



ARTURO OVIEDO (EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS)

# Los Héroes de Telemark

"Nunca en la historia de los conflictos humanos tantos debieron tanto a tan poco"  
- Winston Churchill

**Los Héroes de Telemark** es una aventura para el escenario de la Segunda Guerra Mundial, **Aethung! Cthulhu**, que emplea las reglas de la sexta edición de **La Llamada de Cthulhu** (aunque se puede adaptar fácilmente a **Savage Worlds** o **Fate**). Se presume que los jugadores son soldados que pertenecen al bando aliado tratando de desbaratar los planes del ejército Nazi. Se recomienda que los personajes dispongan de habilidades de infiltración, combate y uso de explosivos, así como hablar algo de alemán y al menos uno debería ser capaz de comunicarse en noruego.

## UN POCO DE HISTORIA

Adolf Hitler tenía un asesor científico que recibía el nombre en clave de "Klingsor", a día de hoy se presume que no se trataba de otro sino del físico Werner Heisenberg. En septiembre de 1941, Heisenberg, hizo una visita a la casa de otro gran científico de la época, Niels Bohr, en Copenhague. Poco se conoce de aquella conversación, pero Bohr quedó tan horrorizado que esa misma noche huyó a los Estados Unidos, donde entraría a formar parte del Proyecto Manhattan junto con otros físicos brillantes como Enrico Fermi, Richard Feynman o Robert Oppenheimer, con el objetivo de conseguir desarrollar una bomba atómica antes de que lo lograran los nazis. Y dado que la información que les pasó Bohr puso nerviosa a mucha gente la contrainteligencia comenzó a trabajar a contrarreloj.

Al principio todos los ojos se dirigieron a Penemunde, donde el doctor Werner Von Braun desarrollaba los cohetes V1 y V2 con los que pretendía bombardear la Costa Este de

los Estados Unidos. Pero dicha dirección resultó errónea. La inteligencia militar británica se da cuenta entonces del desmesurado aumento de producción de agua pesada de 12 toneladas a 100 de una pequeña fábrica en Vemork, Noruega, la Norsk Hydro. El agua pesada contiene deuterio, un elemento que se puede emplear para la construcción de un reactor nuclear (aunque los americanos acabaron optando por el grafito, dadas las complicaciones que entrañaba el agua pesada), por lo que el incremento forzado de su producción resulta significativamente sospechoso.

### Operación Paperclip

Tras la finalización de la guerra, las tropas americanas recibieron la orden de recuperar a todos los científicos alemanes disponibles, para aprovechar sus conocimientos, concediendo a cambio inmunidad y una nueva vida.

Así fue para Werner Von Braun, el mayor experto en cohetes y propulsión a chorro del régimen nazi, lo que le convirtió en el director del proyecto de la agencia espacial estadounidense que finalizaría con el primer hombre que pisó la luna en 1969.

*Imagina si llegan a conseguir "la Bomba",  
no quiero ni pensarlo.*  
- Peggy



La planta de Norsk Hydro atrae cada vez mayor atención y se monta una operación para secuestrar al ingeniero Einar Skinnarland que forma parte del personal de la planta. El 9 de octubre de 1942 se le extrae de un vapor con dirección a tierras inglesas y se confirman las sospechas.

El Proyecto Uranio alemán establece la necesidad estratégica del agua pesada, denominada en clave Producto 9 o simplemente P9. El aumento de producción en la Norsk Hydro pretende obtener los componentes necesarios para poner en funcionamiento un reactor nuclear y así enriquecer el uranio, principal elemento de la temida bomba atómica. La Noruega tomada por la Alemania Nazi parece el lugar idóneo para poner en marcha dicho proyecto y la maquinaria se fuerza al máximo. Pero la resistencia noruega juega un papel fundamental. Entrando en contacto con el gerente de producción de la planta, Jomar Brun, que no apoya la ocupación Nazi, consiguen planos y diagramas de la Norsk Hydro. Una vez en manos de la inteligencia británica se trabaja a marchas forzadas en una operación coordinada con los noruegos para frustrar los planes del enemigo. Dicha operación se ve acelerada al perder contacto con Jomar Brun, el hombre en el interior. Temiendo que le hayan descubierto, el S.O.E. (Special Operations Executive) del Reino Unido da luz verde al plan.

## Informe de la operación

Apoyo táctico: **Operación Grouse**, cuatro comandos noruegos saltarán en paracaídas sobre Noruega, en la provincia de Telemark, a una distancia lo suficientemente amplia como para no levantar sospechas. Se verán obligados a esquiar por las despobladas montañas llegando hasta las afueras del pueblo de Vemork, situado a las afueras de la fábrica. Su misión consiste en dar apoyo táctico en la huida al grupo principal y acometer el asalto directo si el plan primario fallase. La contraseña para contactar con ellos es la siguiente: a la pregunta *«¿Qué viste a primera hora de la mañana?»* habrá que responder *«Tres elefantes rosas»*.

Equipo principal: **Operación Gunnerside**. Los nombres de ambas operaciones no son tan aleatorios como puedan parecerlo, Gunnerside es un pueblo y páramo donde la familia Hambro y Sir Charles Hambro, jefe del S.O.E., solían cazar urogallos, que en inglés son Grouses. El 16 de febrero de 1943 los jugadores encabezarán una misión para interceptar el transbordador SF Hydro en el lago Tinn (Tinnsjoe en noruego) que transporta material a la fábrica de Norsk Hydro. Tras someter a la tripulación asumirán sus personalidades y las usarán para introducirse en la fábrica y colocar las cargas explosivas que transportan. El objetivo final es la demolición de la planta, contactando con el equipo Grouse para facilitar la huida o para desatar un ataque a pie desde el pueblo de Vemork, en las afueras.

