientación.

El mundo se detuvo... literalmente. Hace mil años la población mundial de la Tierra comenzó a ver como las horas de los días se alargaban. Al principio fue algo casi imperceptible, un dato que pasó por un error de los instrumentos o la falta de descanso de algunos científicos. Sin embargo al final la información facilitada por los centros de investigación de cada gobierno verificó una situación alarmante, la rotación de la Tierra se estaba deteniendo paulatinamente.

Las consecuencias para la vida en el planeta eran inimaginables por lo que se dio luz verde a proyectos secretos para la conservación de la biodiversidad, dando prioridad a todo lo básico para la supervivencia del ser humano. Otros se centraron en la construcción de naves espaciales para la migración y repoblación de otros planetas. Pero si algo es impredecible es la forma de ser de la humanidad.

Los conflictos estallaron en medio mundo y se vivieron décadas de guerras en las que los distintos países, que en otro tiempo fueron incluso aliados, se aniquilaban unos a otros. El clima bélico mundial fue el escenario perfecto para el resurgimiento de ideologías de tipo militar y absolutistas. Concretamente en Alemania, en el año 2230, se produjo el golpe de estado que daría de nuevo el poder a los nacional socialistas. Había nacido el Cuarto Reich.

Alemania se convirtió en una dictadura hereditaria que combatía para imponerse al resto

de Europa en la obtención de los recursos de toda clase. Se centró en el desarrollo armamentístico y en la investigación para la adaptación a las nuevas condiciones de vida mundiales.

Los científicos alemanes determinaron que Alemania quedaría expuesta en unos cien años a la detención completa de la Tierra, quedando en el lado iluminado del planeta, atrapado en un día perpetuo. Entonces se concibió la idea de la estación espacial Schwarze Sonne. La estación espacial consistiría en una construcción en órbita estacionaria que ocultaría el territorio alemán de los peores efectos de la exposición prolongada a los rayos solares. Estaría compuesta por un espacio habitable y una titánica pantalla circular que actuaría también como placas solares. La construcción de la estación se produjo in extremis, salvando a la relativamente nueva nación de la extinción o de un modo de vida miserable, no acorde a la grandeza de la raza alemana. Hasta ahora la estación Sol Negro ha cumplido su cometido o eso se pensaba...

Antecedentes de la aventura

Estamos en el año 3135 y la rotación de la Tierra se ha detenido por completo. La mitad del planeta sufre temperaturas glaciales mientras que la otra es un erial bajo los perpetuos rayos del sol. La mayoría de las naciones han perecido debido a las décadas de conflictos o a la incompetencia de sus gobiernos para lidiar con la crisis de nivel planetario que ha provocado esta situación.

Existen asentamientos en el lado oscuro de la Tierra, también hay algunos bajo la superficie en el otro lado, protegidas de las altas temperaturas bajo capas y capas de rocas. Sin embargo la mayoría de la población se reúne en torno a la Línea Ocaso, la porción de tierra en medio de ambas caras del planeta y que se encuentra en un eterno crepúsculo. Por otro lado tenemos al Heilige Deutschreich, el Sagrado Imperio Alemán. Actualmente está dirigido por el cuadragésimo segundo Reichskanzler, el ilustrísimo führer Heller Hitler (adoptaron el apellido del primer Canciller para dar más legitimidad a sus aspiraciones en las primeras décadas del Cuarto Reich).

La estación espacial Schwarze Sonne protege a la nación de la aniquilación total pero los científicos de la Studiengesellschaft für Geistesurgeschichte (Ahnenerbe) han informado de que existe un problema. La Sol Negro parece estar desviándose de su órbita por lo que el Reichskanzler ha ordenado que se envíe a una unidad de élite. Su misión será llegar a la estación espacial, averiguar el porqué de la situación y solucionarla antes de que el Sagrado Imperio Alemán sea destruido.

Escena 01. Vuelo controlado

Los personajes constituyen el grupo especial Valkiria, uno de los más afamados grupos de operaciones especiales del Sagrado Imperio. Es a ellos a quienes se les ha mandado la misión de acudir en ayuda de la estación espacial Sol Negro. Sus miembros poseen conocimientos en diversos campos por lo que son muy versátiles a la hora de llevar a





cabo una misión, pero sin olvidar que todos tienen entrenamiento militar en las fuerzas de su ilustrísimo Führer.

Al mando de la misión se encuentra Maria Orsitsch, aparte de los galones de Teniente Coronel, que la distinguen de los miembros del grupo Valkiria, tiene el símbolo de la cruz gamada con sus brazos exteriores curvados formando un círculo. Es ella quién dará las órdenes y les explica los pormenores de la misión.

<<La estación espacial no responde a ninguna petición de información y su órbita se modifica a cada minuto que pasa. Es prioritario devolverla a su lugar, por ello dos miembros técnicos irán con nosotros en la misión, su trabajo es protegerlos de cualquier inconveniente que pueda surgir. No sabemos qué ha ocurrido pero debemos asumir lo peor y que se trate de una misión de sabotaje enemiga>>.

Tras equiparse y recibir la bendición del mismísimo Reichskanzler por medio de uno de sus generales los miembros de la misión se embarcan en la nave Ticonderoga. El aparato es antiguo pero ha recibido un concienzudo mantenimiento para poder abastecer a la estación espacial. El piloto, llamado Hans Heckler, es uno de los pocos que saben manejar el mastodonte de más de dos mil toneladas por lo que se pasa por alto sus excentricidades.

<<Bienvenidos a la Ticonderoga camaradas, rezad si sois unos blasfemos o lo que os dé la gana, pero cuando despeguemos apretad el culo, no quiero que manchéis mi nave>>. La nave despegue con un rugido colosal y la velocidad empuja a los miembros del grupo contra sus asientos. Pasan los minutos en el interior cuando los personajes escuchan a Hans por sus transmisores.

