

DES
PER
TAR
EN

BLANCO

Aventura para el sistema **HITOS**

pxmagazine EST. 2016
— CULTURA ROLERA —

Un barco, una llanura helada, un cielo ceniciento, un misterio y seis personajes unidos por una expedición a un lugar desconocido.

¿Serán capaces de descubrir los misterios del lugar y regresar con vida a la civilización?

¿Qué desafíos esconde el lugar? ¿Qué secretos oculta cada personaje?

Descúbrelo en Despertar en blanco...

Contenido

Créditos.....	3	CAPÍTULO II	10
Introducción	3	Un desierto helado.....	10
Para el director de juego	3	El campamento alemán.....	11
Antecedentes de la aventura.....	3	El campamento franquista	12
El Hidria II	5	El campamento de la expedición.....	13
CAPÍTULO I.....	6	La colina	14
El Despertar.....	6	El oso.....	15
Localizaciones iniciales	6	Habilidades	15
Arqueóloga	6	Especial.....	15
Capitán	7	CAPÍTULO III Regreso Al barco.....	16
Explorador.....	7	La criatura	17
Jefa de la expedición	7	Habilidades.....	17
Mecánico	7	Terror	17
Piloto	7	Especial.....	17
Localizaciones importantes del barco .	7	Abriendo las puertas de la bodega	19
Camarote superior.....	8	Ignorando las puertas de la bodega ...	19
Camarote inferior 1	8	Open Game License	30
Camarote inferior 2.....	8		
Bodega de carga	8		
Salón de pasaje.....	9		

DESPERTAR EN BLANCO

Créditos

Texto

Alfonso J. Barceló (Funs Athal)

Edición

PX Magazine

Portada

Juan Antonio Gallego

Ilustraciones interiores

Manu Saez e imágenes gratuitas obtenidas de Pixabay

Maquetación y diseño

Nestor Solano Grima

Revisión de Textos

Ignacio Muñiz, Pedro Pablo Calvo, Sirio Sesenra, Ricardo Dorda, JR Domínguez y Manuel Gil.

Agradecimientos a Jacobo Costas y Sesé Otero por permitirnos usar los planos del Hidria II, que sirvieron de inspiración para la aventura.

Introducción

La tripulación de un barco aprisionado entre el hielo ártico, despierta sin ningún recuerdo. No saben quiénes son, o quiénes son el resto de tripulantes, qué hacen en ese barco, o los propósitos del mismo.

En el interior de la nave, una desconocida y peligrosa carga espera a ser descubierta en la bodega del barco. Pero el secreto guardado entre el cargamento, no es el único peligro que acecha a los personajes. El frío, el aislamiento y el desconocimiento de sus coordenadas podrían hacer que murieran rápidamente.

Para el director de juego

Despertar en blanco, es una aventura para el sistema Hitos, pensada para jugarse en una sola sesión, con un grupo de 4 a 6 jugadores.

La aventura usa, además de las reglas genéricas del sistema Hitos, las reglas de terror y psicología.

La idea inicial de la aventura está inspirada en la serie *Dark Matter* y en la película *La cosa* (*The thing*) de John

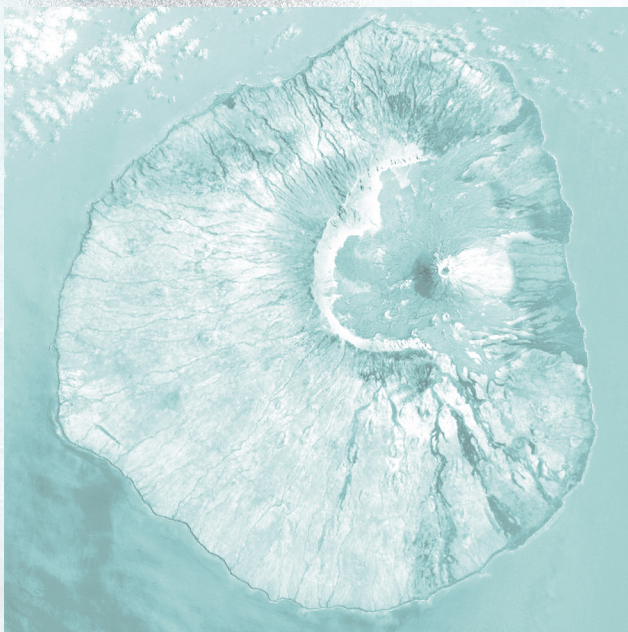
Carpenter, de las que he usado algunos conceptos que el narrador puede emplear como referencia para ayudar a crear atmósfera en la narración. Los jugadores no deberían conocer esta información.

Como recomendación, si el director de juego no incluye esta aventura dentro de una campaña ya comenzada, determine aleatoriamente los personajes entre los jugadores, y no reparta las fichas entre los mismos. Eso ayudará a crear mayor incertidumbre. Durante el transcurso de la aventura, mientras los personajes vayan descubriendo información sobre sí mismos y el propósito de su estancia en este lugar, habrá posibilidad de entregar la ficha de personaje a su jugador correspondiente.

Antecedentes de la aventura

Garindo Chapartegui, un rico y viejo empresario vasco, contrata a un grupo de marineros y científicos para recuperar ciertos objetos abandonados en una anterior expedición llevada a cabo a principios de los años 70.

La expedición original, de la cual formaba parte, estaba subvencionada por el gobierno de Franco durante los últimos años de vida del dictador y tenía el objetivo de estu-



diar y recuperar ciertos objetos, bienes o elementos de los que se habla en varios informes alemanes de la Segunda Guerra Mundial.

Los alemanes, durante el gobierno de Hitler, financiaron una primera expedición al ártico, donde se hablaba de una extraña isla, y valiosos descubrimientos que tuvieron que abandonar debido a causas que nos son desconocidas actualmente.

La expedición en la que participó, y la anterior llevada a cabo por los alemanes, ha crecido como una obsesión en la mente de Garindo, que ahora en su vejez ha decidido dedicar gran parte de su fortuna para recuperar aquello que nadie, ni siquiera él mismo, pudo conseguir en las expediciones anteriores.

El empresario intentó que sus contactos en el gobierno le prestaran ayuda, o incluso que le financiaran parte de la operación. Pero cierta desconfianza a causa de lo extraño del asunto, y la entrada de los rojos en el gobierno, impidió que la ayuda fuera posible, salvo por aquellos altos cargos del ejército que le debían favores, que no dudó en cobrar.

La expedición partió finalmente del puerto de Ondarroa el día 15 de marzo de 2010 en dirección al puerto noruego de Nordkapp, al norte del país, con escalas en Calais (Francia), en Aberdeen (Escocia) y los puertos noruegos de Bergen y Tromso, con un total de 7 días de viaje. La mar estuvo en calma y el tiempo despejado. Hacia el final del viaje recalaron en Tromso para aprovisionarse de material.

Una vez en Nordkapp se iniciaron los preparativos y se emprendió la expedición hasta las coordenadas suministradas por el empresario vasco: una isla remota al norte de Nordkapp.

La expedición tardó dos días en llegar al punto indicado. El lugar parecía deshabitado, y figuraba en los mapas como una pequeña isla en el medio del mar de Barents. No tenía relieve geográfico reseñable, a excepción de una colina helada de cierta altura, y estaba únicamente habitada por una colonia de focas.

Tras varias horas caminando, la tripulación encontró los restos de los dos asentamientos anteriores. Después de levantar su propio campamento, comenzaron los trabajos de exploración.

En la información entregada por Garindo, se hablaba de un gran objeto desconocido, con símbolos extraños, quizás anterior a la época sumeria o de origen extraterrestre.

Los expedicionarios encontraron el lugar, pero nunca hubieran podido imaginar lo que allí descubrieron: la entrada a una nave espacial de origen extraterrestre abandonada. En su interior encontraron a una criatura congelada en el hielo que llevaron hasta el barco y la encerraron en el interior de la bodega de carga.

Al día siguiente, el grupo de expedicionarios volvió hasta la nave para recabar más datos. Durante esa segunda exploración, el suelo tembló de repente quebrando el hielo en torno a la nave, abriendo huecos en la tierra, que desprendió vapores venenosos, y obligando a los componentes de la expedición a huir hasta el barco donde quedaron inconscientes a causa de su intoxicación.

Antes de quedar inconscientes, todos pudieron ver cómo el cielo se empañaba con una gran nube gris plomiza, cubriendo la superficie terrestre con una gran capa de ceniza cálida.

En realidad, esto no fue causa de ningún suceso paranormal, sino a consecuencia de la erupción del volcán islandés Eyjafjallajökull, que entró en erupción entre marzo y abril del año 2010, cubriendo con ceniza el espacio aéreo del norte de Europa.

El envenenamiento y el estrés vivido tuvieron otras consecuencias: alucinaciones y la pérdida de memoria colectiva del grupo...

El Hidria II

El Hidria II es un barco reconstruido en el año 2008 a partir del original Hidria I, construido en 1905 y recuperado por la compañía naviera *Vapores atlántico*.

Pese a que su función original era suministrar agua potable a las poblaciones de la ría de Vigo, en su reconstrucción la embarcación ha sido modificada para poder navegar por el hielo y soportar el clima ártico. Para ello, se reforzó el casco, se aumentó la potencia del motor para trabajar en climas extremos, se mejoraron las instalaciones interiores, etc.

El espacio que estaba destinado a alojar y transportar el agua en el Hidria I se ha empleado y transformado para contener carga y preservarla del frío exterior. La puerta tiene un cierre electrónico, cuya clave de acceso solo conocen el capitán y la jefa de la expedición.