## ACTO 1: CONTACTAR CON LA RESISTENCIA

La aventura comenzará en el avión que les transporta. El capitán Sturridge, un hombre firme, recio y de aspecto fibroso, moverá con nerviosismo su tupido mostacho tan negro como el carbón mientras les recuerda por enésima vez la misión. Agarrado con firmeza a su asidero trata de imponer su voz ronca por encima del ruido provocado por los rotores. No se permite el fallo. No se contempla el fracaso. La operación debe ser un éxito por el bien del discurrir de la guerra. Si Hitler se hiciera con el control de un arma tan terrible las consecuencias serían desastrosas.

Una vez que estén sobre el suelo deberán orientarse hacia Vemork y allí contactar con Olav Sorensen, líder de la resistencia noruega del lugar. Se ha establecido un punto de contacto en las afueras del pueblo, junto al camposanto, a las 20:00. Por lo que deberán darse prisa. La contraseña para el contacto es: a la pregunta *«¿Dónde habita el estomino en invierno?»*, habrá que contestar *«En la fosa más profunda del océano»*. En perfecto noruego (si ningún personaje lo habla puedes obviarlo y suponer que será en inglés).

## El salto en la noche

A las 19:15, y en casi total oscuridad, se producirá el salto a 8.000 metros de altura, debiendo abrir el paracaídas al límite de 1.500 metros. Será necesario superar una tirada de **Paracaidismo** para llegar sanos y salvos al suelo. En caso de fallo sufrirán 1D6 de daño por el impacto en la caída. Si el resultado fuera una pifia tira 1D4 en la tabla siguiente:

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Aterrizas a 1D4 kilometros de distancia            |
| 2 | El paracaídas queda enredado en un árbol           |
| 3 | La caída es peor de lo que parecía (2D6 de daño)   |
| 4 | El paracaídas no se abre, haz una tirada de Suerte |

Una vez en el suelo, deberán orientarse, en plena noche, para llegar a Vemork. Los plazos andan muy justos y cualquier fallo en **Orientarse** supondrá 1D3 horas de retraso en llegar al punto de encuentro. Una vez allí deberán esperar a su contacto, que no aparecerá. Al final será cuestión de ver cuánta paciencia tienen los jugadores, porque nadie va a venir. Tendrán que ser ellos los que, por propia iniciativa, se adentren en el pueblo.

## Un pueblo tranquilo

Vemork es un pequeño pueblecito noruego de casas bajas, de una o dos plantas a lo sumo, y factura casera. Con los tejados y las calles llenas de nieve a rebosar, la única vida



Foto: The Parachute Regiment in Training, Ringway  
August 1942 H22754 / CC-BY-SA.



parece proceder de las exiguas luces que iluminan el interior de los hogares. Los colores apagados del lugar contrastan con el rojo vivo de las dos grandes lonas verticales que decoran la fachada del ayuntamiento. La esvástica Nazi contempla con estudiada soberbia desde las alturas la desértica localidad.

El régimen alemán ha tomado el edificio para satisfacer sus necesidades de alojamiento y manutención. En especial las del General Nikolaus von Falkenhorst, principal encargado del ejército Nazi destacado en territorio noruego. La producción de agua pesada en la Norsk Hydro se ha convertido en una tarea de máxima prioridad en las últimas semanas y le ha exigido moverse a este lugar. Con puño de hierro dirige a los soldados bajo su mando, estableciendo turnos de guardia de 2 horas por parejas, con rotaciones programadas. Su única intención es la de mantener la disciplina dentro del contingente de 20 hombres que le acompaña, puesto que aún confía en el secreto de su misión y en la baja amenaza que supone la población local. El destacamento se completa con media docena de vehículos civiles, uno de lujo para el General, y un Panzer II que emplean principalmente para abrir camino en las nevadas y agrestes carreteras noruegas.

Si los jugadores son descubiertos rondando por Vemork se les dará el alto, especialmente si llevan armas a la vista. Los soldados de guardia intentarán detenerles y llevarles a la

antigua escuela para mantenerles retenidos hasta que von Falkenhorst acuda para interrogarlos. Si muestran resistencia tratarán de retirarse mientras dan la voz de alarma y esperan refuerzos de sus compañeros.

#### SOLDADO ALEMÁN (REGULAR)

FUE: 13	CON: 15	TAM: 13	INT: 11	POD: 10
DES: 14	APA: 12	EDU: 11	COR: 40	PV: 14

- **Bonificación al daño:** +1D4
- **Ataques:** Kar. 98k (fusil de cerrojo) 50%, daño 2D6+4, ataques 1 cada 2, alcance básico 90 m.  
MP38 Maschinenpistole (subfusil) 35%, daño 1D10, ataques 2 o ráfaga, alcance básico 30 m.
- **Habilidades:** Armas pesadas 30%, Artillería 30%. Combate cuerpo a cuerpo 40%. Conducir automóvil 35%, Entrenamiento de combate 35%, Escuchar 70%, Esquivar 35%, Lanzar 35%, Primeros auxilios 45%, Seguir rastros 10%, Tregar 40%.
- **Lenguas:** Alemán (propia) 55%. Noruego 05%

