



Projekt Dunkelheit



TOP SECRET
DOCUMENT SECURITY

Una aventura para el sistema Hitos
Por Diego López "Darokin"

Ilustración de portada de: *Anthony Petrie*

HITOS

Corre el año 1943. La Segunda Guerra Mundial está en su punto más caliente con enfrentamientos en Europa, Asia, África y en los dos océanos. Las fuerzas del Reich asolan el viejo continente mientras una sombra aún más peligrosa va creciendo en su interior: la organización Hydra, dirigida por Johann Schmidt, "El Cráneo Rojo". El Capitán América y sus Comandos Aulladores golpean una y otra vez a Hydra, debilitándola cada vez más pero todavía están lejos de derrotarla por completo.

PRIMERA PARTE: PARÍS

Dr. H. Baumhauer

Esta historia comienza cuando Howard Stark es contactado a través de un mensaje cifrado por una antigua colega, una brillante Ingeniera Aeronáutica alemana llamada Hanna Baumhauer, con la que Stark coincidió hace años durante unas conferencias en la universidad de Berlín y con la que mantuvo una relación algo más que profesional.

La Dra. Baumhauer ha sido contactada por Hydra para la cual lleva trabajando algunos meses. Sin embargo sus intereses científicos no coinciden para nada ni con los de Schmidt ni con los del Führer, motivo por el cual ha contactado con Stark para intentar, con su ayuda, desertar del bando alemán y buscar refugio en territorio aliado. Baumhauer se encuentra en París para acudir a una importante reunión con varios oficiales nazis de alto rango a los que ha de asesorar en materia de ingeniería. Su estancia no irá más allá de un par de días por lo que Stark y sus aliados tendrán que actuar con rapidez. El último contacto sitúa a Baumhauer en la suite 302 del Hotel du Louvre, situado en las cercanías del museo del mismo nombre.

Los Comandos Aulladores no han sido desplegados al completo para esta misión y el Capitán Rogers ha optado por llevar una interesante mezcla de habilidades y capacidades que sin duda serán más que útiles de modo que, dejándose caer en paracaídas en algún punto de las afueras de la ciudad, el grupo que intentará extraer sana y salva a Baumhauer estará formado por el propio Steve Rogers, Howard Stark, Bucky Barnes, Dum Dum Dugan y Peggy Carter. Estará amaneciendo cuando los protagonistas entierren sus paracaídas a varios kilómetros al noroeste de París y emprendan camino hacia la ciudad con tan solo 48 horas por delante para cumplir su misión.

NOTA: Sería divertido y coherente con la personalidad de Stark que se refiriese todo el tiempo a su colega como Dr. Baumhauer, sin especificar a sus compañeros que se trata de una atractiva e inteligente mujer.

La Resistencia Francesa

Los personajes no están solos en París y tanto para su misión como para conseguir salir de París con la Dra. Baumhauer pueden contar con la ayuda de la Resistencia Francesa. Estos pueden proporcionarles un medio para abandonar el país, así como alojamiento, asistencia médica y algo de información si lo necesitan. El punto de contacto es una librería en la Rue Yvonne le Tac, cerca de Montmartre. Allí deben preguntar a quien les atienda si ya les han llegado los ejemplares de la última obra de Antoine de Saint-Exupéry: *Le Petit Prince*.

La persona que les atenderá en este pequeño local de viejas estanterías de madera abarrotadas de libros, pasillos estrechos y un intenso olor a papel y tinta, es una señora bastante anciana llamada Madeleine. La mujer parece un tanto dura de oído y utilizará una trompetilla metálica para intentar escuchar lo que digan los protagonistas, a los que tratará como una abuela cariñosa en cuanto consiga entender el santo y seña. En respuesta a su pregunta negará con la cabeza apenada, explicando que el libro se acaba de publicar en los Estados Unidos pero que no hay nada que hacer en Francia hasta que la guerra finalice, por lo que les recomienda leer otra cosa mientras eso ocurre, y les hará entrega de una copia de *Viaje al centro de la Tierra*, de Jules Gabriel Verne, recomendándoles la tranquilidad del cercano Cementerio de Montmartre como un lugar ideal para leer y pasear a última hora de la tarde o primera hora de la mañana (la recomendación variará en función del momento en el que pasen por la tienda ya que son necesarias varias horas para preparar el encuentro con la resistencia). Tras acompañarlos fuera de su tienda, la señora dejará en el escaparate sobre un bonito atril otra copia del mismo libro de Verne.

Si acuden al cementerio a la hora indicada y se dejan ver con el libro no tardarán en ser contactados por un niño que se acercará intentando venderles unas flores por unas monedas y que, junto con las flores, les hará entrega de la llave de uno de los viejos mausoleos. Entrando al mausoleo deberán encontrar unas escaleras ocultas bajo la tumba de piedra (INT + 🕸️ dificultad 15) que les conducirán bajo tierra, a un rehabilitado túnel perteneciente a las viejas minas sobre las que se edificó el cementerio. Allí les esperan dos tipos mal encarados armados con pistolas automáticas que comenzarán a cachearlos hasta que uno de ellos reconozca a Dum Dum Dugan (o a Bucky, si el director lo prefiere) con quien coincidió en un enfrentamiento hace medio año en el norte del país (el Capitán América todavía no es un personaje famoso aunque su nombre está empezando a escucharse entre los aliados).

A través de los túneles los comandos serán guiados y conducidos hasta un refugio subterráneo. El camino que han seguido no parece ser la única forma de entrar y salir, pues se ven otros túneles que parten del refugio. En el refugio, entre otras

personas que les presentarán, se encuentra Jean Moulin, uno de las cabecillas y todo un símbolo para la Resistencia Francesa, quien será su interlocutor y el encargado de ayudarles personalmente en lo que necesiten.