<<Schwarze Sonne, aquí la nave Ticonderoga, código de acceso 491637-B, en misión de prioridad Alfa, abran las compuertas de atraque, repito, abran las compuertas de atraque...>>. El piloto repite un par de veces la misma indicación cuando de repente la nave se sacude violentamente.

<<Pero ¿qué diablos...? ¡Teniente Coronel Orsitsch, la estación está abriendo fuego contra nosotros!>>.

Orsitsch pedirá a los jugadores que se posicionen en las torretas de la nave, hay una en cada ala y otra en la panza de la Ticonderoga. Las dos primeras son proyectiles sólidos que pueden usarse para interceptar los misiles que les disparan desde la Sol Negro. La de la panza es un cañón de plasma que puede abrirles un acceso a los hangares de la estación.

Para interceptar los misiles será necesaria una prueba de acción prolongada de Combate de dificultad **Media (17)**, los jugadores habrán de conseguir 4 aciertos para acercarse lo

suficiente como para utilizar el cañón de plasma. Por cada tirada fallada la Ticonderoga sufrirá daños. Con el primer fallo caerá el escudo de la nave, con el segundo fallo uno de los técnicos morirá al golpearse contra una de las paredes del compartimento en el que se encuentra. El tercer fallo provocará una descompresión que obligará a los personajes a activar sus trajes. Con el cuarto fallo los motores de la nave quedarán inutilizados.

Ticonderoga abatida.

Si ocurren los cuatro fallos el equipo deberá salir en una de las cápsulas salvavidas. Podrán llegar a la estación espacial en esta mientras los artilleros del Sol Negro siguen ocupados en destruir la nave, la diferencia será que en lugar de entrar por los hangares deberán hackear una de las compuertas de mantenimiento de la estación. El piloto de la Ticonderoga, Hans Heckler habrá muerto junto a su nave, negándose en todo momento a escapar.

Una vez que la Ticonderoga se encuentre lo suficientemente cerca el artillero del cañón de plasma tendrá a tiro las compuertas del hangar, abriendo un agujero lo suficientemente grande como para que la nave atraque. Se activarán entonces los sistemas de seguridad, aislando al resto de la estación de los hangares que estarán a merced del vacío espacial. Los personajes deberán activar sus trajes (si no los tenían ya) para poder salir de la nave e intentar abrir los bloqueos de seguridad. La Ticonderoga esperará en los hangares a que lleven a cabo su misión.

Para poder colarse en la estación deberán realizar una prueba relacionada con informática/hackeo de dificultad **Difícil (20)**. En el caso de que no sean capaces de entrar por estos métodos siempre tienen la opción de reventar las puertas. Si optan por ello deberán realizar una prueba de Reflejos + Forma Física de dificultad **Muy Difícil (23)** para correr hasta la siguiente puerta y traspasarla antes de que se cierre.

Escena 02. Dentro de la estación Sol Negro

El interior de la estación se encuentra casi completamente en silencio, si los personajes comprueban sus equipos de análisis verán que el aire es respirable, los sistemas vitales siguen activos por lo que podrán desactivar los trajes. El único sonido que puede escucharse es de los tubos lumínicos del techo que producen un leve zumbido. No hay nadie para recibirles, amigable u hostil, pero tras el ataque sufrido seguramente extremarán las precauciones.

Da igual por donde hayan entrado, los personajes se hallarán en un pasillo que da a las habitaciones de la tripulación de la Sol Negro. Una rápida inspección les hará ver que no hay nadie a la vista ni escondido, las pertenencias de los que viven aquí siguen en sus sitios como si nada hubiera ocurrido.

Conforme sigan avanzando (si tienen sus trajes desactivados o analizan el aire) em-





pezarán a notar un leve olor a hierro que inunda sus fosas nasales o satura los escáneres. Proviene de una habitación amplia a la derecha del pasillo y ahora el olor se ha convertido en un verdadero suplicio para sus olfatos. Tanto si inspeccionan furtivamente como si entran directamente en la estancia deberán realizar una prueba de Entereza por Desasosiego de dificultad **Fácil (10)** perdiendo 1 punto de Estabilidad Mental si la fallaron debido a lo escabroso de la escena.

La estancia es claramente el comedor de la estación, sin embargo el lugar se encuentra hecho un caos. Las mesas y las sillas se encuentran en cualquier posición imaginable, enteras o rotas. Varios paneles del techo han desaparecido y algunos tubos lumínicos parpadean mientras que otros yacen rotos en el suelo. Lo que realmente hace de ello una escena inquietante es la ingente cantidad de lo que parece sangre manchando las paredes, el suelo e incluso el techo. Sin embargo no hay ningún cadáver a la vista. A pesar de la formación y la hoja de servicio del equipo especial Valkiria existe algo en el ambiente que pone los pelos de punta hasta a los más experimentados soldados.

Seguramente inspeccionen el lugar, pero aunque no sea así el camino para seguir explorando la estación pasa por atravesar la estancia. Si decidieron inspeccionar los equipos de análisis les confirmarán que el líquido es indudablemente sangre. Deberán pasar una prueba de Percepción de dificultad **Media (15)** para ver algo más allá del evidente combate que ha tenido lugar allí. Si pasaron la prueba averiguarán que algunas de las patas de las sillas y las mesas han sido usadas como armas, debido a los tejidos biológicos presentes en ellas. También descubrirán curiosos arañazos en el suelo y las paredes, si la prueba superó una dificultad de **Difícil (18)** encontrarán incluso algunas uñas humanas dentro de las distintas incisiones.

En mitad de la inspección o del trayecto hacia la otra puerta (si decidieron pasar de largo) escucharán claramente un sonido extraño, como si alguien se estuviera ahogando y solo lograse dar pequeñas y breves expiraciones pero mucho más graves que un tono humano normal. Deberán realizar una prueba de Percepción de dificultad **Difícil (20)** para darse cuenta del ataque antes de que este se produzca.