Dentro del pueblo, a la única persona que encontrarán, además de la patrulla de vigilancia alemana, es a un borracho local tirado en el descansillo de un portal con la mirada perdida en el infinito. Con una tirada de **Descubrir** los jugadores se darán cuenta de las manchas de sangre que cubren gran parte de sus ropas. Casi en un estado catatónico ignorará por completo a sus interlocutores, mientras sus manos temblorosas sujetan la botella de alcohol de la que bebe con fruición. Para lograr comunicarse con él será necesaria una tirada de **Psicoanálisis**, o bien, un buen bofetón para devolverlo a la realidad. Les mirará de arriba a bajo estudiándolos, como sorprendido, y solo llegará a farfullar: «Tarde... tarde... ya es demasiado tarde.» mientras les señala el interior del edificio para que entren. Por supuesto no recordará la contraseña ni hará intención alguna de mantener conversación más allá de volver a sumergirse en su botella.

El edificio, que parece una pequeña clínica, tiene tres camas ocupadas por pacientes sedados en estado grave. a la par que el suelo se cubre de sangre y gasas manchadas. El silencio es sepulcral, salvo por las voces que suben de su sótano.

## La Resistencia

La resistencia emplea la clínica como base improvisada para sus reuniones. En el sótano, que hace las veces de morgue, se encuentra su líder, Olav Sorensen, al que pronto reconocerán por las fotos incluidas en el informe de la misión, y que sí podrá darles la contraseña. Junto a él hay otro hombre que se muestra muy nervioso y echa mano a su arma en



cuanto se da cuenta de la presencia de los personajes La escena estará llena de tensión hasta que los personajes se identifiquen. Tras ello, aunque los presentes se relajarán un poco, un nerviosismo descarnado seguirá inundándolo todo. Con un vistazo rápido descubrirán sangre y heridas tanto en Olav como su compañero, Kjelstrup.

Ambos se encuentran tras la mesa de autopsias sobre la cual hay un cadáver tapado con una manta. Kjelstrup se marchará sin decir nada, mientras que Sorensen procederá a relatarles las últimas noticias de las que dispone.

---

Volvimos a contactar con Jomar Brun este mediodía, el hombre que teníamos dentro de la planta. Pensamos que le habían capturado y cuando apareció nos alegramos. Cuán equivocados estábamos. Al reunir al equipo para recibir sus noticias nos atacó. Ni lo vimos venir. Era como una bestia despiadada, salvaje, completamente enloquecida. Para cuando pudimos contestar varios... varios de mis hombres ya estaban muertos. Le disparamos, le rajamos de arriba a abajo, le gopeamos. Incluso le hicimos arder con un cóctel molotov... Pero no caía. Nada parecía herirlo. Al final hubo que cortarle la cabeza. Solo así pareció detenerse. Para ese momento ya había matado a ocho... ocho buenos hombres. Poulsson y Haukelid no se si sobrevivirán a esta noche... Ronneberg no creo que vuelva a andar.

---

Dirá esto mientras mira temblando el cadáver que se oculta bajo la manta en la mesa de autopsias. Dudando un momento y haciendo acopio de voluntad retirará la cobertura mostrando el macabro cuerpo sin cabeza que se encuentra debajo. Tirada de **Cordura** (0/1D4).

El cuerpo muestra múltiples heridas, cortes, golpes, quemaduras, etc. Algo abotargado y con signos de putrefacción, mediante una tirada de **Medicina forense** o **Biología** resultará evidente que no cuadra la fecha de la muerte con los hechos relatados. Este cuerpo ya llevaba varios días muerto. Investigando el cadáver, con una tirada exitosa de **Descubrir**, llamará poderosamente la atención la herida del cuello. El corte parece cauterizado por completo, aunque no se usara llama alguna para decapitarlo.

Deja que los jugadores examinen el cuerpo y propongan alguna teoría tratando de asimilar lo que se muestra ante sus ojos. Su misión ha de conducirles al lugar del que procede por lo que deberían estar preocupados.

Mientras la situación discurre y se intenta sacar algo de información a un superado por las circunstancias Olav, un sonido metálico comenzará a hacerse audible. Como si de media docena de pequeños arañazos sobre una superficie metálica se tratase, el desagradable e inquietante ruido inunda la estancia. Su origen parece proceder de la pared occidental, donde se encuentran las cámaras frigoríficas para conservar los cadáveres. Nervioso, frenético y cada vez más alto, penetra en los huesos del más calmado.

Por su parte, al girar la vista hacia el otro extremo de la habitación, un ligero llanto se oculta bajo el creciente sonido de arañazos metálicos que ha aumentando hasta el estruendo. Olav Sorensen, apoyado contra la pared en posición fetal y abrazando las rodillas con sus brazos, hunde su cabeza escondiendo las incontrolables lágrimas que manan de sus enloquecidos ojos. Como si en estado catónico hubiese entrado no para de repetir:

---

La cabeza, ¡Oh Dios mío! LA CABEZA...  
Sigue viva, ¡SIGUE VIVA!