El barco original podía alojar hasta 3 tripulantes, los necesarios para manejarlo, pero para el viaje se han modificado las instalaciones para alojar a los seis componentes de la expedición convirtiendo los catres en literas. Aunque el espacio es ajustado, es también funcional, y se ha completado con el equipamiento personal necesario para el frío clima del ártico.

El Hidria II tiene una eslora total de 30 m, una manga de 7,6 m y posee un motor de 740 KW que le permite funcionar en los climas más fríos.

Para ver la distribución del barco, consultar los planos adjuntos al final de la aventura.



CAPÍTULO I

El Despertar

Cuando los personajes despiertan, les cuesta respirar. El aire es pesado, huele a azufre, hace un intenso frío y están desorientados. Se encuentran en algún lugar de un barco, o cerca de él, pero no saben por qué están ahí, ni quiénes son... se encuentran bien físicamente aparte de un gran dolor de cabeza y tener irritados los conductos nasales.

La primera escena de este capítulo debería crear una atmósfera de suspense e incertidumbre. Para ello, lo mejor sería narrar individualmente a cada uno de los personajes que va despertando, de modo que lo que sepa uno no lo conozcan los demás. Una vez que todos los personajes se han reunido (lo que debería ocurrir en breve), la narración puede realizarse en grupo, como es habitual.

Adicionalmente, no entregues las fichas de personaje a los jugadores al comenzar la partida. Entrégales únicamente un folio en blanco, y cuando vayan a realizar una acción relacionada con algo que sus personajes sepan hacer o con ellos directamente, comunícales el nombre de su habilidad y su puntuación.

Si los personajes llegan al campamento base de la exploración y recuperan su documentación, es un buen momento para que recuperen la memoria y les entregues sus fichas, como si ese hito hubiera despertado su memoria (pero no del todo).

Fuera del barco el aire sopla débilmente, y pueden observar un cielo gris y plomizo que se extiende kilómetros y kilómetros. Fuera del lugar donde se encuentran, el suelo está cubierto por una gruesa capa de hielo y nieve, y algo de color gris se posa en la solidificada agua... si tocan con la mano desnuda la fina capa gris que cubre la nieve, descubrirán que está tibia y deberán superar una tirada de **entereza** a nivel **estupor**.

Cada personaje se encuentra en un lugar diferente del barco. Poco a poco, todos se despertarán o serán encontrados por otros personajes despiertos. Ve incorporando a la narración a los personajes a medida que se vayan despertando o encontrándose entre ellos, según lo que convenga.

Los personajes no tienen equipamiento, ni móviles, ni identificaciones personales. Su único equipo consiste en sus ropas bajo el grueso equipamiento para protegerse del frío ártico, un *walkie-talkie*, una navaja suiza y los objetos personales descritos a continuación.

Localizaciones iniciales

Aquí tienes las localizaciones y equipo inicial de los personajes:

Arqueólogo

—Camarote inferior— *Tablet* (sin acceso a Internet) con información sobre el Ártico, datos de culturas antiguas (egipcios, sumerios y más antiguos aún), diversos documentos sobre idiomas de la antigüedad (cuneiforme, glifos y runas) e información sobre avistamientos OVNI por los alemanes desde la Segunda Guerra Mundial hasta hoy en día.

Los personajes empiezan **sin fichas**.

- Equipo inicial común de los personajes:
- **Todos:** *walkie-talkie*
- **Todos:** navaja suiza.
- **Arqueólogo:** *Tablet* (sin acceso a internet)
- **Capitán:** Manojó de Llaves (A), canana con pistola, revólver cargado y 6 balas adicionales.
- **Explorador:** Canana (20 balas de gran calibre), cuchillo de caza.
- **Jefa de la expedición:** Plano de la Isla con los campamentos Nazi y Franquista marcados en él.
- **Mecánico:** Cuchillo de supervivencia, una larga barra metálica (de unos 3m).
- **Piloto:** Botella de ron, mechero.

Prueba de **entereza**, nivel **estupor**, por tocar la capa gris que cubre la nieve (ceniza del volcán).

Puertas cerradas

(Manojó B):

- Taller
- Bodega de carga
- Sala de máquinas

Capitán

—Puente de mando— Manojó de llaves A, canana con pistola, revólver cargado y 6 balas adicionales.

Explorador

—En la proa del barco— Canana con 20 balas de gran calibre (para matar animales grandes) y un cuchillo de caza.

Jefe de la expedición

—Salón de pasaje— Plano de una pequeña isla (casi un atolón), donde se pueden identificar una colina en el centro de la isla y tres símbolos en el interior de la misma. Una bandera de España, un águila bicéfala y una esvástica.

Mecánico

—Abajo en tierra, junto a la proa del barco— Cuchillo de supervivencia tipo comando de una unidad especial del ejército, una larga barra metálica (de unos 3 m) acabada en punta clavada en el suelo a su lado.

Piloto

—Cubierta— Botella de ron, mechero.

El barco donde se encuentran los personajes, es el Hidria II, una embarcación bajo bandera española (se puede ver ondeando débilmente en la popa del barco).

La mayoría de las puertas del barco, incluidos camarotes, salas de máquinas, bodegas, etc., están abiertas o se pueden abrir con el manojó de llaves del capitán (manojó de llaves A), pero no el taller, la bodega de carga, ni está la necesaria para poner en marcha el navío.

La nave parece estar en perfectas condiciones pero no encontrarán las llaves para “arrancar” el barco. Las llaves se encuentran en el **manojó de llaves B**, que se halla en la **cueva de la colina**. El manojó de llaves se perdió allí, cuando la expedición exploró el lugar anteriormente.

Cuando los personajes intenten poner en marcha el barco, uno de ellos —preferiblemente el capitán— recordará un instante de su huida de la cueva

“Un recuerdo golpea tu mente repentinamente. Sientes un temblor de tierra, y como el miedo, el caos se apodera de ti y tus compañeros de expedición. En la huida ves unas llaves caer de entre tus manos en un lugar que no identificas. Una cueva con las paredes de hielo accesible tan solo por una estrecha grieta”.

Localizaciones importantes del barco

Sala de máquinas —En ella se encuentra el motor de propulsión diesel de la nave. En sus paredes (o en arquetas en la misma habitación o junto a ella), se encuentran diversas herramientas y varios bidones de combustible. El motor se puede arrancar independientemente de que la nave pueda maniobrar, para recargar las baterías y suministrar energía eléctrica al resto del barco. La puerta de acceso **está cerrada**.

Puente de mando —Una mesa cuadrada se aloja en el centro de esta sala estanca si se cierran sus dos puertas laterales. El lugar está rodeado por cristales, lo que permite una visión total del barco y del exterior. Desde esta sala se controla el avance y dirección


Cuando los personajes intenten ir a poner en marcha el barco el Capitán (preferiblemente) recordará su huida de la cueva.

lee o interpreta el recuerdo.

Sala de máquinas

- Está cerrada

Puente de mando

- Si alguien intenta hacer un puente, estropeará el arranque y deberá ser arreglado mediante una prueba de  a **dificultad media (16)**.
- Para poner en marcha las hélices hace falta una llave del **manojó B**

Camarote superior


- Cuaderno de bitácora del capitán.

Camarote inferior 1

- Útiles
- Ropa de 2 mujeres distintas
- Cargador de tablet.

Camarote inferior 2

- Útiles
- Ropas masculinas

del navío. Un barco no es un coche y hacer un puente no es algo factible sin las herramientas adecuadas. Cualquier miembro de la tripulación (capitán, mecánico o piloto), podrán informar de ello. Si alguien intenta hacer un puente, estropeará el arranque que deberá ser arreglado mediante una prueba de  a **dificultad media (16)**.

Para poder poner en marcha las hélices y los aparatos de control del barco, se necesita una llave que se encuentra en el **manejo B**, que se halla en la cueva de la colina.

Camarote superior

Se encuentra junto al puente de mando. En un barco normal, este camarote sería donde se alojaría el capitán, pero en este caso, ha tenido que ser modificado para alojar a un miembro adicional de la tripulación, susituyendo el catre por una litera doble. Si se registra el camarote, se puede encontrar el **cuaderno de bitácora del capitán de la nave**.

En el cuaderno de bitácora se encuentran todos los datos del viaje del Hidria II, desde su salida de España el 15 de Marzo hasta hace dos días, el 15 de abril de 2010. No indica qué cometido tiene la expedición, ni los motivos para venir hasta el Ártico, pero sí indica las coordenadas de la isla.

También nombra varias veces a la **jefa de la expedición** y sus puntos de vista enfrentados.




Camarote inferior 1

En la proa del barco. Este camarote ha sido modificado sustituyendo el catre por una litera y en su interior se pueden encontrar **útiles, ropa de dos mujeres distintas** y un **cargador de tablet**.




Camarote inferior 2

Situado tras la sala de descanso, este camarote ha sido modificado para alojar a dos personas, sustituyendo el catre original por una litera doble. En el camarote se pueden encontrar **diversos útiles y ropas masculinas**.