El número de criaturas (Pues en ningún momento habría que decir a los jugadores de qué se tratan) es el doble que el número de jugadores. Parecen humanos, pero en unas condiciones muy deplorables, poseen una palidez cadavérica y una gran cantidad de pelo parece haberse desprendido de sus cráneos. Tienen los ojos en blanco y la sangre seca en sus bocas no hace más que aumentar el desasosiego que provocan. Por ello los jugadores deberán realizar una prueba de Entereza por Estupor de dificultad **Fácil (12)**, perdiendo el dado menor de Estabilidad Mental en el caso de que la fallen.

Aquellos que no pasaron la prueba de Percepción quedarán sorprendidos y no tendrán derecho a actuar en el asalto de sorpresa, además recuerda que un oponente desprevenido tiene un modificador negativo de -3 a su Defensa. Los que pasaron la prueba podrán

tirar Iniciativa normalmente. La prioridad de los jugadores debería ser proteger a los técnicos (o al técnico en el caso de que el otro pereziese en la Ticonderoga) frente a esta amenaza.

Ghoul

Sombra de lo que fueron

Frase: <<Nhhgg... nnnnhggg...>>

Fortaleza 6 No sienten dolor

Reflejos 7 Velocidad inhumana

Voluntad 2 Comer...

Intelecto 1 Lo más básico

Defensa 14

Iniciativa 7 Daño +1/+2

Forma Física 5 La no vida les sienta muy bien

Combate 4 Morder y arañar

Percepción 3 Localizar una presa

Subterfugio 3 Acechar en la oscuridad

Ataques Garra +11 (Daño m), Mordisco +11 (Daño C)

Los ghouls son esbirros así que aplica las reglas de tales enemigos.

Una vez hayan acabado el combate los personajes pueden preguntarse qué demonios ha podido pasar para convertir a estas personas en los cuasi animales salvajes con los que acaban de enfrentarse. Una inspección de los cuerpos determinará que los girones de ropa que aún poseen algunos de ellos corresponden con los uniformes de la estación espacial. Al menos uno de ellos pertenecía a la dotación militar, otros dos son personal de mantenimiento y un cuarto tiene insignias no registradas ni conocidas por ninguno de los miembros de Valkiria. Todos ellos presentan una herida incisiva en el pecho idéntica (Ver las estadísticas de El maestro de todo en la última escena). Si se preguntan de qué departamento puede ser la Teniente Coronel Orsitsch les indicará que existe personal científico en la estación pero no se les asignan distintivos para prevenir el espionaje.

Cuando los personajes se encuentren analizando la situación les llegará una voz desde la cocina anexa al comedor. Muy débilmente podrán escuchar:

<<¿Habéis acabado con esas cosas?>>.

Encerrado en un pequeño habitáculo de uno de los muebles metálicos se encuentra uno de los tripulantes de la estación. El armario está completamente cubierto de sangre. Cuando consiguen abrir la pequeña portilla podrán ver a un hombre menudo y calvo, escuchimizado. Las gafas que posee están rotas y no paran de moverse con los temblores del hombre. Cuando le pregunten qué ha ocurrido el tipo dirá llamarse Karl Heist, es uno de los cocineros y sabía cómo encerrarse dentro del armario por dentro por pequeñas apuestas que habían hecho para pasar el rato él y los otros trabajadores de la cocina.





<<No sé qué ha pasado pero todo empezó cuando aquellos tres aparecieron en el comedor, eran dos hombres y una mujer. Nos miraron como si no fuéramos más que bichos y luego hablaron en un idioma extraño, reconocí algunas palabras pero sobre todo Töte sie (Matadles). Entonces fue cuando entraron estas cosas>>. Dirá señalando a los cuerpos del suelo, enumerándolos por sus nombres (Frida, Dieter, Abelard, Ebba, por ejemplo).

Karl llevaba días encerrado en el armario por lo que se encuentra muy débil. Les explicará que ha oído órdenes en ese extraño lenguaje por los sistemas de megafonía de la estación. Deben de haberse hecho con el centro de control pero lo más extraño es que nadie ha bajado al comedor. <<Los alimentos siguen aquí. Mirad>>. Mostrándoles a los personajes las despensas llenas mientras coge comida precocinada y la engulle sin ningún pudor.

La Teniente Coronel Orsitsch evaluará la situación, llegando a la conclusión de que poco ha cambiado de su misión original. Deben llegar al centro de mando de la Sol Negro y acabar con la amenaza, haciéndose con el control de la estación y evitar que siga desviándose de su órbita. Karl Heist insistirá en acompañar a los jugadores pues dice que estará más seguro con ellos, pero si estos le dicen que se quede les hará caso y volverá a esconderse.

Escena 03. Las entrañas de la bestia

De camino al centro de control seguirán recorriendo pasillos sin ninguna señal de vida en ellos. En un momento dado el sistema de megafonía se activará, transmitiendo un mensaje al grupo.

<<Abandonad esta estación, no tengo nada en contra de vosotros a pesar de todo lo que vuestra nación me ha hecho. Desistid de vuestras intenciones si queréis seguir viviendo...>>.

La voz es extraña, pausada y da una cierta sensación de debilidad o de hastío. La Teniente Coronel Orsitsch les exhortará a hacer caso omiso del mensaje, ordenándoles seguir adelante. Cuando haya pasado un tiempo prudencial en el que los jugadores hayan avanzado un trecho encontrarán una sección distinta del resto de la estación.

Las puertas dobles no son automáticas sino que están hechas, extrañamente, de madera reforzada con hierro negro. El símbolo de la cruz gamada con los brazos exteriores formando un círculo, y que aparece en el uniforme de Orsitsch, decora el centro de la entrada.

<<De acuerdo, es el momento de desviarnos. Tengo órdenes de comprobar estas instalaciones, cubridme y estad atentos, dentro podemos encontrar elementos hostiles>>.