¿En qué puede ayudar la resistencia?

Son varias las cosas que podrán hacer por los protagonistas y que mostramos a continuación:

Alojamiento. La resistencia puede conseguirles un sitio seguro donde descansar, resguardarse y sanar sus heridas si es necesario. Poseen varios pisos francos tanto en París como en los alrededores y tienen médicos disponibles, aunque las medicinas son escasas. Estos pisos no están libres de ocupantes, algunos de ellos tienen alojados a jóvenes que intentan escapar del STO (Service du Travail Obligatoire – Servicio de Trabajo Obligatorio) que pretende enviarlos a trabajar a Alemania para mantener la maquinaria bélica nazi en marcha.

Apoyo. Si lo necesitan pondrán a su disposición a media docena de milicianos armados, dispuestos a todo con tal de luchar contra los nazis.

NOTA: Si se desea animar un poco más la relación con la Resistencia, de entre todos los presentes y para sorpresa de los comandos, una mujer se adelantará y plantará un apasionado beso en los labios de Dugan, le cruzará la cara de un bofetón o quizás las dos cosas de forma consecutiva. Su nombre es Viviette Duval y es un viejo amor del sargento de una época anterior a la guerra, y dejaremos que sea el jugador que interprete a Dugan el que decida qué pasó exactamente entre ellos y qué es lo que queda de aquella relación.

Información y equipamiento. La resistencia tiene ojos y oídos por todo París. Con el tiempo suficiente son capaces de enterarse de cualquier cosa y conseguir lo que sea necesario. Los protagonistas podrán añadir el valor de INFLUENCIA o RECURSOS de la Resistencia a sus tiradas para conseguir información o equipamiento siempre que asuman que sus aliados van a necesitar varias horas para lograr sus objetivos.

Un plan de fuga. Doce horas después de que los protagonistas contacten con ellos, la resistencia podrá poner a su disposición un avión y una pequeña pista para hacerlo despegar en un punto a las afueras de París. Una vez esté todo preparado, cada hora que pase existe una posibilidad de que el lugar sea descubierto por fuerzas alemanas (lo veremos más adelante en el apartado correspondiente).

Miembro de la Resistencia Francesa.

Concepto: Luchan por su hogar.

Cita: "Allons enfants de la Patrie"

FORTALEZA	3	Acostumbrados a sufrir
REFLEJOS	3	Rápidos
VOLUNTAD	4	¡Por Francia!
INTELECTO	2	Precavidos

3	Entrenamiento escaso
4	Guerra de guerrillas
2	Prensa clandestina
3	¡Vienen los nazis!
4	Rutas alternativas
2	Supervivencia
3	Sabotaje

Aguante: 5

Defensa: 12

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +1/+1

Ataques: Fusil +7 (C+M+1)

LA RESISTENCIA FRANCESA

Motivación: Liberar Francia de la ocupación Nazi

RECURSOS	3	Cada uno colabora con lo que puede
INFLUENCIA	5	Sus miembros provienen de todos los estratos sociales
PODER	3	Armados e informados
TAMAÑO	4	Los pequeños grupos se van uniendo

HITOS:
La Resistencia se formó en torno al General De Gaulle en 1940.

Su líder en París, Jean Moulin, está en negociaciones para unir todos los frentes de la Resistencia y formar el Ejército Francés de Liberación.

Realizan acciones e información, sabotaje y operaciones militares contra las fuerzas de ocupación y el régimen de Vichy.

Todas las capas sociales, todas las sensibilidades políticas, filosóficas y religiosas están representadas en el seno de la Resistencia.

Hotel du Louvre

El Hotel du Louvre se encuentra al final de la Avenida de la ópera, junto al museo. El hotel ocupa el edificio que fue antiguamente el Palacio Real y es uno de los más lujosos de la ciudad, aunque la guerra no le permita presentar en este momento su mejor aspecto.

Su situación privilegiada y las magníficas instalaciones lo han convertido en un lugar ideal para el alojamiento de miembros relevantes del partido nazi durante su estancia parisina por lo que es un lugar en el que en todo momento se pueden encontrar tanto oficiales como soldados de bajo rango que los asisten en diversas tareas o como chóferes. La Doctora Baumhauer está alojada en la tercera planta, como ya saben.

Los protagonistas podrán tomar varias vías de actuación pero el alto número de soldados por la zona aconseja que estas medidas sean discretas si no quieren verse sobrepasados en número con rapidez y teniendo que huir por una ciudad en manos del enemigo. Estas son algunas de las cosas que podrán descubrir, en algunos casos simplemente observando y en otros haciendo preguntas a la gente adecuada:

La Doctora Baumhauer ya no se encuentra alojada en el hotel. Ayer a última hora fue desalojada con cierta rudeza por un Comisario de la Gestapo y sus hombres, quienes la metieron por la fuerza en un Rolls Royce negro que salió en dirección este escoltado por varias motocicletas.


La nota de la doctora:

"Querido Howie, ignoro si llegarás a tiempo pues los ojos de la Gestapo ya se han posado en mí y temo que no tardaré demasiado en ser arrestada. He ocultado información que sin duda será relevante para ti, espero que puedas encontrarla a tiempo. Hanna."

El Comisario de la Gestapo que sacó a la doctora ocupa ahora su habitación. Su nombre es Ernst Hofmeister y pertenece al Grupo IVD 3, el cual se encarga de localizar posibles informantes y enemigos del estado. Es una mala noticia que sea esta rama de la Gestapo quien ha cogido a Baumhauer.

En la recepción del hotel hay un joven botones llamado Alain Fontaine que guarda una nota escrita por la doctora a nombre del Sr. Stark. Si es consciente de la presencia de los protagonistas intentará hacérsela llegar de algún modo.