---

Cuando se produjo el incidente con Jomar Brun, el ánimo y estado de los supervivientes era tal que optaron por esconder su cabeza de la vista. No eran capaces de mirarla. Así que sin pensarlo demasiado la introdujeron en una de las cámaras frigoríficas. Cabe señalar que un pueblo como Vemork tiene gran parte del año el suelo congelado, lo que imposibilita el enterramiento apropiado a los habitantes que fallecen. Es por tanto imperativo preservar los cuerpos hasta que el clima permita hacerlo. Por ello, una pequeña instalación médica como esta dispone de una docena de cámaras montadas en tres filas de a cuatro.

Con un éxito en una tirada de **Escuchar**/2 detectarán sin problemas la cámara de la que procede el penetrante ruido. Si fallan, serán incapaces de enfocar el origen. Deberán ir abriéndolas una a una, encontrando la correcta al sacar 1 en 1D12 (deberás reducir el dado a 1D10, 1D8, etc, según procedan). Cualquier otro resultado llevará a una cámara errónea, con una posibilidad del 30% de estar ocupada por el cadáver de un fallecido. En cualquier caso Olav no les será de ayuda, será imposible sacarle del estado de fuga en el que se encuentra.

Si alguno de los jugadores opta por disparar contra la pared en la que se encuentran las cámaras habrá que tener en cuenta varios detalles. Primero es que apunte contra la correcta, segundo es su propia fabricación. Para preservar el frío interior están construidas de puro acero conteniendo en su interior tubos de cobre que conducen CFC (clorofluorocarbonos) que producen la refrigeración. Hoy en día ya no se emplean por su daño a la capa de ozono utilizando otros sustitutos como el NH3 (trihidruro de nitrógeno, amoníaco).



Disparar a las cámaras requiere de una tirada de Arma/2 para acertar. Y teniendo en cuenta que el acero de que están hechas las asemeja por completo a un tanque, les dota de 4 puntos de protección y 20 de resistencia. En caso de fallar deberá hacerse una tirada con 1D6 en la siguiente tabla:

1-2 La bala queda incrustada en el acero de la puerta

3 La bala sale rebotada silbando cerca de un Pj

4 La bala rebota impactando en el foco de luz dejando la habitación a oscuras.

5 La bala rebota e impacta en un Pj (tira para elegir)

6 El disparo rompe uno de los tubos que contienen CFC liberando gas con cloro en la habitación (POT 20, irritación de las mucosas oculares, nariz y garganta además de dificultades respiratorias que producen un -25% a la acción los primeros 10 turnos, incrementándose en un -25% cada 5 turnos más de exposición).

Si el resultado fuera una pifia se podrán escoger dos de los resultados a voluntad o crear un efecto propio.

Dentro de una de las cámaras, lo que queda del cuerpo de Jomar Brun, su cabeza, ha logrado adaptarse a su nueva situación. Modificado por una tecnología que no puede concebirse ni comprenderse por las primitivas mentes humanas, ha desarrollado cuatro pares de tentáculos de una composición similar al metal pero cientos de veces más duro y flexible que surgen de su cercenado cuello. Como si de octópodo se tratase, sus nuevos apéndices arañan frenéticamente la sellada compuerta que le aprisiona. Estas extensiones no solo le permiten moverse si no que también actúan a modo de antenas sensibles a través de las cuales le llega la información del mundo a su alrededor. Sus ojos ciegos de lechoso blanco ya no pueden servirle. La boca medio abierta, babeando sin fin una pútrida saliva marronácea, resalta sobre el cetrino color de una piel que pertenece a un hombre que murió hace mucho más tiempo de las escasas horas que se le presupone.

El desagradable arañar metálico convertido en estruendo que resuena por toda la habitación cesará de inmediato ante un disparo, o cuando se comiencen a abrir las cámaras. Las terminaciones metálicas de los tentáculos que surgen del cuello del fallecido son muy sensibles a la vibración y se pondrán en alerta en cuanto los jugadores inicien su acción. Agazapada al final del compartimento aprovechará su oportunidad para lanzarse sobre la garganta de la persona más cercana, aferrándose con inusitada fuerza, estrangulándole sin remisión.

**HAY COSAS AHÍ AFUERA PEORES QUE LOS NAZIS.  
TENED CUIDADO.**

- SGTO. CARTER

## CABEZA TENTACULADA DE JOMAR BRUN

FUE: 22	CON: 14	TAM: 3	INT: 3	POD: 10
DES: 16	APA: n/a	EDU: n/a	COR: n/a	PV: 9

• **Bonificación al daño:** +1D4

• **Ataques:** Tentáculos 55%, daño bd

Presa 70%, daño asfixia (ver pag. 64 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia)

• **Armadura:** las armas de fuego y los proyectiles le hacen solo la mitad de daño obtenido en la tirada (redondeando las fracciones hacia arriba)

• **Hechizos:** ninguno

• **Habilidades:** Discreción 75%. Esquivar 55%, Ocultarse 90%, Tregar 90%

• **Pérdida de Cordura:** 1/1D6

Será imposible intentar razonar o comunicarse con la cabeza. Su único instinto es acabar con todo aquello que se cruce en su camino y su sed de sangre resultará insaciable. Nota: se deberá tener en cuenta lo reducido de la habitación y la capacidad de movimiento del enemigo para dar mayor realismo y sensación de peligro a la escena.

Si se emplean armas de fuego, o se causa suficiente revuelo, existe un 10% acumulativo por turno de combate de que la patrulla nazi acuda a echar un vistazo. El borracho huirá al escuchar el primer ruido, mientras que en la planta de arriba Kjesstrup que se ocupa de los heridos, bajará las escaleras a investigar, pero no entrará en ningún caso en combate. Ya ha tenido suficiente por el resto de su vida.