Bodega de carga

La bodega se encuentra en el centro de la nave, desciende hasta sus entrañas. Hay dos compuertas desde las que poder acceder desde la cubierta, que conducen a una gran puerta metálica doble. El acceso ha sido reforzado con planchas de metal adicionales, y en el marco, rodeando la puerta, se pueden observar unos **extraños símbolos grabados toscamente en el metal**. Estos símbolos no pertenecen a ningún idioma conocido, ni actual ni arcaico. Si buscan en la documentación de la **tablet** de la arqueóloga y logran superar una prueba de  o  relacionada con lenguajes antiguos con **dificultad alta (19)**, o superan una prueba de  de esoterismos a **dificultad baja (10)**, pueden descubrir que en realidad se tratan de signos de protección mágicos. Los personajes pueden creer en ello o no. En realidad, estos símbolos no tienen ninguna propiedad mágica, pero fueron grabados por orden de Garindo, que sí cree en sus propiedades.

Bodega de Carga

- Si buscan en la documentación de la **tablet** de la arqueóloga:  o  relacionada con lenguajes antiguos con **dificultad alta (19)**, o  de esoterismos a **dificultad baja (10)**, pueden descubrir que en realidad se tratan de signos de protección mágicos.
- El techo son dos plataformas de carga que se controlan desde el exterior. **(Llave del manejo B)**
- El acceso a la puerta doble reforzada también necesita la **llave del Manejo B**.
- Si examinan la puerta prueba de **entereza** nivel **estupor**

La parte superior de la sala no es techo, sino dos compuertas metálicas que se pueden deslizar hacia los lados para poder cargar la bodega con la grúa situada en la cubierta, o alguna de los muelles de carga de los puertos.

Las plataformas se pueden controlar con los mandos situados en el exterior de la bodega de carga, que necesitan de una llave para poder manipularla. La puerta **doble de acceso también necesita una llave para poder abrirla. Ambas llaves se encuentran en el llavero B, situado en la cueva de la colina.**

Quien examine la puerta con detenimiento descubrirá que del interior surge frío y deberá superar una prueba de **entereza** de nivel **estupor**.

Salón de pasaje

Esta amplia sala está situada bajo la bodega de carga. Está equipada con todo aquello que la tripulación necesite para encontrarse cómodos: comida, sillones, una cocina bien surtida, nevera, alimentos frescos y en lata para varias semanas, agua potable, un televisor conectado a la antena del barco (pero sin señal a causa del volcán), una radio (también sin señal), un ordenador personal (se enciende, pero no se conecta a Internet), una pequeña biblioteca con libros, cartas de navegación, algunas novelas y un fútbolín.

El resto de habitaciones y lugares del barco pueden ser descritos por el narrador como mejor le interese. Es fácil encontrarse otros útiles lógicos que un barco pueda llevar o estar equipado con ellos, como extintores, petates, hachas de salvamento, flotadores, cuerdas, redes, etc. La cantidad de esos objetos, queda a criterio del narrador.

El barco tiene un **bote de remos con capacidad para hasta 6 pasajeros** y una **lancha motora** para desplazamientos cercanos.

Cada una de estas embarcaciones se encuentra a un lado de la cubierta.

La isla está abandonada, excepto por algunas focas y un oso polar que ha llegado en un bloque de hielo hace poco.

El oso polar no debería ser visto todavía por los personajes, pero podrían escuchar los sonidos que producen las focas, y quizás quieran ir a investigar.

Las focas no son agresivas, pero los machos podrían causarles problemas si no tienen cuidado.

Una vez que todos los personajes del barco estén despiertos y se hayan reunido, deberían darse cuenta de que no pueden permanecer eternamente en este lugar.

El casco del barco está atrapado en el hielo y sin la fuerza del motor será imposible salir de él. Cuanto más tiempo transcurra, más difícil será sacar el barco de su situación y los víveres no durarán eternamente.

Las únicas pistas que tienen los personajes son las marcas de referencia en el plano de la jefa de expedición.

Si la partida no tiene 6 jugadores, haz que los personajes no usados se queden en el barco buscando cualquier otra manera de poner en funcionamiento el barco y evitando que el hielo crezca con mayor intensidad alrededor del casco, mientras los PJ salen a explorar en busca de respuestas.

Salón de Pasaje

- Comida, cocina, agua etc.
- PC sin conexión a internet.
- Radio (sin señal)
- TV (sin señal)
- Carta de navegación
- Fútbolín

Nota: como opción, cada uno de estos objetos se puede adquirir mediante el coste de 1 punto de drama

Resto del barco

- Bote de remos para 6.
- Lancha motora para desplazamientos cercanos.

La Isla

- Está deshabitada salvo por focas y el oso polar.

CAPÍTULO II

Un desierto helado

Es previsible que los personajes quieran investigar los lugares marcados en el mapa de la jefa de exploración, intentando así descubrir pistas o información que les descubra qué hacen en esa isla abandonada.

La temperatura del lugar es muy baja y ese es uno de los mayores peligros que pueden encontrar en la isla (a parte del oso polar).

La luz apenas es un problema, ya que desde mediados de abril hasta julio estas zonas del planeta experimentan el fenómeno de “sol de medianoche” en el que nunca llega a desaparecer del todo, aunque las temperaturas sí que varían.

Cada media hora (o el tiempo que el narrador crea conveniente), todos los personajes expuestos al frío deben superar una prueba de **Aguante a dificultad baja 10** o recibir un daño igual al dado ‘m’ a causa del frío.

La dificultad aumenta en +1 por cada prueba de **Aguante** adicional que hagan después de la primera (primera prueba 10, segunda prueba 11, tercera prueba 12...).

La dificultad de las pruebas se reducirá hasta el nivel inicial (**fácil ‘10’**), si el personaje afectado permanece en un lugar cálido durante el tiempo adecuado.

Un personaje que sufra daño por la baja temperatura no puede consolidar daño de ningún tipo hasta que pueda descansar en algún lugar templado

Las ropas de protección contra el frío que llevan los personajes tienen el **aspecto (protege contra el frío)**, o similar, que puede ser activado por los jugadores.

La isla no es grande, pero la gran cantidad de nieve y el frío, hacen que los personajes no puedan caminar muy deprisa. El punto indicado en el mapa más cercano al barco, desde donde parten los personajes, es el señalado con el símbolo de la esvástica. El siguiente más cercano es el marcado con el águila bicéfala y el más lejano es el que se indica con la bandera española. Delante de la bandera española, se encuentra la colina que domina la isla, casi en el centro de la misma.

Aproximadamente, entre un punto y otro, hay **media hora de camino**.

Para llegar hasta los puntos indicados en el mapa, el grupo de personajes debe superar una prueba para **orientarse**. La **dificultad es fácil (12)**, ya que, con la referencia de la colina y el barco y los rastros antiguos de la expedición, pueden establecer con sencillez las coordenadas de los otros campamentos. Si no superan la prueba, habrán empleado media hora más de lo necesario.

Estas pruebas de **orientación**, deben realizarse cada vez que los personajes quieran trasladarse de un lugar a otro, ya que las referencias geográficas en la isla son inexistentes, a excepción del barco y la colina.

Ambiente

- Temperatura muy baja.
- Sol de media noche, hay luz.
- La nieve y el frío hacen imposible caminar deprisa.

Amenazas

- **Prueba de Aguante dificultad baja (10)** cada media hora que estén expuestos al frío.
Fallo = Daño ‘m’.
- **La dificultad aumenta en +1** por cada prueba de aguante adicional después de la primera.

El mapa


- Entre punto y punto hay **media hora de camino**.
- Para viajar entre puntos Prueba de **Orientación fácil (12)**.
Fallo = media hora más de viaje.
- El punto más cercano está marcado con una **esvástica** (campamento nazi).
- El siguiente punto muestra el **Águila Bicéfala** (campamento franquista)
- El siguiente punto muestra una **bandera española** (campamento expedición).
- El último punto es la **colina** (nave espacial enterrada en nieve)

EL CAMPAMENTO ALEMÁN

Del antiguo campamento establecido por los alemanes durante la Segunda Guerra Mundial, apenas quedan unos montículos formados por la nieve que ha cubierto las tiendas, cajas y útiles de los alemanes.

Los montículos forman un círculo y, excepto por un gran mástil sin bandera situado en el centro del círculo, los personajes no serán conscientes de haber llegado a ese lugar.

El campamento alemán fue abandonado con prisas y gran cantidad del material que debía servir para la expedición se quedó en el lugar, junto a aquellos que nunca lograron abandonar la isla.


Si los personajes escarban en el campamento, deben superar una prueba de  a **dificultad difícil (19)** para encontrar un libro con tapas de cuero congelado. Si se manipula con cuidado, podrán pasar las hojas y comprobar que está escrito en alemán. Si alguien puede leer ese idioma, descubrirá que hay fragmentos intactos del

texto, donde se describe una expedición alemana bajo las órdenes del Almirante **Kiefer Köhler**, el cual lideraba una expedición para localizar un posible artefacto extraterrestre abatido por fuego no-ruego días atrás. La expedición llegó a bordo de un submarino, y describe cómo sus hombres habían descubierto “algo” en el centro de la isla (no nombra colina, porque en ese momento no existía). No hay información de por qué, ni cuándo se abandonaron el campamento y la expedición.

Si las pruebas superaron una **dificultad fácil (11)**, pero no alcanzaron la dificultad difícil, encontrarán otras cosas a elección del narrador, como armas congeladas usadas por el ejército alemán durante la segunda guerra mundial, cajas marcadas con la esvástica llenas de munición, comida, útiles de exploración para el Ártico (todo congelado e inservible), o cuerpos de personas congeladas en carne viva, como si alguien las hubiera desollado.

Ver uno de estos cuerpos obliga a los personajes a superar una prueba de **entereza** a nivel **desasosiego**.