Si le preguntan más la Teniente Coronel se negará a dar más datos, alegando que se trata de información clasificada. Pero si la intimidan o la convencen podrá darles parte de la

información que ella estime oportuna para llevar a cabo la misión.

La Sociedad Thule.

Esta sociedad se consideró disuelta cuando Adolf Hitler llegó al poder, sin embargo fue todo una estratagema para que sus enemigos no supiesen de la búsqueda de conocimiento y poder de sus miembros. La sociedad ha pervivido a lo largo de siglos recopilando toda la información sobrenatural que ha podido y fue una de las primeras en ayudar a la creación del Sagrado Imperio Alemán. Además alentó la construcción de la estación espacial Schwarze Sonne donde mantiene una de sus principales instalaciones de investigación.

El interior de las instalaciones de la Sociedad Thule en la estación consiste en varios habitáculos alrededor de una sala circular amplia. Ocupando toda la superficie de este lugar aparece el símbolo del Sol Negro grabado en el suelo, con varias runas alrededor de los dos círculos que lo componen. Una rápida inspección puede corroborar que algunas de las runas han sido desfiguradas con un instrumento puntiagudo.

Los personajes no saben nada de magia ni rituales (A menos que uno de ellos haga el papel de Orsistch) por lo que como Director de Juego deberías remarcarles lo ridículo del asunto en una sociedad tan <<avanzada>> como en la que viven. Orsitsch sin embargo mira las runas con temor en los ojos y les dirá que saben muy poco de cómo funciona el mundo en realidad si hacen algún comentario al respecto.

Partiendo de la sala circular hay doce puertas, una por cada rayo que sale del símbolo del Sol Negro. Obviamente una de ellas corresponde a la puerta por la que acaban de entrar. Una inspección de las distintas estancias les descubrirá:

- Una biblioteca. Cientos de volúmenes se conservan en esta biblioteca con información sobre ocultismo y magia. Si uno de los jugadores coge cualquier libro e intenta leerlo habrá de realizar una prueba de Entereza de dificultad **Difícil (20)** por Miedo, perdiendo tanta Estabilidad Mental como el dado m si la superó o el dado M en caso contrario.
- Una sala de estudios con protecciones. Tras una pantalla con brazos mecánicos con control remoto se encuentra un pequeño habitáculo recubierto con runas. En el centro hay un libro como los de la biblioteca con los brazos mecánicos como si alguien hubiera dejado una página a medio pasar. Si los personajes intentan leer el libro utiliza la prueba del punto anterior pero en este caso tienen un +5 gracias a las protecciones. El libro habla sobre distintos tipos de <<deidades>> o criaturas del espacio entre los que se nombra a un tal Cthulhu o a Nyarlathotep. Dales un poco de información sobre los Mitos de Lovecraft.
- Sala de análisis. Diversos componentes y minerales extraños pueblan esta sala. Parece ser que algunos experimentos fueron dejados a medias ya que hay una pequeña masa viscosa que ha salido de una de las probetas como resultado de una reacción quími-





ca y nadie se ha molestado en limpiarlo. No hay nada realmente interesante en la sala.

- Sala de rituales de invocación. Diversos símbolos que parecen bailar en las mentes de los personajes recubren todo rincón de esta sala. Varias velas e incensarios están perfectamente colocados en algunos puntos alrededor de un círculo de invocación. Aunque no hay nada que afecte especialmente a los personajes hazles saber que hay un ambiente ominoso en el lugar y que sería buena idea salir de allí cuanto antes.

- Sala de especímenes. En esta sala varias mamparas de cristal reforzado separan a los jugadores de jaulas en las que parece no haber nada. En una de las jaulas la oscuridad es total, si uno de los personajes se acerca a ella una criatura alada sin ojos visibles se lanzará contra el cristal frenéticamente (Ver <<Byakhee>> en la página 131 del manual de Cultos Innombrables, de todas formas la criatura no tendrá mucho peso en la historia y no atacará a los jugadores). En todo caso deberán realizar una prueba de Entereza de dificultad **Media (13)**, perdiendo tantos puntos como el dado m o M dependiendo del resultado. Varias de estas criaturas imitarán a la primera, dándose golpes contra los cristales.

- Sala de comunicaciones interestelares. Esta sala no tiene nada en particular a primera vista, exceptuando que el techo consiste en una mampara que da una visión del espacio exterior. Una prueba de Intelecto de dificultad **Media (15)** les hará darse cuenta de que la disposición de la estación y de la sala en particular no permitiría ver el espacio desde donde se encuentran. Otra prueba de la misma dificultad pero relacionada con Cultura/Constelaciones o similar les dirá que esas estrellas no pertenecen a la Vía Láctea. Si averiguan esto que realicen una prueba de Entereza por Desasosiego **Fácil (9)**, perdiendo 1 punto de Estabilidad Mental si la fallan.

- Laboratorio normal y corriente, no tiene nada de interés.

- Sala de ensayos. Casi podría parecer una sala de estar pero hay elementos perturbadores en la habitación como los restos de una vaca descuartizada salvajemente o arañazos profundos en las paredes y el techo.

- Sala de grabación. Cientos de registros en video se apiñan en las paredes, en ellos se pueden ver como se realizan experimentos con distintos animales y humanos. Los registros tiene fechas, remontándose hasta unos pocos años más tarde de la puesta en órbita de la estación. Conforme las cintas son más nuevas los científicos van cambiando. (Ver cuadro de texto <<Registros de la Sol Negro>>).

- Habitaciones de los sujetos de prueba. Se trata de una habitación con varias camas, sofás y libros de lectura escritos en una lengua antigua. También hay objetos personales que pueden datar de hace más de 1000 años.

- Sala de confinamiento. Es la estancia más pequeña de todas pero parece ser la que más seguridad posee. En el centro, tras unos cristales de seguridad rotos, se puede observar una especie de potro vertical para mantener a alguien sujeto mirando a los científicos que supuestamente habrían estado protegidos tras la mampara.