## Pasada la tempestad

Una vez controlada la situación los jugadores deberán tratar de recomponerse lo mejor que puedan. La cabeza muestra una serie de tentáculos de algún tipo de metal desconocido que surgen del cuello. Son increíblemente resistentes, no llegando a calentarse ni al aplicar una llama de mechero bunsen, pero a la vez siendo sorprendentemente flexibles y ligeros. Cabe suponer que no procederán a realizar un examen más exhaustivo dados los plazos de la misión, pero cualquier intento de autopsia, tanto en la cabeza como en el resto del cuerpo, mostrarán canales y nudos de dicho metal por todo su interior.

Kjesstrup se ocupará de un incapaz Olav Sorensen mientras señala a los jugadores un par de bolsas, en la primera planta, que contienen los explosivos, así como los planos de la fábrica (ver *Ayuda n° 2* al final). Pedirá que esperen en el sótano para no atraer la atención mientras hace llamar a un par de compañeros para continuar con la misión.



Foto: D/F Hydro at Mael, Norway  
1925 por Anders Beers Wilse / CC-BY-SA.



## ACTO 2: EL ABORDAJE DEL SF HYDRO

Los jugadores dispondrán de un par de horas para prepararse antes de que el hombre que ha de conducirles a su siguiente paso aparezca. Delgado, rubio y de piel blanquecina se presenta como Leif Tronstad, mostrándose asustado y a la vez atraído por el macabro escenario que se encuentra en la clínica. Perplejo ante lo que ve y se le cuenta apremiará a los personajes a continuar la misión de inmediato y sin demora. Deben atravesar a pie unos cuantos kilómetros de agreste y nevado campo a través y los plazos están muy ajustados. Han de llegar al punto localizado para acometer el abordaje antes de que el transbordador pase o habrán de esperar hasta la próxima oportunidad.

Bajo el inclemente frío norteno y azotados por el viento, recorrerán durante horas el paraje noruego guiados por Tronstad, que se revela como uno de los ideólogos de toda la operación. Distraído y de comportamiento nervioso les hablará atropelladamente de los fundamentos y teorías sobre el enriquecimiento de uranio, tema que domina sobradamente como profesor de química universitario que es. Entre cortadamente irá introduciendo entre sus divagaciones la frase: "tentáculos de metal... ¿tentáculos de metal?", como si en su cabeza se estuviese discurriendo algún tipo de pensamiento intermitente que no quisiese hacer público, pero continuando de inmediato su diatriba técnica.

Cargando con las dos bolsas llenas de explosivos y los planos de la planta llegarán a una orilla del lago Tinn (Tinnsjoe en noruego), donde les esperan, cubiertos por lonas, dos botes a motor con capacidad para cuatro personas. No habrá que esperar mucho tiempo antes de que el sonido de los dos motores a vapor del transbordador rujan en la distancia, dando la señal para proceder.

Leif Tronstad, con gesto serio y preocupado desde la orilla, al verles partir, les instará en última instancia:

---

Sé que les pido mucho, y que ya van a hacer más de lo que muchos harán en toda una vida, pero... pero algo terrible se esconde en esa planta... una cabeza con tentáculos, ¡Dios mío!... Antes de volarla en mil pedazos investiguen, descubran lo que allí se esconde y... y entonces destrúyanla, destrúyanlo todo. Que Dios les ayude.

---

## El transbordador

El SF Hydro es un transbordador noruego impulsado por vapor que opera conectando Rjukan, Tinnoset y Mael. Con una extensión de 53 metros de eslora posee una capacidad de carga de 493.60 toneladas brutas, consistentes principalmente en vagones de ferrocarril con fertilizante, nitrato de potasio y amoníaco de la Norsk Hydro, así como pasajeros.



Equipado con dos motores de vapor, cada uno de 250 caballos de potencia, alcanza una velocidad de crucero de 8 nudos (15 km/h).

En su parte inferior va la carga, junto con cuatro soldados nazis, divididos en parejas de a dos: una pareja se encuentra asentada en la popa y otra en la proa. El relevo se lleva a cabo cada dos horas, permaneciendo un contingente de otros cinco soldados en la parte superior, donde se encuentran los habitáculos para viajeros. Uno anda dormido, y cuatro en la sala común jugando a las cartas con una radio a todo volumen que repite sin descanso las canciones populares: "Lili Marleen", "Horst Wessellied", "Panzerlied" o "Erika". Otros dos en la bodega inferior, junto a la sala de máquinas, controlando a los trabajadores noruegos encargados de la carga y descarga, que son unos 20 en total. Estos aceptan a regañadientes pero de manera sumisa el dominio de los alemanes por el miedo de lo que pudiera pasar a sus familias, y aunque no ayudarán en la operación, tampoco darán la alarma o perjudicarán a los jugadores, especialmente si se identifican en noruego. Por último, el líder del destacamento se halla en el puente, en la parte superior de la proa, junto al veterano capitán de la embarcación, cuya tolerancia al pomposo comportamiento de su jefe alemán hace tiempo acabó por agotarse.