La doctora ha sido trasladada a poca distancia de allí. Se encuentra retenida en el Hotel Crillon, en la antigua Galería Real. En ese hotel se alojan de forma habitual los oficiales de mayor rango y los máximos mandatarios del partido nazi. Estos días hay mucho movimiento porque la segunda noche que los protagonistas estén en París se va a celebrar allí una fiesta y una importante reunión de alto nivel a la que va a acudir el propio Johann Schmidt.








La información a la que se refiere la doctora permanece oculta en su habitación del hotel, se trata de un microfilm y está escondido en el interior del marco del retrato del Führer que se encuentra en la habitación (INT +  dificultad 15).

Soldado Nazi.

Concepto: Solo un "kartofen" más.

Cita: "¡iAchtung!!".

FORTALEZA	4	Bien entrenado
REFLEJOS	3	Movimientos marciales
VOLUNTAD	3	¡Hail Führer!
INTELECTO	2	Su trabajo no es pensar

	4	Campo de entrenamiento
	4	Adiestrado para el combate
	3	Interrogar sin descanso
	3	Montar guardia
	2	Camuflaje
	2	Rumores y noticias
	3	Manejar vehículo

Aguante: 5

Defensa: 12

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataques: Fusil +7 (C+M+1)

Comisario Ernst Hofmeister.

Concepto: Comisario de la Gestapo.

Cita: "Créame cuando le digo que no disfruto haciendo daño a la gente".

FORTALEZA	4	Resistente al dolor
REFLEJOS	5	Rápido de movimientos
VOLUNTAD	4	¡Hail Hydra!
INTELECTO	5	Astuto como una serpiente

	4	Corredor de fondo
	6	Artes marciales
	5	Tortura e interrogatorio
	6	Descubrir la verdad
	3	No necesita esconderse
	4	Instruido
	5	Licenciado en psicología

Debilidad: Fetichismo con las manos femeninas.

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 16

Iniciativa: 7

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataques: Automática Luger +11 (m+M+1)



20 o más – La estación dispone de un sistema de transeptores repartidos por algún tipo de armazón de gran tamaño que puede desplegarse alrededor de la estación, ocupando una superficie considerable. Estos transeptores se comunican entre sí generando un campo de energía que no es posible identificar a partir de los planos. Completamente desplegados formarían una especie de disco alrededor de la estación y paralelo a la superficie terrestre, como un enorme paraguas o una antena satélite enorme.

Hotel Crillon

Este hotel y antigua Galería Real es **una auténtica fortaleza** en estos días y tan solo el hecho de que se esté organizando una fiesta podrá facilitar a los protagonistas la difícil labor de colarse en su interior y localizar a la doctora Baumhauer, la cual se encuentra recluida en una habitación del segundo piso, vigilada permanentemente por dos soldados de Hydra.

Si los protagonistas desean entrar al hotel antes de la fiesta, las dificultades de las pruebas de subterfugio serán muy altas y con toda seguridad la situación desembocará en un combate al que cada vez se unirán más fuerzas enemigas ya que se encuentran en el mismo corazón de Hydra en París. Los protagonistas deberían advertir estas dificultades – que el director tendrá que señalar claramente – y planear mejor su incursión en un momento donde la afluencia de gente hará más complicado mantener el mismo nivel de vigilancia.

En la fiesta se darán cita una gran cantidad de personalidades, sobre todo del partido Nazi o de la cúpula de Hydra, pero también autoridades del gobierno francés. Se producirán varias reuniones a distintos niveles y no todas ellas serán relevantes

El microfilm

Para poder leer el microfilm necesitarán de un equipo apropiado que podría proporcionarles la Resistencia – o algún ingenio que Stark se saque de la manga o construya con varios materiales reciclados mediante una prueba de INT+ 18 –. En él podrán encontrar los planos de algún tipo de instalación de alta tecnología y tras analizarlos mediante una prueba de INT + o obtendrán la siguiente información en función del resultado.

10 o más – Sin duda se trata de algún tipo de estación orbital con capacidad para alojar a un buen número de personas durante un corto periodo de tiempo, ya que carece de ciertas instalaciones básicas para estancias prolongadas. Su nombre en clave es Projekt Dunkelheit ("Proyecto Tinieblas")

15 o más – La estación parece diseñada para poder realizar desplazamientos puntuales y luego permanecer estática con respecto a la tierra en una órbita geosíncrona de media altitud, mantenida mediante elementos de propulsión. Dispone de unos transportes que podrían poner en tierra a un par de cientos de personas en cuestión de minutos.

para los protagonistas, envueltos en su particular lucha contra Hydra. La que les afecta a ellos implica principalmente a dos personajes concretos, Johann Schmidt y Arnim Zola, quienes se encaminarán a un salón con tres generales Nazis, uno de ellos perteneciente a las SS y un par de científicos expertos en aeronáutica y astrofísica que los protagonistas podrían reconocer. Esta es, sin duda, la reunión a la que la doctora Baumhauer debía acudir. En el último momento un personaje más se unirá al grupo, será un invitado que llega tarde, ya con la noche bien entrada, sin embargo Schmidt acudirá a recibirlo personalmente y le dedicará una atención muy especial. Ninguno de los protagonistas lo reconocerá y solo podrán escuchar que Schmidt lo presenta al resto como Barón Blood.

Será necesario superar una prueba a dificultad 25 de INT + [icono] para identificar al personaje con un rumor que poco a poco se va extendiendo entre las filas de los aliados. El Barón Blood es un asesino a las órdenes del bando nazi, aunque su origen no es alemán sino británico. Lo rodean todo tipo de historias fantásticas en las que se habla de él como un personaje inmortal que combatió en la Primera Guerra Mundial donde fue derrotado por el héroe británico Union Jack. La descripción de sus ataques está acrecentando el rumor de que se trata de una especie de vampiro.