Una vez hayan registrado todas las puertas o si deciden irse tras haber comprobado la puerta de la sala de confinamiento (Que es la que le interesaba a la Teniente Coronel Orsitsch) les estarán esperando en la sala circular.

Registros de la Sol Negro.

Las grabaciones hablan de los <<sujetos de prueba>> que son dos hombres y una mujer. Se los llega a nombrar como Gunter Schaefer, Ulrika y Frederik Liebentwickeln. Según los científicos tienen cientos de años de vida, remontándose al Tercer Reich. Por lo visto son sujetos experimentales de aquel entonces cuando se intentaba crear a los supersoldados nazis. Para ello se les hizo algún tipo de modificación en base a un ente de otro mundo al que los científicos llaman <<Raza maestra>>. El mayor problema es que desarrollaron una fotosensibilidad extrema, sobre todo a la luz solar que los mata casi instantáneamente. También modificó su sistema alimenticio, pasando a tolerar solamente la sangre como sustento. El proceso también les dio una fuerza sobrehumana. Las últimas grabaciones tratan sobre los intentos de la Sociedad Thule de usarlos para crear humanos adaptados a las nuevas condiciones extremas del planeta.

Un hombre joven que debe rondar los 25 años se encuentra en mitad del círculo. Luce una sonrisa de oreja a oreja y un antiguo uniforme de las SS. En cuanto salgan por la puerta el hombre comenzará una jergonza en un idioma extraño, pero algunas palabras serán reconocibles para los jugadores como <<Mucho tiempo>>, <<Combate>> o <<Alegría>>. Orsitsch entiende al hombre y le contestará con frases cortas y con una mirada de odio en su semblante.

Si uno de los jugadores interpreta al jefe de la misión como miembro de la Sociedad Thule esto es lo que el hombre dice al principio del encuentro:

<<Hace mucho tiempo que no tengo el placer de ver a auténticos soldados alemanes, es una lástima que os hayáis vuelto tan dependientes de la tecnología. Antes solo nos bastaba un cuchillo y la determinación adecuada para hacer temblar a nuestros enemigos. Me alegra tener la oportunidad de combatir contra vosotros, aunque antes era vuestro aliado ahora pertenezco a una raza superior y como tal debemos mandar sobre los demás. No podemos permitir que estropeéis nuestros planes>>.

Tras ello dará una breve orden a nadie en particular. Por la puerta principal aparecerán tantos Ghouls como el doble de jugadores, pero esta vez el vampiro estará también para combatir. Las cosas se igualarán cuando Orsitsch (o el jugador de la Sociedad Thule) comience a usar magia contra los enemigos. Cuando el vampiro comience a luchar quedará patente su naturaleza antinatural, aunque ya que parece humano físicamente no causará un impacto mayor en los personajes. Deberán realizar una prueba de Entereza por Desasosiego de dificultad **Fácil (12)** perdiendo 1 punto de Estabilidad Mental si la fallaron.





Gunter Schaefer

Asesino sádico

Frase: <<Shhhhhh... tranquilo... shhh...>>

Fortaleza 7 Poderoso

Reflejos 8 Es un borrón a la vista

Voluntad 4 Convencido de su superioridad

Intelecto 3 Siglos de vida

Defensa 21

Aguante 9 Resistencia 27

Iniciativa 9 Daño +2/+3

Forma Física 7 Mejorado para no necesitar ejercicio constante

Combate 8 Golpes demoledores

Interacción 5 Engatusar a su presa

Percepción 5 Sexto sentido

Subterfugio 6 Uno con las sombras

Cultura 5 Historia arcaica

Profesión 4 Soldado de las SS

Ataques Cuerpo a cuerpo sin armas +16 (Daño m+C)

En mitad del combate, cuando comience a usarse magia describe como los byakhees se vuelven locos en el interior de su jaula. Si alguien saca una pifa mientras combate o Karl Heist sigue presente y tiene acceso a algún arma utiliza los puntos de drama para que unas balas perdidas impacten a través de la puerta en las mamparas que retienen a las criaturas espaciales.

Los byakhees no atacarán a los jugadores pero sí que atacarán al vampiro, destrozándolo en el caso de que los personajes decidan huir de la estancia mientras Gunter está ocupado. Tras acabar con él los byakhees huirán por los pasillos de la estación, perdiéndose de la vista de los jugadores, cosa que sucederá igualmente si son ellos quiénes acaban con el antiguo soldado de las SS.

Recuérdales a los jugadores que el técnico sigue con ellos y que tienen que protegerlo si quieren acabar la misión con éxito.

Escena 04. Ascenso a los infiernos

El centro de control se encuentra en el último nivel de la estación espacial por lo que tendrán que seguir subiendo para encontrarlo. Las puertas se encuentran bloqueadas por lo que pueden intentar volarlas con explosivos si les quedan pero se trata de una opción arriesgada en estos pasillos tan estrechos. Pueden también intentar hackearlas con una prueba relacionada con informática de dificultad **Muy Difícil (25)**, debido a que la seguridad es mayor en esta área. Otra opción es usar los huecos de los ascensores. Si consiguen abrir las puertas accederán a los niveles superiores sin muchos problemas, en el caso de usar el hueco de los ascensores mira el cuadro de texto <<Caída libre>>.

Caída libre.

Si los jugadores deciden que quieren probar suerte con los ascensores se encontrarán con que estos han sido bloqueados en los pisos superiores. Una prueba de informática o un aspecto relacionado de Dificultad **Extremadamente Difícil (32)** puede hacer que el ascensor descienda hasta su piso y utilizarlo para subir. Si ascienden por el hueco del ascensor en un momento dado verán como este se les cae encima, una prueba de Reflejos + Forma Física de dificultad **Difícil (18)** evitará que sean aplastados. Después de esto podrán subir sin problemas.