Los jugadores habrán de aprovechar la oscuridad que otorga la madrugada y el potente rugido de los motores del transbordador para acercarse sin ser detectados. Deberán acercarse por babor y subir teniendo éxito en una tirada de **Discrección** (por jugador). En caso de fallo tira 1D4 en la siguiente tabla:

- 1 Uno de los trabajadores noruegos acude a hacer sus necesidades por la borda y le descubre.
- 2 Uno de los soldados que juegan a las cartas acude a vomitar por la borda y le descubre.
- 3 Los dos soldados de popa dan la alarma.
- 4 Cagada épica, al subir vigilando no ser descubierto el jugador acciona sin querer uno de los topes que actúa de freno de los vagones que se desliza por la cubierta impactando contra otros causando un gran estruendo.

En caso de pifia escoge los dos últimos resultados o crea un efecto de tu decisión.

## Tomando el control

Los jugadores deberán proceder con cautela y con constantes tiradas de **Discrección** y **Ocultarse** (ver página 84 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia). Tanto la pareja de soldados apostados en la proa como en la popa no esperan

tener problemas por lo que, aunque tienen sus armas a mano, no estarán en posición defensiva salvo que hayan detectado algo. Moverse por la cubierta es sencillo dado el gran aparataje de los gigantescos vagones de ferrocarril y las oportunidades de ocultación que suministran. Hay que tener en cuenta el contenido de algunos de los mismos en caso de combate. Si bien unos pocos transportan maquinaria, la mayoría, en torno al 70% contienen productos químicos volátiles y/o tóxicos. Si se produce un intercambio de disparos, en caso de pifia, podría estallar una nube de gas acumulado con un daño de 4D6/2 m + Suerte = quemar (ver página 63 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia). Junto a la popa se encuentran las escaleras que bajan a la bodega donde se hallan los noruegos junto con dos soldados, más preocupados de mantener bajo su pesada bota a los noruegos que de esperar visita.

En la proa hay dos pasarelas paralelas a babor y estribor por las que se accede a los habitáculos de los pasajeros, ahora ocupados por cuatro nazis jugando a las cartas y un quinto durmiendo. El alto sonido de la radio hace que para sorprenderlos se tire por **Discrección**<sup>2</sup>. El puente por su parte se encuentra alejado a la estancia y además también se puede acceder a él por una tercera pasarela en la zona de carga. En este caso el capitán, Rolf Pedersen, pondrá todo de su parte para reducir al jefe del regimiento.

Una vez tomado el control los trabajadores noruegos se mostrarán felices de no estar bajo el mando de los nazis, pero siendo conscientes del peligro que puede suponer para ellos y sus seres queridos la situación actual. En ningún caso esperen mayor ayuda de ellos que la de dirigirse a la planta y salir de allí pitando. Por su parte, interrogar a los soldados alemanes no será demasiado productivo. Son un nuevo relevo que acaba de hacerse cargo del trayecto y nunca han estado allí antes. Su labor no pasa de vigilar a los operarios para que descarguen los vagones y suban lo que se haya de transportar. Tal es su disciplina, las órdenes no se cuestionan, se cumplen.

## ACTO 3: LA NORSK HYDRO

La Norsk Hydro es una pequeña planta de producción de agua pesada enclavada en la región del Telemark aprovechando la cascada del Rjukan para obtener energía. Con capacidad para unos 50 trabajadores es capaz de producir en torno a 12 toneladas anuales del producto. Su equipamiento electromecánico y de estructuras consiste, entre otros, de bombas, intercambiadores de calor, recipientes de presión, compresores de gases, columnas de destilación, hornos, motores eléctricos y varios reactores.



Su principal finalidad es la producción de agua pesada, que es como se conoce popularmente al óxido de deuterio. Que no es radiactiva. En su forma pura, tiene una densidad aproximadamente un 11 % mayor que la del agua, pero, por lo demás, es física y químicamente similar. Su diferenciación reside en un enriquecimiento del 99,75 % por cada átomo de hidrógeno, lo que significa que el 99,75 % de los átomos de hidrógeno son del tipo pesado (deuterio). En comparación, en el agua ordinaria, a veces llamada "agua ligera", solo hay alrededor de 156 átomos de deuterio por cada millón de átomos de hidrógeno.

## La terrible verdad

Los Mi-go son una especie de insectos interestelares con un cuerpo recubierto de caparazón, como si de un crustáceo se tratase, acompañados de alas membranosas. Vagando por el espacio desde su colonia principal habitan otros planetas con fines de explotación minera para obtener recursos como el *tok'l*, extraño metal con el que construyen los cilindros en que transportan los cerebros extraídos a sus sujetos de experimentación. Se les presupone originarios de un planeta llamado Yuggoth, ubicado en el borde exterior del sistema solar, aunque su localización sigue siendo un misterio. Se aventura que podría tratarse del planeta enano Plutón, pero también otras voces autorizadas lo situán más allá, siendo esta y no otra la causa de la anomalía detectada en la órbita de Neptuno.

Están entre nosotros desde hace siglos, sino milenios o quizá aún más. La Tierra ha sido objeto de sus colonias mineras desde tiempos pretéritos, ignorando, incluso menospreciando, a la pujante raza humana a la que no daban mayor importancia que a cualquier otro animal terrestre. Pero eso cambió en los últimos años. El estudio y avance en la física del átomo ha llamado su atención. Las innovaciones tecnológicas impulsadas por la guerra han provocado que bajasen de las desérticas colinas del Telemark para investigar a sus vecinos.