Es difícil poder saber lo que pasa en la reunión, aunque no imposible. Los protagonistas podrían ingeniar algún medio de escucha o encontrar una forma de ocultarse en el interior de la habitación. Si lo consiguen, la información que pueden obtener es más o menos la misma que les podrá proporcionar la doctora si la rescatan.

Soldado de Hydra.

Concepto: Tropas de élite dentro del ejército nazi.

Cita: "Corta una cabeza y dos más ocuparán su lugar"

FORTALEZA	4	Lo mejor de la raza
REFLEJOS	4	Actúan sin pensar
VOLUNTAD	3	¡Hail Hydra!
INTELECTO	2	¿He dicho que actúan sin pensar?

[icono]	5	Entrenados a conciencia
[icono]	6	Viven para la guerra
[icono]	2	Poco habladores
[icono]	5	Hacer guardia
[icono]	4	Infiltrados en el Reich
[icono]	2	Solo saben lo que saben
[icono]	4	Dominar el mundo

Aguante: 5

Defensa: 14

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataques: Fusil Hydra +10 (m+C+M+1)



Respecto a la doctora, la forma más fácil de localizarla es esperar a que Schmidt requiera de su presencia en la reunión, para lo cual será el Dr. Zola, acompañado de un par de soldados de Hydra, quien se encargue de ir a buscarla. Si no desean esperar hasta este momento concreto, en algún momento un soldado llevará algo de cena para la doctora. Los protagonistas podrían ver como un soldado con una bandeja se aleja de la zona de la fiesta y decidir seguirlo. En el interior de la habitación en la que se encuentra hay, como ya indicamos anteriormente, otros dos soldados a los que tendrán que derrotar para liberarla.

Si algún soldado da la alarma y los nazis se dan cuenta de que hay espías en el hotel, la situación se volverá complicada para los protagonistas que tendrán que abrirse paso luchando. Si Schmidt sospecha que el ataque tiene que ver con la doctora, su reunión o el Capitán América, acudirá personalmente y también pedirá a Blood que intervenga, aunque el vampiro reservará su ataque para hacerlo por sorpresa posteriormente, aprovechando su capacidad de volar y su fuerza extraordinaria para hacerles frente durante la huida y frenarlos mientras acuden refuerzos. En cualquier caso, ninguno de ellos querrá dejar a Baumhauer escapar con vida junto a los Comandos e intentarán matarla si tienen ocasión.








TOP SECRET
DOCUMENT SECURITY



Johann Schmidt, "El Cráneo Rojo".

Concepto: El supersoldado nazi.

Cita: "¿Y si las viejas leyendas nórdicas fueran más historia que mitología?".

FORTALEZA	8	Físicamente perfecto
REFLEJOS	7	Rápido de mente
VOLUNTAD	4	Cruel y despiadado
INTELECTO	5	Mente brillante
	7	Nunca se cansa
	7	Con las manos desnudas
	6	Su apariencia causa pavor
	5	Buscar el punto débil
	4	Ocultar sus planes
	5	Mitología nórdica
	6	Científico

PODERES: Regeneración, potencia 2.

Aguante: 10 Resistencia: 30

Defensa: 19

Iniciativa: 9

Bonificaciones al daño: +3/+1

Ataques:

Sin armas +14 (m+3); Pistola Hydra +14 (C+M+1)

HITOS:

Heinrich Himmler lo reclutó para las SS a causa de sus ideas.

Fundó Hydra como una rama en el interior de las SS.

Se inyectó a sí mismo el suero del súper soldado.

El suero le otorgó poder pero le consumió el rostro dándole el aspecto de un cráneo rojo.

Complicación: Megalomaniaco y egocéntrico.



Barón Blood.

Concepto: Vampiro al servicio de los nazis.

Cita: "Míreme a los ojos, todo terminará en unos instantes".

FORTALEZA	11	Fuerza sobrehumana
REFLEJOS	8	Rapidez antinatural
VOLUNTAD	7	Sediento de sangre
INTELECTO	4	Experimentado

8	Volar
10	Colmillos afilados
8	Hipnotizar mirando a los ojos
8	Sentidos aumentados
6	Atacar por sorpresa
5	Aristócrata británico
5	Asesino

PODERES:

- Control del clima, potencia 1.
- Dureza, potencia 2. (RD 8)
- Regeneración, potencia 4.
- Vuelo, potencia 1.
- Hipnosis, potencia 3.

Aguante:	14	Resistencia:	42
Defensa:	23	Iniciativa:	10

Bonificaciones al daño: +5/+2

Ataques: Colmillos +18 (C+5); Sin armas +18 (m+5)

HITOS:

Hijo menor de uno de los miembros más acaudalados de la aristocracia británica de la época victoriana.

Fue hipnotizado y convertido en vampiro por Drácula en su castillo de Rumanía.

Durante la Primera Guerra Mundial actuó al servicio de la Inteligencia Alemana bajo el nombre código de Barón Blood.

Los científicos alemanes de Hitler le han sometido a dolorosos experimentos que le permiten soportar la luz solar durante cortos periodos de tiempo.

Dr. Arnim Zola.

Concepto: Científico jefe de Hydra.

Cita: "Este invento cambiará la guerra".