Cuando lleguen al nivel superior, en el que se encuentra el centro de control, tendrán que recorrer los pasillos exteriores. Estos pasillos tienen la particularidad de que una de sus paredes está formada por ventanales transparentes que proporcionan una vista única de la Tierra desde la estación. Al final del pasillo, justo antes de la puerta del centro de mando les esperan los otros dos vampiros restantes. Se tratan de un hombre y una mujer, ambos parecen algo mayores que Gunter Schaefer pero sin duda tanto o más poderosos que el difunto soldado.

<<Parece que son más duros de lo que creía querida...>>. Le dice el vampiro a su compañera.

<<Estoy ansiosa por saber cómo sabe su sangre>>. Responderá ella.

Tras esto comenzarán a disparar a los personajes con un par de rifles de agujas. Se trata de un arma desarrollada especialmente para combatir en entornos espaciales pues no pueden dañar los ventanales, sin embargo ignoran parte de las armaduras convencionales. Al igual que con el vampiro anterior haz que los jugadores realicen una prueba de Entereza de dificultad **Fácil (12)** por Desasosiego, perdiendo 1 punto de Estabilidad Mental si la fallan.

Ulrika y Frederik Liebentwickeln Psicópatas desalmados

Frase: <<No podéis detenernos... nada puede>>

Fortaleza 7 Inhumanos

Reflejos 8 La vista no puede seguirlos

Voluntad 4 Solo el caos les mueve

Intelecto 3 Siglos de vida

Defensa 21

Iniciativa 9 Daño +2/+3

Aguante 9 Resistencia 27

Forma Física 7 Mejorada/o para no necesitar ejercicio constante

Combate 8 Golpes demoledores

Interacción 5 Engatusar a su presa

Percepción 5 Sexto sentido

Subterfugio 6 Uno con las sombras

Cultura 5 Décadas de lectura aburrida

Profesión 4 Asesinos de élite del Tercer Reich

Ataques Cuerpo a cuerpo sin armas +16 (m+C), Rifle de agujas +16 (m+M) Ignora 3 de RD





El combate puede librarse sin ningún contratiempo o por el contrario puede suceder que los personajes saquen una pifia o rompan queriendo los ventanales. También es posible que los byakhees hagan su aparición cuando vuelva a usarse magia o simplemente porque te apetezca como Director de Juego, apareciendo desde el espacio y lanzándose directamente contra los ventanales. En cualquier caso si los ventanales se parten todos deberán hacer una prueba de reflejos de dificultad **Media (15)** para agarrarse a algo antes de que el vacío espacial los succione hacia el exterior. Una vez sujetos a algo deberán pasar dos pruebas de Fortaleza + Forma Física de dificultad **Media (17)** mientras se cierran las compuertas de seguridad de los ventanales. Si por algún motivo acaban flotando en el espacio podrán sobrevivir varias horas gracias a los trajes que poseen. Si quieres puedes darles la opción de llegar a una escotilla de mantenimiento desde fuera gracias a la fuerza cinética conseguida al disparar su arma (Aunque recuerda que puede agotársele la munición si le das un punto de drama...), por lo que llegarán más tarde al centro de mando que sus compañeros.

Escena 05. El maestro de todo

El centro de control, a diferencia de las demás puertas, no se encontrará cerrado. Al cruzar la puerta automática lo primero que llamará la atención de los jugadores es la aparente normalidad de la escena. Varias personas, parte de la tripulación de la estación, se encuentran en sus puestos realizando su trabajo pero sus miradas se encuentran desenfocadas y parecen no mirar nada en particular.

La silla giratoria (no podía ser de otra manera...) del Almirante de la estación se encuentra de espaldas a los personajes, de modo que no pueden ver a quién se sienta en ella. Entonces escuchan la misma voz que en su momento les ordenó marcharse por los sistemas de megafonía, solo que esta vez no suena para nada débil.

<<Debisteis haberme escuchado... ahora vais a morir, pero al menos sabréis el por qué...>>.

En ese momento el ocupante de la silla la girará revelándose a los jugadores, que deberán realizar una prueba de Entereza por Miedo de dificultad **Media (17)**, perdiendo tantos puntos de Entereza Mental como el dado m o M dependiendo del resultado. El ocupante de la silla es una criatura grisácea y con un cuerpo delgado y estriado, como si su piel consistiese en diversas tiras de piel costrosa. Claramente no es humano. En ese momento pueden darse cuenta de que la criatura no posee una boca identificable, sin embargo continúan escuchando su voz. Se trata de telepatía, hecho que será confirmado cuando comiencen a ver imágenes en su mente de la historia del ser. (Ver cuadro de texto <<La historia del maestro>>).

<<Ahora que ya lo sabéis uníos a los vuestros en el otro lado>>.

La historia del maestro.

Esta es la historia que el maestro de todo cuenta a los personajes mediante imágenes mentales, así que intenta ser lo más críptico posible, pero resalta el hecho de la aparición de Josef Mengele ya sea mediante su aspecto u otro recurso ya que aparecerá en el prólogo de la aventura.

El maestro de todo es un miembro de la llamada <<Raza maestra>> por la Sociedad Thule, muchos de ellos creen que son un antecesor de la raza alemana ya que proceden de Aldebarán. Fue capturado en 1938 cuando la nave de exploración en la que viajaba fue derribada en la Tierra. Fueron necesarios muchos miembros de los escalafones más altos de la Sociedad Thule para encerrarlo mediante complejos rituales arcanos. Entonces apareció en su prisión un hombre al que todo el mundo trataba con deferencia, se hacía llamar Josef Mengele. Durante años el Dr. Mengele experimentó con el maestro, así fue como modificaron a Ulrika, Gunter y Frederik. Tras perder la guerra los nazis escondieron al maestro en Alemania donde, llegado el momento, implantó subrepticamente la idea de la Schwarze Sonne en las mentes de los dirigentes que iban llegando al poder y se habían enterado de su existencia. Todo como parte de un plan para escapar, sabía que los tres <<vampiros>> serían trasladados con él así que les inculcó sus conocimientos y exacerbó sus ideas sobre la raza superior. Hace poco consiguió lo que quería y logró escapar de los círculos arcanos que lo mantenían prisionero. Planea destruir la nación que tanto daño le hizo y al mismo tiempo descender al lugar de la Tierra donde está oculta su nave, la cual podrá reparar con los elementos de la estación Sol Negro que él mismo ayudó a construir.