Sin llegar a considerarlos una amenaza verdadera para sus propósitos si que han sido capaces de comprender el beneficio que podrían sacar en su propio provecho. La tecnología Mi-go es inconcebiblemente adelantada para los estándares humanos de la época y aún así el desarrollo mostrado podría dotarles de herramientas y posibilidades que no tendrían al alcance en este planeta. Pronto se infiltraron en la planta intercambiando el cerebro de uno de los obreros con el de un compañero insectoide. Una vez dentro estudiaron y planificaron con astucia, haciéndose con el control de manera paulatina.

Hoy en día su dominio es absoluto. Han doblegado tanto a los trabajadores como a los soldados alemanes dispuestos para su supervisión. Lobotomizando a algunos de ellos para

mantener las apariencias e intercambiando cerebros con los cargos principales, planean extender su infiltración secreta en todos los estamentos científicos de ambos bandos para sus propios fines. Introduciendo a los suyos en las diferentes partidas que han ido siendo distribuidas para abastecer de aprovisionamiento a todo el frente, han ido colocando sus piezas por todo el tablero de la Segunda Guerra Mundial.

## MIGO, LOS HONGOS DE YUGGOTH

FUE: 10	CON: 11	TAM: 10
INT: 13	POD: 13	DES: 14
EDU: n/a	COR: n/a	PV: 11

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** Pinzas 30%, daño 1D6 + presa
- **Armadura:** ninguna, pero su cuerpo extraterrestre hace que todas las armas capaces de empalar les causen el menor daño posible
- **Hechizos:** Dominar (ver página 331 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia)
- **Pérdida de Cordura:** 0/1D6

## El vigilante del puerto

El transbordador llegará sin mayor problema al puerto habilitado con carriles para el descargue de los vagones que transporta. Así mismo, otros cuantos esperan en la vía doble para subir a bordo resupliendo a la embarcación en su viaje de vuelta. A unos pocos cientos de metros la Norsk Hydro.

Como único testigo, un soldado sentado en la garita del puerto observando con mirada perdida desde el amplio ventanal. No hablará, ni se moverá, ni contestará ninguna cuestión. Solo se mantiene allí, sentado. Si alguien se acerca los suficiente le verá con la boca entreabierto dejando caer un hilo de saliva por la comisura de sus labios. Los ojos fijos en el paisaje sin pestañear, nunca. Parece completamente ido, como si hubiese sufrido una embolia. Con una tirada de **Descubrir/2** se hará notar una delgada línea que surca su cabeza alrededor a la altura de la frente. Si se prosigue con otra tirada de **Medicina** o **Medicina Forense** se identificará como una cicatriz bien curada. En caso de optar por "desenroscar" la cabeza se descubrirá que falta el cerebro en su interior. Ha sido retirado. Y aún así todas las funciones motoras y vitales parecen intactas, estando suturados los canales internos con precisión quirúrgica. Ser testigo de tan macabro descubrimiento supone una **Pérdida de Cordura** de 1/1D4+1.

Más allá de este suceso nada les impide el avance hacia la planta. Los trabajadores noruegos realizarán sus tareas de carga y descarga y se marcharán sin esperar.



## Dentro de la planta

Los jugadores deberán decidir sus siguientes pasos. El puerto permanece vacío salvo por los jugadores y los estibadores del transbordador. Ninguna otra presencia alrededor se muestra a sus ojos, mientras se cuestionan qué es lo que está pasando. Y nadie va a aparecer por allí en bastante tiempo. Si bien los Mi-go proceden según lo establecido, llevando los abastecimientos recién llegados a la planta para su uso, prefieren hacerlo tras un buen lapso de tiempo desde que el SF Hydro se marcha. De tal modo que hasta dentro de dos o tres horas nadie hará acto de presencia para reclamar los contenedores.

Siguiendo las vías ferroviarias unos cientos metros se llega a la planta. Sus chimeneas emiten una enorme nube de vapores al aire lo que muestra su funcionamiento a máxima potencia, más sin embargo ninguna presencia se hace evidente en el corto paseo. En frente, el estacionamiento para una docena de vagones y a su lado oriental diversos almacenes que se emplean para contener todo tipo de materiales y productos, además de los barracones en el frente occidental para albergar al personal más técnico, y menos cualificado. Tal y como se produce el comportamiento de los Mi-go, se esperarán dentro de la Norsk Hydro hasta que el barco esté bien lejos, pero aún así en esta zona podría encontrarse con uno de ellos con una probabilidad del 10%. En todo caso conviene que los jugadores se acerquen con astucia y cautela realizando tiradas de **Discreción** y **Ocultarse** para mantener en secreto su presencia. En caso de fallo tira 1D4 en la siguiente tabla:

- |     |  |
|-----|--|
| 1-2 | Uno de los Mi-go acude andando al almacén a recoger algo y se topa de frente con el jugador.         |
| 3   | Uno de los Mi-go llega volando desde las montañas, precedido por el sonido de sus alas.              |
| 4   | El jugador es detectado por uno de los Mi-go desde el interior de la planta que da la voz de alarma. |

En caso de pifia escoge el resultado que prefieras o crea uno de tu decisión.

La planta baja de la Norsk Hydro dispone de unas enormes puertas metálicas que conducen a la sala de generadores eléctricos. Dichas puertas están cerradas y requieren de una tirada de **Cerrajería** o **Mecánica**/2, pero tal es su tamaño y peso que deslizarlas por sus rieles armaría un estruendo audible en toda la zona. Si de todos modos se quiere intentar, habrá que tener éxito con **Discreción**/5, para lograr deslizarla apenas lo suficiente para que pueda pasar un cuerpo humano sin producir demasiado ruido. Rodeando el edificio, en su pared oriental se encuentra una rampa de escalones metálicos que asciende a su segundo piso.