Pruebas

-  a **dificultad difícil (19)** para encontrar un libro con tapas de cuero congelado.
- Si las pruebas superaron una **dificultad fácil (11)**, pero no alcanzaron la dificultad difícil, encontrarán armas congeladas usadas por el ejército alemán durante la segunda guerra mundial, cajas marcadas con la esvástica llenas de munición, comida, útiles de exploración para el Ártico (todo congelado e inservible), o cuerpos de personas congeladas en carne viva, como si alguien las hubiera desollado
- Ver uno de estos cuerpos obliga a los personajes a superar una prueba de **entereza** a nivel **desasosiego**.

Amenazas

- **Oso Polar.** El máster usará al oso como amenaza en el momento en el que crea conveniente.

EL CAMPAMENTO FRANQUISTA

Al igual que ocurría con el campamento alemán, este campamento apenas es reconocible como tal, pero además contiene menor cantidad de material.


La expedición comandada por el **Coronel Darío Humberto**, encontró grandes dificultades climáticas que le impidieron descubrir nada de interés, por lo que regresó a España con las manos vacías, para disgusto de sus superiores.

El dato más interesante que halló la expedición, fue la colina (la cual no consta en la información conseguida a los alemanes), con alto contenido férreo y que terminó siendo la obsesión de Garindo.


A diferencia del campamento alemán, los españoles, obsesionados con la seguridad, crearon un muro de hielo alrededor de su

campamento para contener el frío y los posibles ataques de animales de la zona. La forma circular del muro, de metro y medio de alto aproximadamente y cubierto casi totalmente de nieve, es lo único que prueba que aquello sirvió antaño como campamento.

Este muro podría servir de refugio contra un temporal o contra los ataques de un enemigo.

En este campamento no encontrarán nada de utilidad o valor, aunque todavía permanecen restos de algunas cajas, telas y restos de la anterior expedición española y, si los personajes buscan activamente superando una prueba de  con **dificultad media (14)**, descubrirán que algo muy grande ha estado en el lugar hace poco (el oso polar). Las marcas en la nieve son claramente visibles, pero identificar qué tipo de criatura las ha dejado no tanto, y apenas se adivinan huellas porque la nieve caída las ha cubierto.

Pruebas

-  a **dificultad media (14)** revelará que algo muy grande (el oso) ha estado por allí hace poco.

Amenazas

- **Oso Polar.** El máster usará al oso como amenaza en el momento en el que crea conveniente.

EL CAMPAMENTO DE LA EXPEDICIÓN

Varias tiendas de campaña de color rojo, naranja y azul semicubiertas por la nieve, muestran la localización del campamento de los expedicionarios de Hidria II.

La gran tienda de color rojo es la que se ve con mayor facilidad. Esta tienda se usa como vivienda y dormitorio. En su interior, todavía templado, se pueden encontrar catres y sacos de dormir para seis personas, un hornillo con varias bombonas pequeñas de gas, la documentación personal de cada uno de los expedicionarios, un rifle de cerrojo de cazador para munición de gran calibre y otros útiles **(este es un buen momento para entregar sus fichas a los**

jugadores, si todavía no han sido entregadas por el narrador).

Una tienda de menor tamaño, pero más alta y de color naranja, contiene cajas con diversos útiles de la expedición, como palas, cuerdas, escarpas y otros materiales que no importa que estén congelados.

La última tienda, la más pequeña y baja, cubre una moto de nieve, con un trineo acoplado en su parte trasera. El combustible del vehículo está muy frío, aunque no congelado, y hace falta una prueba de una habilidad relacionada con mecánica para conocer por qué no arranca y saber cómo ponerla en funcionamiento. Calentar el combustible y volverlo a echar en el depósito también ayuda.

El campamento

Tienda roja. Es la más grande. Vivienda y dormitorio. En ella hay.

- Sacos de dormir.
- Hornillo y bombonas de gas.
- **Documentación personal** (buen momento para entregar las fichas).
- Rifle de cerrojo de cazador, para munición de gran calibre.

Tienda naranja. Más pequeña pero más alta. Contiene palas, cuerdas, escarpas etc.

Tienda amarilla. La más pequeña y baja.

- Moto de nieve
- **Prueba de mecánica** para saber por qué no arranca y para saber ponerla en funcionamiento.
- Combustible frío (hay que calentarlo).

Amenazas

- **Oso Polar.** El máster usará al oso como amenaza en el momento en el que crea conveniente.

LA COLINA

Lo que los personajes ven como una pequeña colina aproximadamente en el centro de la isla **es en realidad una nave espacial extraterrestre de exploración** cubierta por metros de hielo y nieve, que le dan el aspecto de una elevación natural del terreno.

Esta pequeña nave fue derribada por aviones alemanes con base en Noruega durante la Segunda Guerra Mundial y se estrelló en este lugar. La criatura que pilotaba la nave sobrevivió al ataque y al impacto, pero no fue capaz de salir de la isla. Cuando los alemanes enviaron un submarino para investigar, la criatura atacó el campamento, sin darse cuenta que el navío en el que habían llegado los humanos era su único medio de salir del infierno blanco donde se encontraba. Aunque mucho más longeva que los humanos y resistente al frío, su capacidad de sobrevivir menguaba con el tiempo y, usando las habilidades propias de su raza para viajar por el espacio, hibernó deliberadamente esperando que alguien en un futuro la encontrara.

La expedición española durante el régimen franquista no llegó a encontrar la nave, y desde luego tampoco a la criatura, pero la expedición actual sí la encontró, congelada en el interior del habitáculo de su nave espacial. La trasladaron hasta la bodega de carga en el bloque de hielo que la envolvía, pensando que estaba muerta, y volvieron a la colina buscando cómo trasladar el resto de la nave, o partes de la misma (su tecnología). Pero en realidad, la criatura no estaba muerta, sino hibernando, latente, esperando la posibilidad de salir. Ese momento ha llegado.

La nave está totalmente rodeada por hielo y nieve, excepto por una grieta en el lateral donde el viento no suele golpear direc-


tamente y que crea la forma de una colina en medialuna. En la mitad del hueco interior de la “luna” es donde se encuentra la grieta, que da acceso directo a la nave y la cabina del tripulante.

La grieta es estrecha, con espacio para acceder de uno en uno. Pero una vez alcanzada la nave alienígena hasta tres personas podrían acceder al interior de la cabina.

El hueco de la cabina del supuesto piloto es muy grande, lo que sugiere que, o bien había más de un ser en el interior, o este era muy grande. No hay restos de ningún tripulante.

El aspecto de la nave es totalmente alienígena y tan solo la visión del artefacto causa aversión y temor a acercarse. Todos los personajes deben superar una prueba de **entereza** a nivel **estupor**.

La segunda vez que los personajes estuvieron aquí, el volcán islandés Eyjafajallajökull entró en erupción con violencia, repercutiendo en esta zona, creando un pequeño terremoto que liberó vapores venenosos y causó el pánico entre los expedicionarios.

El **manejo de llaves B del barco**, que abre todas las puertas del mismo, incluyendo la bodega de carga, y hace arrancar la nave marítima se pueden encontrar en este lugar superando una **tirada fácil (12)** de .


Una vez que vean la nave, recordarán el terremoto y haber estado en este lugar, pero nada de la criatura que transportaron hasta el barco (es muy importante esto último).

La colina es en realidad una nave alienígena estrellada.

Está cubierta por metros de hielo y nieve.

Una vez que vean la nave, recordarán el terremoto y haber estado en este lugar, pero **nada de la criatura que transportaron hasta el barco** (es muy importante esto último).

Pruebas

- **Prueba de entereza nivel estupor** al ver la nave y reconocer que es alienígena.
- Superando una **tirada fácil (12)** de  encontrarán en la cabina de la nave el **manejo de llaves B**

Amenazas

- **Oso Polar.** El máster usará al oso como amenaza en el momento en el que crea conveniente.

EL OSO

Esta enorme y peligrosa criatura llegó a la isla hace unas semanas transportada por un bloque de hielo que la separó de su hábitat original. El oso, lejos de parecer desesperado, parece haberse convertido en el rey del lugar, alimentándose de focas y pescado, y durmiendo en los restos de las anteriores expediciones o en alguna de las grietas de la colina.

Los osos polares son animales muy territoriales y si ven a un intruso no dudarán en atacar, pero si resulta herido de gravedad, huirá.

Su tamaño erguido es de más de dos metros y su peso supera los 400 Kg, lo que lo convierte en un oponente muy peligroso para aquellos que se lo encuentren.






FORTALEZA: 8 Depredador enorme

REFLEJOS: 5 Correr sobre la nieve

VOLUNTAD: 2 Amenazador

INTELECTO: (-)

HABILIDADES

-  **6** Abalanzarse
-  **5** Abrazo del oso
-  **4** Caza con el olfato
-  **3** Blanco como la nieve
-  **4** Rugir poderosamente

Aguante: 9

Resistencia: 27

Defensa: 19

Defensa desprevenido: 17

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3

Ataque: Garras y colmillos +10 (Daño: M+3)

ESPECIAL

Ser atacado por un oso polar puede causar que un personaje deba realizar una prueba de **entereza** a nivel **desasosiego**.

El uso y la aparición en escena del oso quedan a disposición del narrador. Puede ser usado como evento que rompa la monotonía entre la investigación de los diferentes campamentos, puede ser usado para realizar una escena de persecución, como un peligro inminente que aparece y desaparece entre la nieve ártica hasta el ataque final, o se lo pueden encontrar atacando a las focas brutalmente.