FORTALEZA	2	Bajito y rechoncho
REFLEJOS	3	Pulso firme
VOLUNTAD	2	Carece de moral
INTELECTO	7	Genio científico

1	Caminar resoplando
1	"Fabrico armas, no las disparo"
5	Discurso científico
6	Análisis minucioso
3	Farfullar excusas
6	Instruido
8	Tecnología y genética

Aguante: 3

Resistencia: 9

Defensa: 9

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +0/+0

HITOS:

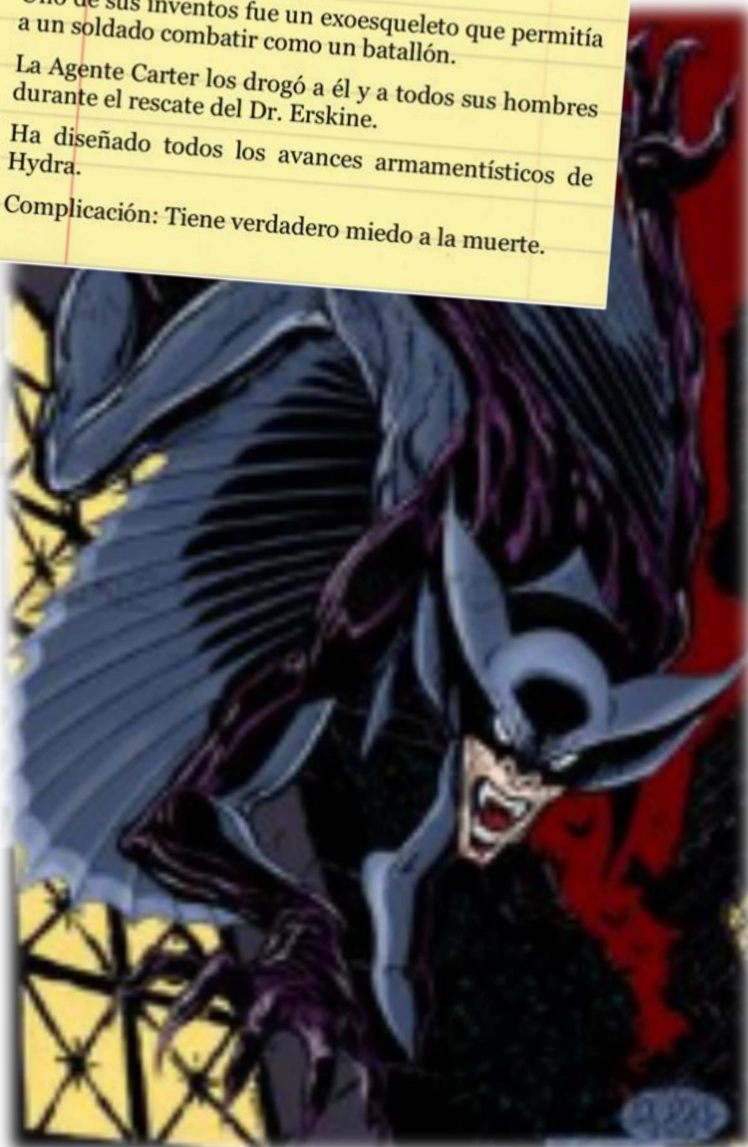
Uno de los grandes científicos de su país, se unió a los nazis desde el principio.

Uno de sus inventos fue un exoesqueleto que permitía a un soldado combatir como un batallón.

La Agente Carter los drogó a él y a todos sus hombres durante el rescate del Dr. Erskine.

Ha diseñado todos los avances armamentísticos de Hydra.

Complicación: Tiene verdadero miedo a la muerte.



Projekt Dunkelheit

Ya sea espiando durante la reunión, conversando con Baumhauer o mediante una combinación de ambas, los protagonistas terminarán por comprender en qué consiste el Proyecto Tinieblas.

Cráneo Rojo ha establecido una alianza con el Barón Sangre, atrayéndolo hacia la causa de Hydra por encima de los objetivos del Tercer Reich. Esta reunión pretende convencer a algunos de los altos mandos del ejército nazi para que ellos y sus tropas se incorporen a Hydra, para lo cual ha decidido presentarles el Projekt Dunkelheit y al Barón.

El Projekt Dunkelheit consiste en la creación de una estación orbital de media altitud – la cual, según Schmidt, se encuentra en su fase final y estará operativa en un par de semanas – y un ejército de soldados vampiros, transformados y liderados por el Barón, quien lleva actuando a favor de los intereses alemanes desde la Primera Guerra Mundial.

La estación Dunkelheit es capaz de mantenerse en órbita geoestacionaria y desplegar un sistema de generadores de materia oscura que absorben por completo la luz del sol, creando de esta forma un eclipse artificial que puede sumir en la oscuridad una superficie de unos doscientos kilómetros de diámetro. Desde la estación, donde permanecerán en un estado de sopor, sin tener que enfrentarse a la necesidad de comer ni de respirar, el ejército

de vampiros puede saltar sobre la zona en sombra y derrotar con facilidad a los pobres humanos que se les enfrenten.

El objetivo del primer ataque será el Reino Unido ya que es deseo expreso de Schmidt tomar el control de la esquiua ciudad de Londres.

Abandonando Francia

Una vez que se pongan en contacto con la Resistencia para abandonar el país, los protagonistas serán citados en un campo abandonado a unos seis kilómetros de la ciudad. Allí tendrán a su disposición un viejo avión, un Douglas DC-2 reconstruido a partir de las piezas recuperadas de una docena de aparatos derribados.

Cada hora que pase desde que el avión esté operativo el director de juego hará una prueba para ver si los alemanes han localizado el improvisado aeródromo. La dificultad de la prueba es 10 y se añadirá un modificador de +1 a la misma por cada hora transcurrida. Si los alemanes descubren a la Resistencia un grupo armado esperará a la llegada de los que van a utilizar el avión – los protagonistas – haciendo entonces su entrada en escena. Además dos aviones de combate alemanes estarán dispuestos para despegar en caso de que el asalto fracase y el DC-2 consiga despegar.

El equipo de asalto alemán consistirá en una docena de soldados de Hydra armados con sus fusiles de energía.