Maestro de todo Hemófago alienígena

Frase: <<iKyo'zak thangyllá oro Gk'thuan!>>

Fortaleza 5 Inhumanos

Reflejos 9 La vista no puede seguirlos

Voluntad 6 Solo el caos les mueve

Intelecto 6 Siglos de vida

Defensa 23

Iniciativa 12 Daño +2/+3

Aguante 8 Resistencia 24

Forma Física 8 Fisiología extraterrestre

Combate 9 Protuberancias óseas

Interacción 7 Muy persuasivo

Percepción 5 Sentido inhumano de su entorno

Subterfugio 4 Depredador natural

Cultura 4 Aldebarán

Profesión 3 Explorador

Arcano 5 Control mental

Ataques Garras y cola con aguijón +18 (m+C) (Si, este es el aguijón que dejó las marcas en los Ghouls)

Aptitudes especiales: Su cuerpo es más duro de lo que parece debido a su fisionomía alienígena, por ello tiene una Reducción de Daño de 5 puntos.





Si ves que el combate es demasiado fácil para los jugadores puedes usar a la tripulación como esbirros para que ayuden al maestro.

En un momento dado el maestro puede intentar controlar la mente de alguno de los personajes o PNJ, si es de los primeros puede realizar un ataque contra otro miembro del equipo Valkiria o si es un PNJ puede pegarse un tiro en la sien. A tu elección queda.

El combate con el maestro puede acabar bien o por el contrario pueden haber muerto los miembros técnicos que los jugadores debían proteger. En este último caso pueden abrir las comunicaciones y pedir que manden a un par de técnicos más ya que la estación vuelve a estar bajo control del Sagrado Imperio Alemán. Este retraso sin embargo costará que un tercio del territorio quede expuesto en los próximos días. El Palacio está a salvo pero saben que no les van a dar medallas por ello. Si al menos un técnico sobrevivió podrá devolver la estación a su órbita y habrán cumplido la misión satisfactoriamente.

Prólogo

Las trompetas suenan conforme los miembros supervivientes del equipo Valkiria suben por las escalinatas del Palacio Imperial, al final los espera el Reichskanzler sentado en su trono. Al llegar al final se les pide que se arrodillen y uno por uno son bendecidos por el sable del führer ante decenas de altos mandos. Cuando el Reichskanzler vuelve a su trono los personajes podrán ver a su derecha a un hombre enjuto y de rasgos afilados, su cara les suena. Es el hombre de la visión que les proporcionó el maestro, el que realizó los primeros experimentos con el ser del espacio. La multitud les aplaude mientras una sensación de desasosiego les inunda ante la sonriente mirada de Josef Mengele.

Maria Orsitsch Soldado arcana

Frase: <<Hay más cosas de las que te gustaría saber en este mundo>>

Fortaleza 4 Hay que ser dura para subir en esto

Reflejos 4 En los test dejaba atrás a los demás

Voluntad 4 Férrea

Intelecto 6 Memoria prodigiosa

Defensa 14 **Drama** 5

Aguante 6 **Resistencia** 18

Iniciativa 7 **Daño** +1/+2

Entereza 7 **Estabilidad Mental** 21

Degeneración 1 (Mirada desalmada)

Forma Física 5 La disciplina es el primer paso del autocontrol total

Combate 4 Pistola reglamentaria Luger P-50

Interacción 4 Acostumbrada a dar órdenes

Percepción 3 Escuchar el más leve sonido

Subterfugio 3 Manipular a las personas

Cultura 4 Historia antigua clasificada

Profesión 4 Maga de la Sociedad Thule de nivel intermedio

Ocultismo 4 Saber recopilado desde hace mil años

Arcano 4 Engañar al destino

Complicación Está tan acostumbrada a saber más que los demás que los considera inferiores y los trata mal

Hitos

Nacida en una familia pobre

La Sociedad Thule la reclutó cuando supieron de su don

Iniciada en ritos antiguos

Se encontró con una criatura durante una invocación que le dijo como iba a morir

Descripción

Se trata de una mujer rubia con un cuerpo producto del ejercicio diario. De pequeño tamaño lo compensa con su entrenamiento militar. Su expresión es dura en todo momento, raros es verla con una expresión amable, imposible verla sonreír.

Abelard Aigner Bocazas duro

Frase: <<Verás, verás... déjame a mi>>

Fortaleza 5 Recio

Reflejos 6 Las serpientes son más lentas

Voluntad 4 Sangre fría

Intelecto 3 Resolución de situaciones peligrosas

Defensa 18 **Drama** 5

Aguante 7 **Resistencia** 21

Iniciativa 7 **Daño** +1/+3

Entereza 5 **Estabilidad Mental** 15

Forma Física 7 De lo mejorcito del Imperio

Combate 7 Si se dispara lo puedo usar

Interacción 3 Bromas fuera de tono

Percepción 5 Atento al peligro

Subterfugio 5 Camuflarse en combate

Cultura 3 Información del exterior del Imperio

Profesión 5 Zapador

Complicación Habla constantemente, a veces cuando no debe

Hitos

Viene de una familia acomodada

Ingresó en el ejército imperial como protesta frente a sus padres

Se ganó a pulso su entrada en el equipo Valkiria

Si bien fue propuesto para el mando se retiró en favor de Caroline

Descripción

Joven de estatura media y nervudo. Tiene los ojos azules y el pelo rubio. Casi siempre está sonriendo y suele cortar las mangas de los uniformes, lo que ya le ha costado alguna sanción, pero se le suele perdonar por su hoja de servicios.