Un combate contra esta criatura debería ser algo brutal y peligroso, no un simple encuentro de combate.



CAPÍTULO III Regreso Al barco

Una vez que los personajes hayan explorado la isla, **recuperado gran parte de sus recuerdos y el manojó de llaves B**, lo lógico es que quieran regresar al barco.

Si intentan permanecer más tiempo en la isla, advierte que el tiempo amenaza temporal o incrementa la cantidad de tiradas de Aguante a causa del frío.

El Ártico no es un lugar agradable en el que permanecer y debes mostrar evidencias de ello.

Amenazas

- **Oso Polar.** El máster usará al oso como amenaza en el momento en el que crea conveniente.
- **Si tardan** en decidirse a volver, incrementa las tiradas de Aguante por **frío**.

LA CRIATURA

La criatura alienígena que se encuentra en la bodega del barco habrá despertado cuando los personajes regresen.

La criatura quiere salir de ese diáfano lugar, alimentarse y recuperar fuerzas. No es un ser estúpido y sin inteligencia, sino alguien astuto y muy evolucionado.

Su aspecto es horripilante, un ser de más de 2 metros sin forma descriptible, solamente una masa carnosa, de color rosado a rojizo sucio que emite unos sonidos similares a silbidos (es su forma de hablar). Cuatro pequeños globos negruzcos hacen de ojos. No tiene extremidades y se mueve “creando” una especie de tentáculos, terminados en una uña ósea muy dura.







FORTALEZA- 12 *Mutable y adaptable*

REFLEJOS- 2 *Se mueve con torpeza*

VOLUNTAD- 4 *Aspecto horripilante*

INTELECTO- 7 *Más allá de la concepción humana*

HABILIDADES

-  3 Moverse con lentitud
-  6 Atrapar y asfixiar
-  6 Sensible a las vibraciones
-  3 Muy grande
-  2 No puede pronunciar palabras
-  6 Navegar por las estrellas

Aguante: 14

Resistencia: 42

Defensa: 13

Defensa desprevenido: 11

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 4

Ataque (1 por cada dos PJs): Tentáculos con puntas óseas +8 (Daño: C+4 o atrapar)


TERROR

La visión de esta criatura requiere una prueba de **entereza** de tipo **pánico**.

ESPECIAL

La especie de nuestra criatura ha desarrollado una biotecnología tremendamente desarrollada. Aunque para los humanos esa forma sea grotesca, casi gelatinosa y “desnuda”, en realidad el ser está protegido con su traje espacial y **porta un arma a distancia que solo usará cuando sea necesario, ya que hace mucho ruido y carboniza a los afectados, impidiendo que la criatura los pueda devorar**.


Esta criatura posee **varios ataques por turno**. Gracias a sus tentáculos tiene tantos ataques por turno como la mitad de PJ que haya en la partida. Esos ataques pueden o hacer **daño C+4** o atrapar al infeliz para empezar a arrastrarlo hacia su cuerpo.

Una vez atrapado un PJ, sólo podrá liberarse si se impone en una acción enfrentada de Fortaleza más  a la criatura. Por supuesto **otros personajes pueden ayudar** a que se libere o atacar al tentáculo específicamente; si le hacen al menos 5 puntos de daño (tras aplicar la RD) el tentáculo libera al PJ. Sin embargo,

La Criatura

- **TERROR.** La criatura causa situación de Pánico.
- **Arma “carbonizador”.** La usará si no le queda más remedio pero antes optará por conseguir la ayuda de los personajes o atacarles físicamente para luego devorarles.
Daño MC, alcance corto.
- **Ataque CaC** hace daño **C+4**.
- **Reducción del daño 4.**
- **Órganos sensitivos** que le permiten sentir la más mínima vibración incluidas conversaciones lejanas.
- Se alimenta de cualquier material orgánico excepto el **petróleo o sus derivados que le causan daño ‘m’**.

Pruebas

- Prueba de habilidad de  de **dificultad difícil (21)**. Descifrarán palabras repetitivas grabadas en la pared por la bestia, escritas en alemán, que significan **hambre, miedo, estrellas y casa**.

la criatura sólo sufre la mitad del daño hecho específicamente a los tentáculos ya que no son una parte vital de su anatomía. Una vez atrape con el tentáculo a un PJ, en su siguiente turno la criatura se lo llevará hasta su cuerpo. Si el PJ puede agarrarse a algo o resistirse, la criatura deberá superar al PJ en una acción enfrentada de Fortaleza más 🎲. Un éxito implica que ha logrado evitar ser arrastrado hasta la criatura un turno más.

Una vez el PJ esté atrapado en el cuerpo de la criatura, la masa aplasta y estrangula al PJ si necesidad de gastar uno de sus ataques por turno: en el turno del PJ, antes de que pueda hacer nada, hará una tirada de aguante igual a la fortaleza de la criatura +1 por cada turno que lleve atrapado. Si tiene éxito sufrirá el daño m+4, si falla sufrirá el M+4. Liberarse de esta masa carnosa sigue las mismas reglas que liberarse de un tentáculo.

La criatura sólo puede tener atrapado en su cuerpo a un PJ vivo al mismo tiempo.

Carbonizador - Daño MC, alcance corto. El uso de esta arma forma una serie de descargas eléctricas con el resultado de ignición del objetivo o daño abrasador.

Reducción al daño- Su cuerpo gelatinoso y su traje de protección espacial, hacen que tenga una **reducción al daño de 4**.

Órganos sensitivos- La criatura tiene la capacidad de sentir la más mínima vibración, incluidas las conversaciones lejanas a través del aire.

Desde que los alemanes abandonaron la isla y hasta el momento en que decidió hibernar, tuvo tiempo de pensar en cómo establecer contacto con la raza dominante de este planeta, de aprender a reproducir los textos encontrados en el campamento alemán y de comprender algunos de sus significados.

En el tiempo transcurrido entre que los personajes lo trajeron y hasta que regresan tras recuperar su memoria, se ha dedicado a grabar toscamente en la pared palabras sencillas en alemán, con escaso éxito.

Si los PJ saben alemán y tratan de identificar los escritos grabados en las paredes de la bodega de carga, deben superar una prueba de habilidad de 🎯 de **dificultad difícil (21)**.

Si superan esa prueba, descifrarán palabras repetitivas que significan **hambre, miedo, estrellas y casa**.

La criatura ha intentado decir que tiene hambre, que tiene miedo, quiere ir a un lugar seguro y que quiere volver a su hogar, lejos de este planeta, pero ninguna tirada ni habilidad podrá descifrar qué significan, debe ser labor de los jugadores.

ABRIENDO LAS PUERTAS DE LA BODEGA

Si los personajes abren las puertas de la bodega de carga, la criatura permanecerá casi inmóvil, esperando la reacción de la tripulación del barco, esperando que observen lo escrito por toda la pared de la bodega.

Pasado un tiempo prudente, comenzará a silbar, y si observa que los humanos no se fijan en las paredes, sacará un tentáculo y señalará la pared.

Si los personajes la atacan, la criatura se defenderá, pero preferiría (por ahora) no comenzar hostilidades.

Las prioridades de la criatura son alimentarse, su seguridad, y volver a su hogar.

La criatura come cualquier material orgánico y no resulta afectada por venenos, pero los materiales fabricados a partir del petróleo o el mismo petróleo en estado puro, son veneno para ella y le causan **daño 'm'**.

El ser necesita consumir grandes cantidades de alimento al día para recuperar su plena forma física. Si los personajes no le satisfacen, creerá que no quieren ayudarlo y buscará otros medios para alimentarse, incluido devorar a uno de ellos si hace falta.

IGNORANDO LAS PUERTAS DE LA BODEGA

Si los personajes ignoran la bodega de carga, en pocos días a la criatura le entrará un hambre atroz, y escapará de su “prisión”, comenzando a atacar y devorar a los miembros de la tripulación para alimentarse.

La forma “gelatinosa” de la criatura, le permite contraerse y expandirse a voluntad, y pasar a través de huecos, pequeñas aberturas, grietas, tuberías, ventanas entreabiertas, etc.

El ser puede devorar a una criatura una vez que la haya asfixiado. Para devorar a una persona entera, necesita aproximadamente tres días de digestión, durante los que permanecerá escondido en algún lugar oscuro, esperando acontecimientos.

Los desechos producidos por la digestión de un ser humano aparecerán al cabo de tres días, en forma de huesos totalmente descarnados, limpios y con secreciones pegajosas de color verdusco.

Si la criatura no consigue hacerse entender con la tripulación del barco y llega a un puerto, tratará de escapar y sobrevivir, hasta que encuentre un medio de volver a casa.

Nombre Eneko Zumarrategui

Concepto Lobo de mar

Eneko es el propietario del Hidria II. El barco, cada vez más viejo, necesitaba reparaciones costosas para continuar navegando. El empresario Garindo Chapartegui ofreció hacerse cargo de las reparaciones, si Eneko guiaba a un grupo de exploración al Ártico.



CARACTERÍSTICAS

FOR 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Llueva o haga sol

REF 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Dolores en las articulaciones

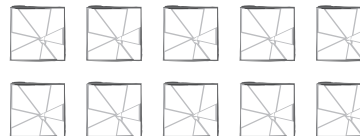
VOL 5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Mirada penetrante

INT 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Resolutivo

DRAMA

5

Puntos dramáticos



COMBATE

Iniciativa 5

Defensa 16 14 DES.