ESTRUCTURA	4	Alas robustas
TAMAÑO	8	Capacidad para 12 pasajeros
MANIOBRABILIDAD	3	Puede volar sin un motor
TECNOLOGÍA	4	Seguro y fiable
Blindaje:	0	Defensa: REFLEJOS + 5
Aguante:	12	Resistencia: 36
Armamento:	Ninguno	
Tripulantes:	1 Piloto, 1 copiloto y 12 pasajeros.	
HITOS:	Reconstruido a partir de piezas de otros aviones derribados.	



ESTRUCTURA	5	Completamente metálico
TAMAÑO	6	Régimen de ascenso alto
MANIOBRABILIDAD	6	Muy ágil a altas cotas
TECNOLOGÍA	4	Gran aceleración
Blindaje:	2	Defensa: 13
Aguante:	11	Resistencia: 33
Armamento:	Dos ametralladoras MG 131 de 13mm (m+C+M)	
Tripulantes:	1 Piloto.	
HITOS:	Diseñado para aprovechar la mayoría de los avances en aerodinámica de su época.	
	Puede alcanzar los 600 km/h.	

SEGUNDA PARTE: LA ESTACIÓN DUNKELHEIT

En el mar del norte

Han pasado varios días desde lo de París y la Reserva Científica Estratégica ha localizado una plataforma en el mar del norte desde la que Hydra está realizando sus lanzamientos para el Proyecto Dunkelheit. El Capitán y sus comandos se disponen a asaltar el lugar con el objetivo final de lograr deshabilitar la base orbital de Schmidt.

Si consiguieron el microfilm en la primera parte de la aventura, Stark tendrá los conocimientos suficientes de la estación como para saber utilizar sus sistemas de propulsión y desplazarla de su ubicación actual. Según los datos de que disponen, la estación se encuentra orbitando la tierra de forma que se mantiene permanentemente oculta del sol, sumida en una noche perpetua, lo que es necesario para los soldados vampiros que ya deben encontrarse en ella. El objetivo final pasa por destruir la base, ya sea haciéndola estallar o estrellándola, preferiblemente sobre el mar para evitar daños en territorio civil.

Los informes de inteligencia han revelado también que el Barón Blood se ha desplazado recientemente a la zona, quizás con la intención de trasladarse a la estación con vistas a un primer ataque sobre territorio aliado, ya que a juzgar por los datos de que se dispone, la base está operativa casi al cien por cien.

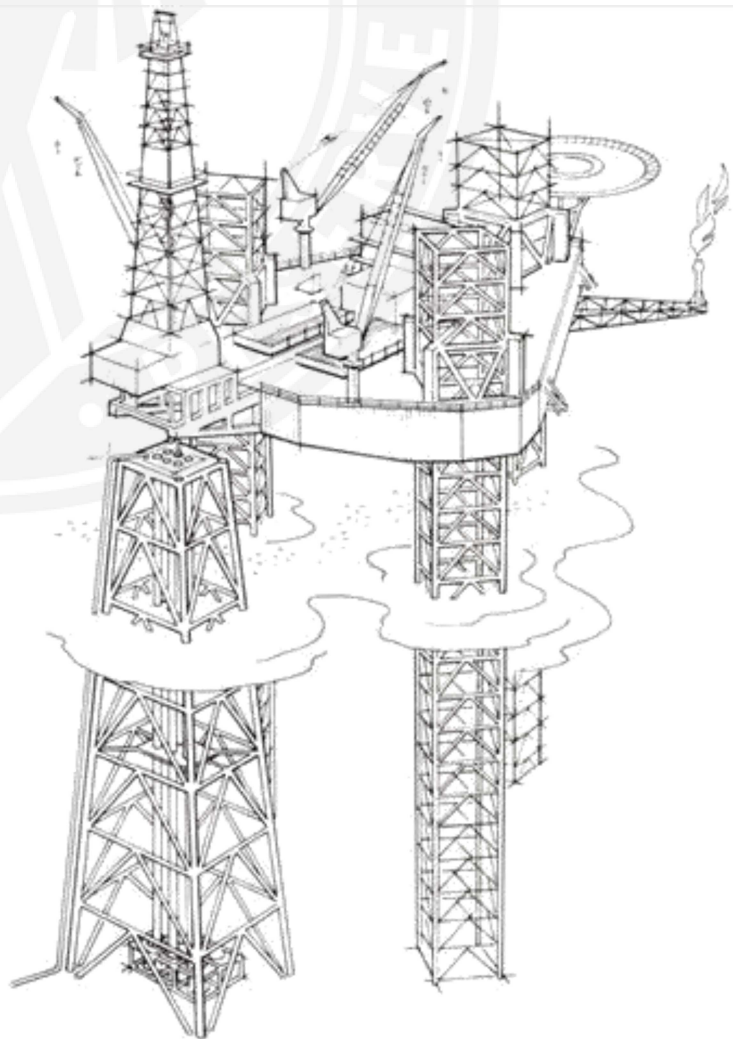
Los protagonistas lanzarán su ataque a la plataforma al amparo de la noche, mientras los agentes de Hydra realizan los preparativos para enviar hasta la estación al Barón Blood y una última remesa de soldados vampiros. **El mar está revuelto y la noche amenaza tormenta**, una fina llovizna comienza a empapar sus ropas mientras se acercan en una silenciosa barca motorizada.

En la base, que parece construida sobre los restos de una antigua plataforma petrolífera, tres pequeños transportes – cuyo diseño recuerda algo a medio camino entre un cohete y un avión – están dispuestos para el despegue. Dos de ellos están ya completos con una docena de soldados vampiros en su interior, el tercero está siendo preparado en estos momentos y pueden ver mientras se aproximan como una fila de soldados ataviados con los uniformes negros de Hydra están comenzando a subir al mismo. Aparte de los soldados-vampiro, media docena de soldados de Hydra se encuentran haciendo guardia en diferentes puntos de la plataforma.