Caroline Müller Líder nata

Frase: <<Vais a hacer lo que yo diga, y lo vais a hacer bien>>

Fortaleza 4 Nada la puede hacer caer

Reflejos 6 Lenta pero segura

Voluntad 4 Todo por el Imperio

Intelecto 4 Estratega militar

Defensa 18 **Drama** 5

Aguante 6 **Resistencia** 18

Iniciativa 8 **Daño** +1/+2

Entereza 6 **Estabilidad Mental** 18

Forma Física 6 No puede ir por detrás de sus soldados

Combate 7 Apuntar, disparar, repetir

Interacción 5 Mano izquierda

Percepción 4 Ojos en la nuca

Subterfugio 3 Juegos de manos

Cultura 4 Historia militar

Profesión 6 Militar

Complicación Ella no quería el puesto aunque se le dé bien, es posible que ante una mala decisión suya dude y cometa errores, usando entonces el dado m en lugar del C hasta que haga algo que lo compense

Hitos

Escogida entre toda su promoción para ingresar en el ejército imperial por sus altas calificaciones

Entró en los equipos Valkiria por méritos en el campo de batalla

Ascendida a segunda al mando en poco tiempo

Se hizo con el mando de Valkiria a la muerte de su mentor, Raszczak

Descripción

Caroline es una mujer bajita de complexión media de pelo negro liso y ojos grises que muestran siempre una mirada acerada.

Gerard Giesler Médico de combate

Frase: <<Joder, cubridme y dejadme trabajar>>

Fortaleza 4 Es más fuerte de lo que parece

Reflejos 4 Salvar vidas requiere ser rápido

Voluntad 3 Débil ante sus vicios

Intelecto 7 Genio por derecho propio

Defensa 15 **Drama** 5

Aguante 5 **Resistencia** 15

Iniciativa 7 **Daño** +1/+2

Entereza 6 **Estabilidad Mental** 18

Forma Física 5 Hace lo suficiente para no ser amonestado

Combate 6 Apuntar a puntos vitales

Interacción 5 Sabe reconocer cuando le mienten

Percepción 4 Diagnosticar

Subterfugio 5 Hacer que los pacientes le hagan caso

Cultura 4 Música antigua

Profesión 6 Médico

Complicación Alcohólico, ha visto demasiadas cosas que van en contra de lo que hace. Por ello cayó en la bebida y necesita su dosis diaria

Hitos

Proviene de una familia con dinero

Estudió medicina, siendo muy bueno en ello

Se lo llamó a filas por la falta de médicos y al final se quedó

Entró en el equipo Valkiria avalado por sus superiores

Descripción

Giesler es un hombre un poco por encima de la media de edad de sus compañeros sin embargo se mantiene en forma. Tiene un poco de sobrepeso, el pelo castaño manchado aquí y allá con algunas hebras blancas y los ojos verdes. Últimamente se ha dejado de afeitar todo lo que debiera y es cuestión de tiempo que alguien le llame la atención

Maud Weiss Experta en espionaje

Frase: <<Si me dieran dinero cada vez que alguien me han dicho eso...>>

Fortaleza 3 Fibrosa

Reflejos 4 Algo torpe

Voluntad 4 Consigue lo que se propone

Intelecto 7 Comprende a las máquinas mejor que a los humanos

Defensa 15 **Drama** 5

Aguante 5 **Resistencia** 15

Iniciativa 7 **Daño** +1/+2

Entereza 7 **Estabilidad Mental** 21

Forma Física 6 Entrenamiento militar

Combate 5 Prácticas de tiro

Interacción 3 Introversa

Percepción 5 Encontrar lo que busca

Subterfugio 5 Instalar programas de rastreo

Cultura 4 Sistemas informáticos extranjeros

Profesión 7 Hacker

Complicación Siempre quiere demostrar que merece estar en el equipo Valkiria por lo que puede correr riesgos innecesarios

Hitos

Criada por un tío suyo a la muerte de sus padres

Se relacionó con quién no debía de joven

La pillaron cuando cometía un acto ilegal informático y le conmutarían la pena si se alistaba al ejército imperial

Entró en el equipo Valkiria sin llegar a los mínimos físicos debido a sus habilidades para infiltrarse en ordenadores

Descripción

Maud es demasiado flaca y falta de músculo para el servicio en el equipo Valkiria pero lo compensa con sus dotes para la infiltración. De estatura media, tiene el pelo castaño rizado y los ojos marrones. Es muy introvertida y seria pero a veces intenta encajar con sus compañeros con alguna broma.

Ritter Leuenberger Especialista en combates

Frase: <<Si sangra lo puedo matar>>

Fortaleza 6 Montaña que camina

Reflejos 5 Reflejos mortales

Voluntad 4 Terco

Intelecto 3 Pídele que mate, poco más

Defensa 19 **Drama** 5

Aguante 8 **Resistencia** 24

Iniciativa 6 **Daño** +2/+3

Entereza 5 **Estabilidad Mental** 15

Forma Física 8 El ejercicio es su vida

Combate 9 Armas pesadas

Interacción 4 Intimidante

Percepción 5 No se le escapa nada

Subterfugio 2 El sigilo no va con él

Cultura 2 Mil maneras de matar

Profesión 5 Asesino de campo

Complicación Es muy violento, cualquier cosa puede ocasionar una reacción agresiva en él, incluso contra sus propios compañeros

Hitos

Ritter sobrevivió en las calles gracias a su pura fuerza bruta

Se alistó en el ejército imperial un año antes de cumplir la edad con papales falsificados

Tiene pendientes varios casos de agresión a sus compañeros

Entró en el equipo Valkiria donde pensaban que encajaría bien

Descripción

Una mole de puro músculo con la cabeza rapada y los ojos negros. Tremendamente intimidante tanto en su conducta como en su lenguaje físico.