C/C. DIS
Daño 2 1

Arma o Ataque

Daño

SALUD

Resistencia 18

Aguante

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

HABILIDADES

	<u>Nadar contra corriente</u>	<u>6</u>
	<u>Disparos de advertencia</u>	<u>4</u>
	<u>Marineros escaqueados</u>	<u>6</u>
	<u>Parco en palabras</u>	<u>3</u>
	<u>Imponer liderazgo</u>	<u>6</u>
	<u>Chapurrear varios idiomas</u>	<u>4</u>
	<u>Marinero</u>	<u>6</u>

HITOS

Fue grumete con solo 11 años

Se desvirgó a los 14 en Shanghái

Recibió un navajazo en Nápoles

Hizo la mili en alta montaña

Complicación

Siempre tiene la razón

Equipo

Ropas de protección contra el frío Ártico, walkie-talkie, navaja multiusos suiza, revólver, canana con 6 balas.

CORDURA

Estabilidad mental 21

Entereza

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

Alterado

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

Trastornado

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

Enloquecido

Trastornos Mentales

Degeneración

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Estado actual

Nombre

Pacomio Goyanes

Concepto

Piloto de navío mercante

Pacomio trabaja para Eneko desde hace algunos años. Es un buen navegante, pero debido a las dificultades sufridas durante los últimos años se ha dado a la bebida y en ocasiones depende de ella para tirar pa'lante. Confía en su capitán, al que considera un amigo.



CARACTERÍSTICAS

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

Espaldas anchas

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

Manos fuertes y bastas

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

Se distrae con facilidad

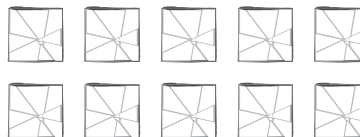
INT **4** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Rapidez mental

DRAMA

5

Puntos dramáticos



COMBATE

Iniciativa **6**

Defensa **13** **11** DES.

Daño **3** **1** C/C. DIS

Arma o Ataque

Daño

SALUD

Resistencia **21**

Aguante

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

HABILIDADES

Mantener equilibrio en las tormentas **3**

Peleas de taberna **4**

Divisar bajos y arrecifes **6**

Ocultar botellas de ron **5**

Trapicheos de contrabando **4**

Ha estudiado cartas marítimas **4**

Marino **5**

Mecánico **4**

HITOS

Su primera borrachera fue a los 10

Ha estado en la cárcel por una reyerta con arma blanca

Ha dado la vuelta al mundo en barco

Protegió focas en el Ártico con Green Peace

Complicación

Alcohólico

Equipo

Ropas de protección contra el frío Ártico, walkie-talkie, navaja suiza, botella de ron, mechero.

CORDURA

Estabilidad mental **12**

Entereza

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

Alterado

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

Trastornado

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

Enloquecido

Trastornos Mentales

Degeneración

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Estado actual

Nombre

Zabel Naranjo

Concepto

Mecánico militar

Zabel es un personaje inconstante e inconformista. Ha viajado a muchos lugares, ha trabajado en muchos oficios, ha conocido a mucha gente y se ha metido en muchos problemas. Viajar suele ocultar esos problemas, o al menos alejarlos.



CARACTERÍSTICAS

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

Duro de matar

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

Buena puntería

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

No dar información

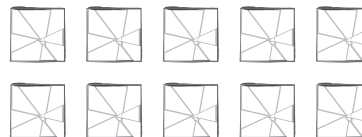
INT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

No le pagan para pensar

DRAMA

5

Puntos dramáticos



COMBATE

Iniciativa

Defensa DES.

C/C. DIS
Daño

Arma o Ataque

Daño

SALUD

Resistencia

Aguante

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

Herido

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

Incapacitado

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

Moribundo

Secuelas

HABILIDADES

Entrena todos los días

Lanzamientos y luxaciones

Detectar problemas en el ruido del motor

Entrenamiento comando

No tiene paciencia

Ha viajado mucho

Mecánico naval

Mercenario

Marino

HITOS

Perteneció a los Black Water

Hizo la mili en el Ferrol (marina)

Fue expulsado del ejército por insubordinación

Asesinó a su novia por acostarse con otro

Complicación

Se encoleriza rápidamente

Equipo

Ropas de protección contra el frío Ártico, walkie-talkie, navaja multiusos cuchillo de supervivencia tipo comando de una unidad especial del ejército.

CORDURA

Estabilidad mental

Entereza

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

Alterado

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

Trastornado

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

Enloquecido

Trastornos Mentales

Degeneración

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Estado actual

Nombre

Rocío Durán

Concepto

Investigadora de campo del Comité Internacional de Ciencia Ártica

Rocío busca que los gobiernos del mundo se comprometan a salvar los polos y acabar con el calentamiento global. Garindo contactó con ella por su conocimiento del Ártico, y ella accedió a guiar a la expedición para encontrar un motivo o pruebas que convenga a los gobiernos mundiales a salvar el Ártico.

CARACTERÍSTICAS

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

Resistente al dolor

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

Torpe

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

Meticulosa

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

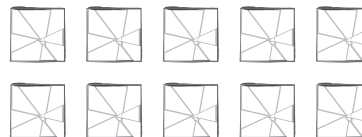
Suspicaaz



DRAMA

5

Puntos dramáticos



COMBATE

Iniciativa  5

Defensa  12  10

Daño  2  1

Arma o Ataque

Daño

SALUD

Resistencia  18

Aguante

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

Herido

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

Incapacitado

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

Moribundo

Secuelas



HABILIDADES

 Sube las escaleras andando  3

 Clases de defensa personal  4



 Detalles insignificantes  5


 Ocultar descubrimientos  4

 Imponer autoridad  4

 Ratón de biblioteca  6

 Profesora de biología  6

 Perteneció a los Boy Scout  3

HITOS

Fue la primera mujer profesora de su Universidad

Nació en Alemania

Fue operada de cáncer de garganta

Ha tenido tres hijos y un aborto

Complicación

Acomplejada por ser mujer

Equipo

Ropas de protección contra el frío ártico, walkie-talkie, navaja suiza, plano de la isla donde se muestra la situación de los campamentos y la colina.

CORDURA

Estabilidad mental  18

Entereza

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

Alterado

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

Trastornado

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

Enloquecido

Trastornos Mentales

Degeneración

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Estado actual

Nombre

Carlos Chacón

Concepto

Cazador de especies exóticas

Carlos es un hombre bajo, con escaso cabello en la cabeza y fornido a pesar de sus casi sesenta años. Ha organizado cacerías para hombres ricos durante muchos años pero, últimamente, nota que se está haciendo viejo. No entiende la actitud de los jóvenes y está en contra de la excesiva libertad que poseen las mujeres.



CARACTERÍSTICAS

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

Robusto

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

Reflejos rápidos

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

Sed de sangre

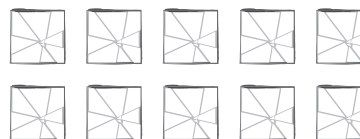
INT **4** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Reaccionar rápido

DRAMA

5

Puntos dramáticos



COMBATE

Iniciativa **7**

Defensa **15** **13** DES.

C/C. DIS Daño **2** **1**

Arma o Ataque

Daño

SALUD

Resistencia **18**

Aguante

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

HABILIDADES

Andar incansablemente **4**

Disparar con mira telescópica **5**

Encontrar animales **4**

Acechar piezas de caza **4**

Negociar contratos **4**

Geografía **4**

Cazador profesional **6**

Piloto de avionetas **4**

HITOS

Nada en lagos helados en invierno

Mató a su primera pieza de caza a los 12 años

Conoció a Franco en una cacería con 10 años

Nota el paso de los años

Complicación

Miedo a la oscuridad

Equipo

Ropas de protección contra el frío Ártico, walkie-talkie, navaja suiza, canana con 20 balas de fusil de gran calibre.

CORDURA

Estabilidad mental **12**

Entereza

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

Alterado

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

Trastornado

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

Enloquecido

Trastornos Mentales

Degeneración

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Estado actual

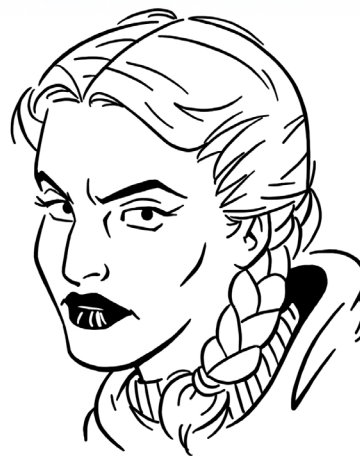
Nombre

María del Carmen Jara

Concepto

Arqueóloga por vocación

Es una joven licenciada en arqueología que intenta destacar en su profesión. Realizar un gran descubrimiento tan joven le reportaría mucho reconocimiento y le abriría las puertas a trabajos más serios, o mejor pagados. Siente que en esta expedición representa a todas las mujeres y que puede demostrar que son fuertes y capaces de superar a los hombres.



CARACTERÍSTICAS

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

Menuda

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

Esbelta

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

Constante

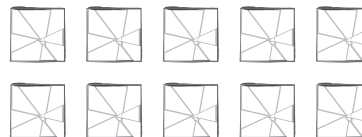
INT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Lengua viperina

DRAMA

5

Puntos dramáticos



COMBATE

Iniciativa

Defensa

Daño

Arma o Ataque

Daño

SALUD

Resistencia

Aguante

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

Herido

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

Incapacitado

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

Moribundo

Secuelas

HABILIDADES

Practica escalada

Clavar el piolet

Encontrar apoyos (para escalar)

Permanecer quieta

Hablar en soliloquios

Estudiante de historia por afición

Arqueología

Supervivencia en montaña

HITOS

La intentaron violar en el instituto

Fue la primera de su promoción

Ha tratado de escalar el Aneto

Siempre ha comido poco

Complicación

Feminista radical.