El Barón Blood, a quien no pueden ver todavía, se encuentra en la sala de control de la plataforma, situada en un punto elevado de la misma. Está supervisando los preparativos finales y no bajará hasta el último momento, cuando los dos primeros transportes hayan sido lanzados. Junto a él hay dos soldados más que se ocupan de las labores de lanzamiento.

Los protagonistas podrán aprovechar la tormenta y la noche para infiltrarse con sigilo y tomar el control de la plataforma, aunque en última instancia necesitarán utilizar uno de los transportes si quieren acceder a la estación orbital. También podrán advertir que ni los soldados-vampiro ni el Barón Blood utilizan ningún tipo de equipamiento especial para subir a la estación, aunque los protagonistas sí que necesitarán trajes especiales. Hay varios de estos trajes guardados junto a la sala de control.

Si la situación se descontrola, Blood ordenará en lanzamiento de todos los transportes y subirá lo antes posible a uno de ellos. Los soldados vampiros no se unirán al combate en la plataforma salvo que el despegue de alguno de los transportes se vea comprometido, en cuyo caso sí lo harán. Si Blood no puede alcanzar ningún transporte, huirá volando y se enganchará a uno de los cohetes, su resistencia vampírica le permitirá sobrevivir a la experiencia y llegar hasta la estación, incluso podría hacerlo volando por sus propios medios, si no tiene más opciones (Blood no vuela mediante alas por lo que la baja densidad del aire conforme ascienda a las capas más altas de la atmósfera no le afectará negativamente).



La estación orbital

Será necesario utilizar uno de los transportes para llegar hasta la estación. El vehículo está programado para aproximarse a la misma pero luego habrá que acoplarlo de forma manual mediante una prueba de REF +  a dificultad 15. Un fallo causará daños al transporte y a la estación que dificultarán el siguiente intento de acoplamiento (una segunda tirada con un aspecto negativo invocado) que, de fallarse nuevamente, hará imposible un acoplamiento posterior, por lo que los protagonistas tendrán que abandonar el transporte que, poco a poco, comenzará a caer atraído por la gravedad terrestre.

La estación apenas tiene una única sala presurizada y preparada para que haya un pequeño grupo operando en su interior. Esta estancia contiene los controles de la estación que la permiten desplazarse y desplegar los paneles de energía oscura. El resto de salas carecen de sistemas de soporte vital (los vampiros no los necesitan) y unen la sala de control a los diferentes transportes que han ido acoplándose a la estación.

En la estación hay casi dos centenares de soldados vampiros – y quizás también el Barón Blood – que reaccionarán a la presencia de los protagonistas en cuanto sean conscientes de ella, intentando destruirlos por todos los medios. Los personajes necesitarán llegar hasta la sala de control y aguantar en su interior mientras la desplazan de su ubicación – hasta una zona en la que brille el sol si no son demasiado torpes –, destruyendo con ello a los vampiros.

El Barón Blood es el único que es capaz de soportar la luz solar durante un tiempo limitado y a pesar de ellos sufrirá sus efectos – en las tiradas que realice se quedará siempre con el dado menor en vez del central –, pero si ve la pelea perdida huirá, dejándose caer a tierra si es necesario.

Luchar en ausencia de gravedad tampoco es cómodo y los protagonistas se quedarán con el dado menor en todas las tiradas que impliquen movimiento salvo que lo compensen con alguno de sus aspectos.


La destrucción de la estación y el regreso de los comandos a tierra en uno de los transportes, pondrá el punto final a esta aventura.


Soldado vampiro de Hydra.


Concepto: Tropas de élite no muertas.


Cita: “Tu sangre no se derramará en vano”.


FORTALEZA	9	Resistencia extraordinaria
REFLEJOS	6	Reflejos vampíricos
VOLUNTAD	4	¡Hail Hydra!
INTELECTO	2	Sed de sangre


 5 Entrenados a conciencia


 6 Viven para la guerra

 2 Poco habladores

 5 Hacer guardia

 4 Infiltrados en el Reich

 2 Solo saben lo que saben

 4 Dominar el mundo

PODERES: Dureza, potencia 1. (RD 5)
Regeneración, potencia 2.

Complicación: Sufre las típicas debilidades de cualquier vampiro.

Aguante: 11

Defensa: 17

Iniciativa: 7

Bonificaciones al daño: +3/+1

Ataques: Colmillos afilados +12 (C+3)

DESCRIPCIÓN DE LOS PODERES

* Regeneración potencia 2 permite realizar las tiradas de curación tras ocho horas de descanso independientemente del estado de salud. El daño no letal se recupera tan solo una hora después de haberlo sufrido. El estado de salud del personaje se considera un nivel más leve a la hora de calcular la rapidez de la curación.

* Control del Clima Potencia 1: Este poder permite modificar el clima atmosférico, afectando un área de aproximadamente 500 metros. Puedes aumentar o disminuir la temperatura hasta alcanzar un grado molesto pero no perjudicial. Al aire libre, se pueden provocar chubascos leves, nubes que tapen el sol o una brisa en la dirección que desees. El poder se mantiene mientras te concentres en la tarea.

* Regeneración Potencia 4: El daño no letal se recupera tan solo un minuto después de haberlo recibido. La inmortalidad está al alcance de la mano. Si el personaje falla su tirada de Aguante para estabilizarse en estado moribundo (a la dificultad reducida 12), muere. Sin embargo, cada ocho horas después puede realizar otra tirada de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, ise recobra de la muerte! Esta habilidad no se puede utilizar si el corazón está atravesado por una estaca de madera.

* Hipnosis Potencia 3: Proyecta tus órdenes y lee la mente de un individuo sin importar el idioma de los interlocutores. Puedes incluso leer pensamientos que se intentan ocultar u obligar a cumplir órdenes en contra de la voluntad del individuo. Si el objetivo se resiste, hay que hacer una tirada enfrentada de Voluntad más Intelecto. El alcance de la Hipnosis a este nivel de potencia es de un kilómetro pero requiere mirar a la víctima a los ojos.