Equipo

Ropas de protección contra el frío ártico, walkie-talkie, navaja suiza, tablet.

CORDURA

Estabilidad mental

Entereza

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

Alterado

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

Trastornado

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

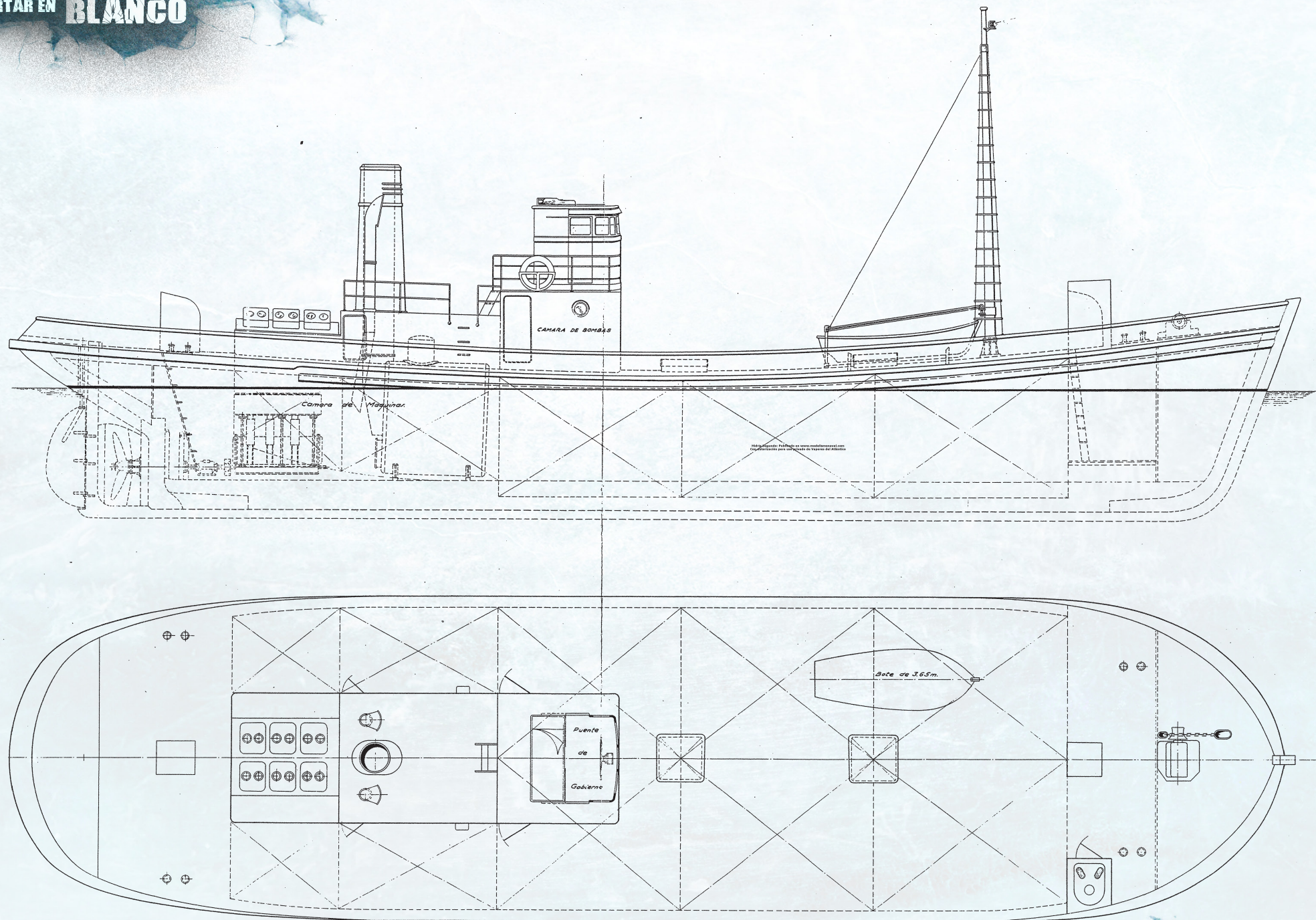
Enloquecido

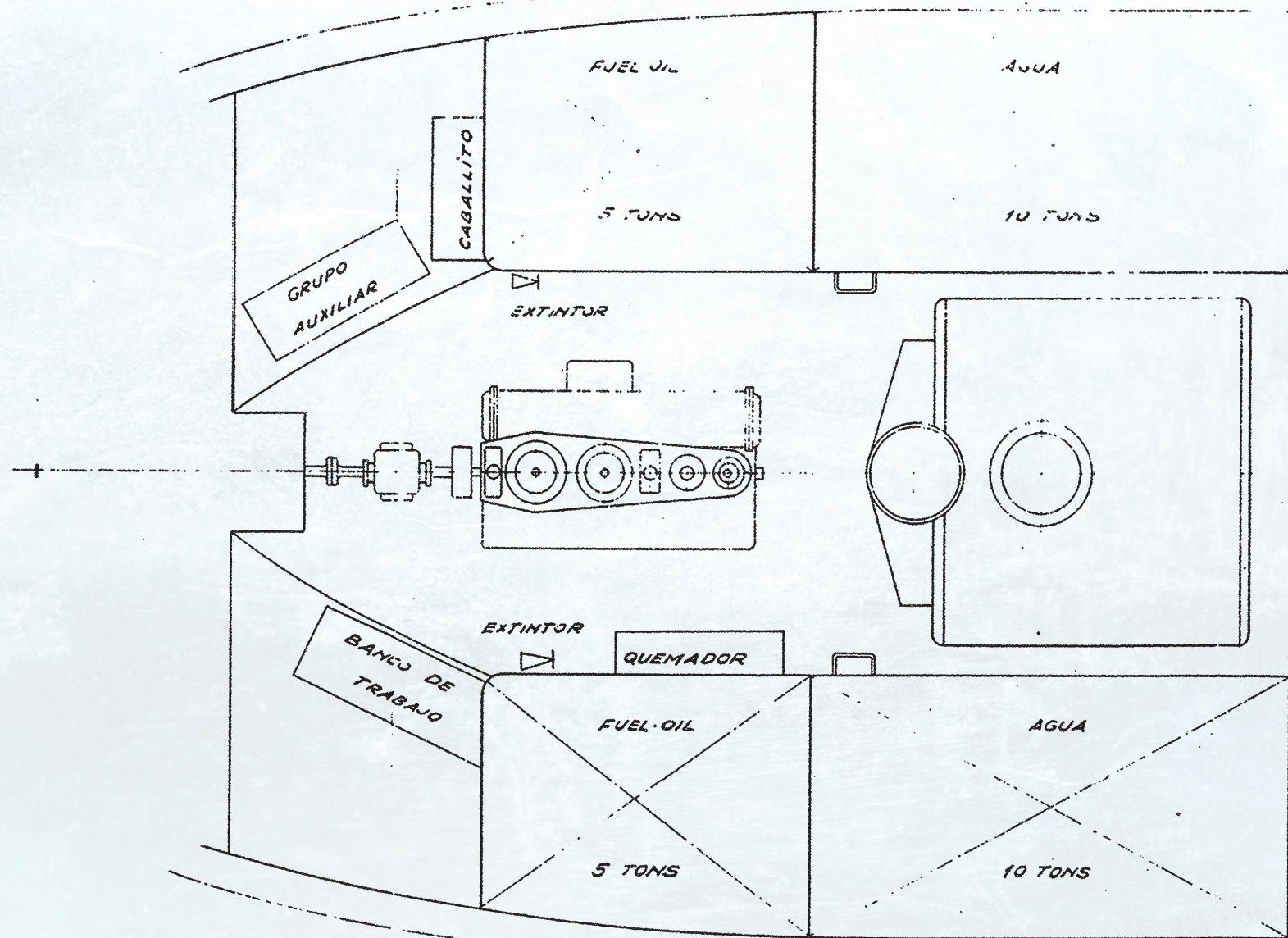
Trastornos Mentales

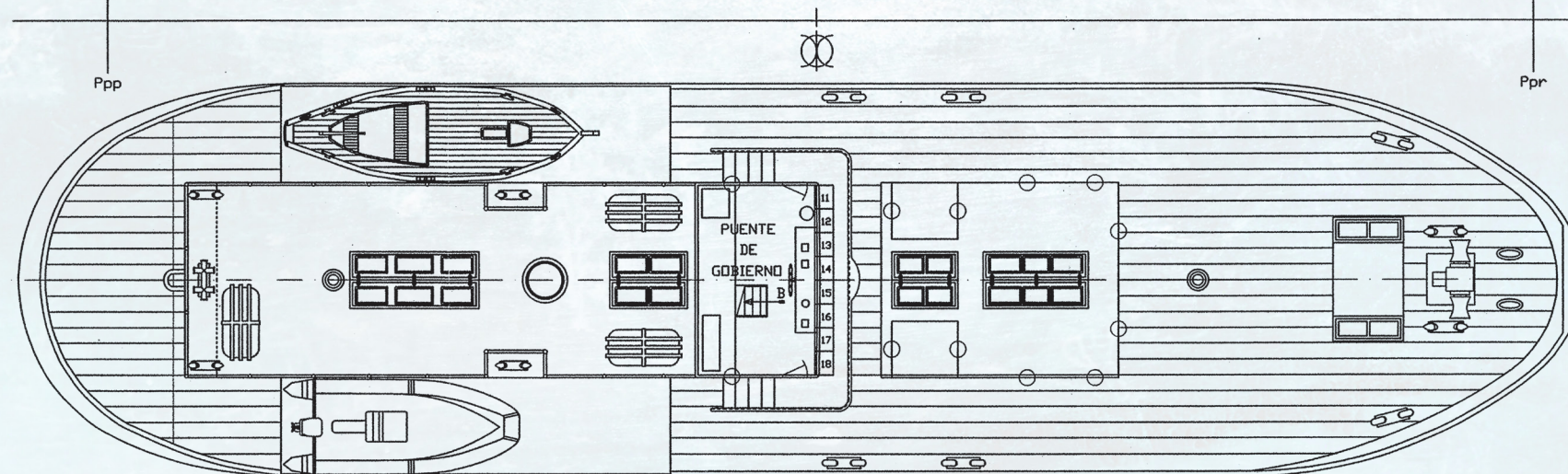
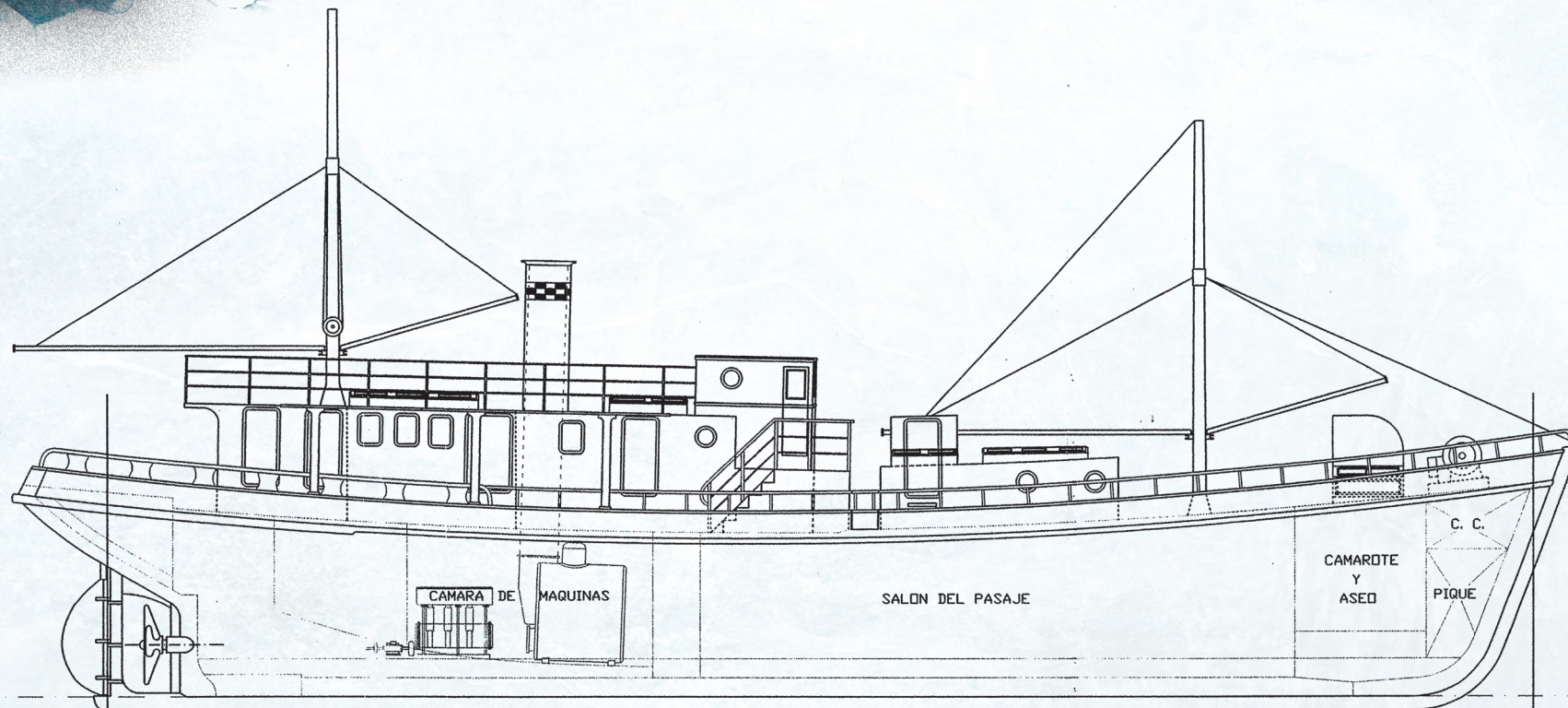
Degeneración

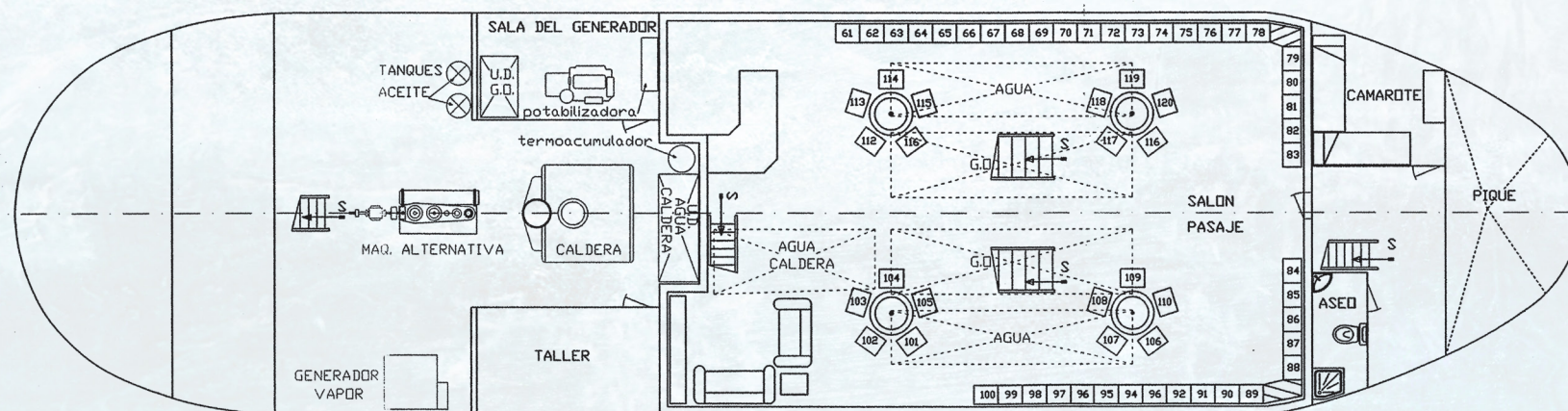
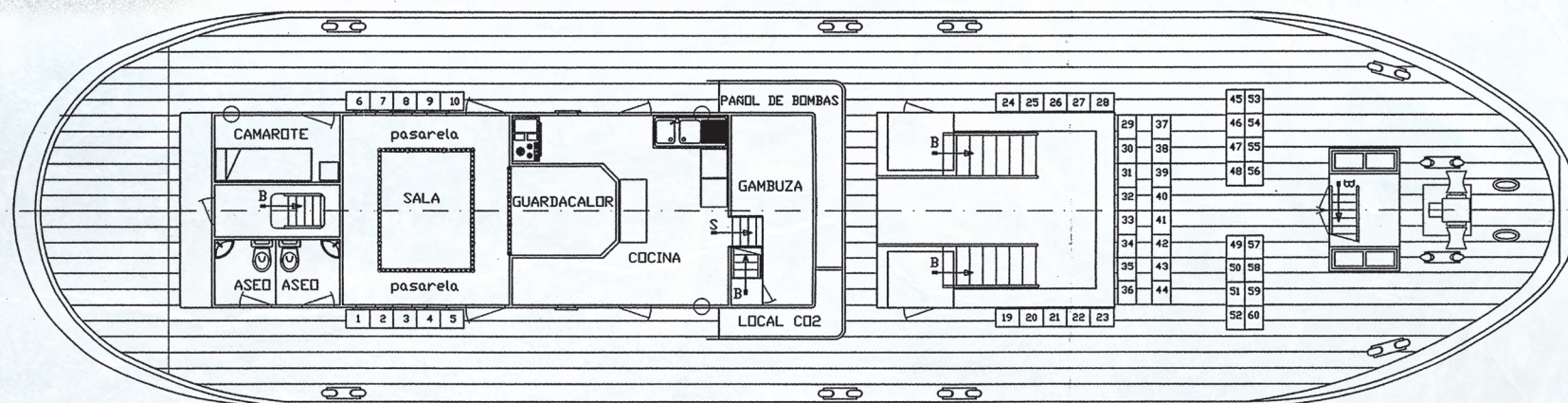
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Estado actual









CARACTERISTICAS PRINCIPALES:

ESLORA TOTAL.....30,05 m.
 ESLORA ENTREPERPENDICULARES.....27,00 m.
 MANGA FUERA DE FORROS.....7,64 m.
 PUNTAL.....7,64 m.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions:

(a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License.

You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No

terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.

The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the

terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker. Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos. NSD20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagdulín Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Postapocalyptica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Ismael Díaz Sacaluga. Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Mario Fernández. Plata de Ley, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Cultos Innombrables, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero and Jokin García. Hitos: Guía Genérica, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio Vergara and Manuel J. Sueiro.