NOMBRE Steve Rogers / Capitán América

CONCEPTO Supersoldado mejorado genéticamente

CITA "¿Rendirme? ¿Crees que esta A es de Francia?"

DRAMA

3

CARACTERÍSTICAS

FOR	8	Físicamente perfecto
REF	7	Acrobacias
VOL	5	Inquebrantable
INT	4	No es solo un soldado

HABILIDADES

	¡Por la izquierda!	7
	Escudo de vibranio	8
	Instinto de combate	6
	Infiltrarse entre el enemigo	5
	Liderar con el ejemplo	6
	Autodidacta	4
	Tácticas militares	4
	Regeneración	pot. 2

HITOS

- Creció en Nueva York durante la Gran Depresión
- Rechazado por el ejército a causa de su físico frágil
- Su coraje le permitió ser elegido para el Proyecto Renacimiento
- Se ha ganado el respeto de los militares con sus acciones

COMPLICACIÓN

Su idealismo le lleva a correr riesgos

COMBATE

		INICIATIVA	9
DEFENSA	DES. 20 17	DAÑO	C/C 4 D/C 2
ARMA O ATAQUE	Desarmado	DAÑO	m+4
	Escudo de vibranio		M+4



SALUD

AGUANTE

10

RESISTENCIA

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

SECUELAS

NOMBRE James Buchanan "Bucky" Barnes

CONCEPTO Sargento del 107 de Infantería del US Army








CITA "Esto no es una pelea de callejón. ¡Esto es la guerra!"

DRAMA 4

CARACTERÍSTICAS

FOR	6	Atlético
REF	5	Buena puntería
VOL	3	Valiente
INT	4	Sentido del humor

HABILIDADES

	Atleta excelente	6
	Francotirador	7
	Búsqueda activa	6
	Ocultarse	6
	Interrogatorio	5
	Cultura general	4
	Soldado	6

HITOS

- Es amigo de Steve Rogers desde su niñez
- Se alistó voluntariamente para ir a la II G.M.
- Fue capturado y torturado por HYDRA
- Se unió a los Comandos Aulladores a petición de Steve

COMPLICACIÓN

Siente que debe hacer más para igualarse a Steve

COMBATE

		INICIATIVA	7
DEFENSA	DES. 17 14	DAÑO	C/C 3 D/S 1
ARMA O ATAQUE		DAÑO	
Cuchillo		C+3	
Rifle francotirador		C+M+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

NOMBRE Timothy "Dum Dum" Dugan

CONCEPTO Sargento del 107 de Infantería del US Army

CITA "Siempre estoy listo para la batalla, mientras otro pague las bebidas"

DRAMA

4

CARACTERÍSTICAS

FOR	7	Gigante pelirrojo
REF	4	Habilidoso
VOL	4	Extremadamente leal
INT	3	Ingenioso

HABILIDADES

	Proezas de fuerza	7
	Armamento pesado	7
	Alerta	6
	Acercarse por la espalda	5
	Intimidar con su físico	6
	Atento a los rumores	4
	Soldado de élite	5

HITOS

- Fue capturado por HYDRA junto con Bucky Barnes
- A los mandos de un tanque causó estragos en las filas de HYDRA
- Sus hazañas lo han convertido en el Comando Aullador más famoso
- Tiene una especial amistad con Peggy Carter a la que admira

COMPLICACIÓN

No puede permanecer al margen ante la injusticia

SALUD

AGUANTE

9

COMBATE

		INICIATIVA	5
DEFENSA	DES. 16 13	DAÑO	C/C 3 D/S 1
ARMA O ATAQUE		DAÑO	
Desarmado			m+3
Revolver			m+M+1
Escopeta			C+M+1

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



NOMBRE Margaret "Peggy" Carter

CONCEPTO Agente de la Reserva Científica Estratégica

CITA "¡Mi abuela, que en paz descanse, tiene más energía!"

DRAMA

4

CARACTERÍSTICAS

FOR	4	Dura y resistente
REF	5	Buena coordinación
VOL	4	Compañera leal
INT	5	Sarcástica

HABILIDADES

	Entrenamiento militar	5
	Combate cuerpo a cuerpo	6
	Observadora	5
	Disfrazarse	6
	Armas de mujer	7
	Química	6
	Espía	5

HITOS

- Nació en Londres, Inglaterra
- Educada en un instituto para señoritas
- Fue agente del Servicio de Inteligencia Británico
- Está enamorada de Steve Rogers

COMPLICACIÓN

A veces siente que debe saltarse las normas

COMBATE

		INICIATIVA	7
DEFENSA	DES.	C/C	DMS.
	16	2	1
13			
ARMA O ATAQUE		DAÑO	
Desarmada		m+2	
Pistola		m+M+1	



SALUD

AGUANTE

6

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

NOMBRE Howard Anthony Walter Stark

CONCEPTO Inventor, ingeniero y hombre de negocios

CITA "Lo he inventado yo, por supuesto que funciona"

DRAMA 4

CARACTERÍSTICAS

FOR	3	Atractivo
REF	4	Preciso
VOL	3	Cómico y carismático
INT	8	Genio científico

HABILIDADES

	Se cuida	3
	Puede defenderse	3
	Ojo para los detalles	6
	Cauteloso	6
	Seductor	7
	Ciencia y tecnología	8
	Piloto civil	7

HITOS

- Nació en Nueva York en una familia humilde
- Fundó Industrias Stark en 1939
- Fue parte fundamental del Proyecto Renacimiento
- Ha creado el escudo del Capitán América

COMPLICACIÓN

Las mujeres atractivas son su debilidad

COMBATE

		INICIATIVA		8	
				</	



SALUD

AGUANTE 4

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