El segundo piso acoge los laboratorios y habitáculos del personal científico encargado del procesamiento del agua pesada. Si los jugadores fueron descubiertos en su incursión, o han armado demasiado escándalo en el exterior, un par de Mi-go les estarán esperando apostados a la vuelta de los laboratorios secundarios, preparando su emboscada con vistas a la puerta de entrada de la rampa, armados con pistolas de rayos (40%, daño 1D10, para más información ver página 256 de *La Llamada de Cthulhu, Edición Primigenia*). En la parte oriental hay tres habitaciones que hoy en día son usadas por los insectoides. Su interior está ocupado por nidos, a modo de gigantescos avisperos, contruidos de cera y otros fluidos que cuelgan del techo. En su interior crisálidas translúcidas denotan levemente el movimiento de pequeños seres en estado larvario que reaccionan a la luz. Presenciar tal inconcebible escena conlleva una **Pérdida de Cordura** (0/1D3).

En la facción oriental hay dos laboratorios secundarios en los que se realizan tareas complementarias o accesorias a las que constituyen la principal razón de la planta. El primero de ellos se encuentra vacío. Salvo por extraños elementos tecnológicos y diversos recipientes químicos nada se sale de lo normal. En el segundo la cosa cambia. Un soldado nazi se encuentra sentado en un taburete en el centro de la habitación. En estado completamente quieto dirige su nerviosa



mirada de una lado a otro hasta posarla en los recién llegados. La parte superior de su cabeza ha sido rebanada. Un corte perfecto en torno a un centímetro por encima de sus ojos ha seccionado el cráneo con increíble precisión, dejando a la vista su cavidad intracraneal. Vacía por otra parte. Uno de esos seres insectoides, caminando erguido sobre cuatro de sus seis patas, con total ensimismamiento, transporta cuidadosamente su cerebro con el par restante de sus apéndices superiores. Parece dirigirse a un cilindro de metal que permanece abierto en medio del escritorio situado al fondo. Si los jugadores han procedido con cautela pueden pillar por sorpresa al Mi-go con una tirada de **Discreción**. Cuando este se dé cuenta de su presencia tratará de alcanzar un extraño fragmento de metal negro, del tamaño de una pelota, recubierto de pequeños cables eléctricos (pistola de rayos, 40%, daño 1D10, para más información ver página 256 de *La Llamada de Cthulhu*, Edición Primigenia). La situación es tan escabrosa que requerirá de una tirada de **Cordura** (1/1D6). La salvación del soldado alemán está más allá de los conocimientos de los jugadores, que clavará sus ojos inyectados en sangre de uno a otro de los presentes como pidiendo ayuda, demostrando que es plenamente consciente de su situación actual. Es incapaz de comunicarse o moverse pero puede permanecer de manera indefinida en su estado hasta acabar desfalleciendo por motivos puramente fisiológicos. Su destino queda en sus manos.

Las estancias al norte contienen el laboratorio principal. En su esquina inferior izquierda hay una sala que funciona como pequeño almacén de suplidos y cambiador con batas, guantes y otros elementos de seguridad. Nada interesante podrán encontrar dentro.

El laboratorio principal está ocupado por cuatro Mi-go y un humano llamado Hans Faber-Hagen, alto científico del Tercer Reich.

### Quién es Hans Faber-Hagen

El secreto persigue este científico, erudito y visionario. Se desconoce su fecha de nacimiento así como origen. Habla en perfecto alemán, pero también es capaz de expresarse en otra docena de idiomas sin acento aparente. Escalando rápidamente posiciones en el escalafón del ejército nazi, su labor en el desarrollo del arma atómica ha sido fundamental. Llegado a la Norsk Hydro, fue el único en ser tratado como igual por los Mi-go, siendo su vida respetada y con quien han compartido los avances y descubrimientos realizados, así como otros de índole más inconcebible. Es por ello que ¿quién es Hans Faber-Hagen?

Los cuatro Mi-go responderán violentamente a la presencia de los extraños mientras que el humano se esconderá debajo de una mesa eludiendo cualquier enfrentamiento físico. Si bien Faber-Hagen ha sido un colaborador de los insectoides extraterrestres, este es un hecho desconocido por los jugadores, tratando de pasar por otra víctima más de esta invasión venida de más allá de las estrellas. Actuando de manera deliverada, lloriqueará abrazándose a sus salvadores e incluso besándoles en la cara. Su puesta en escena resultará tan creíble que sólo con una tirada de **Psicología**/5 se descubrirá que algo oculta tras su improvisada coartada. Su primer instinto consiste en sobrevivir dadas las circunstancias. Ofrecerá su ayuda como conocedor de las instalaciones acompañándoles al piso de abajo, donde tratará de poner en marcha una estratagema. Si se ve forzado, los jugadores intentarán acabar con él u otra cosa ocurriera en su contra, simplemente desaparecería empleando un hechizo de transportación antes de que pudieran reaccionar, hacia la sala de control en el piso 1. Es importante que sobreviva por lo que se revelará más adelante.

Dentro del laboratorio principal hay un pequeño cuartito cerrado con llave (Hans asegura desconocer su situación, descargando responsabilidades en los Mi-go). Abrir la puerta requiere de una tirada de **Cerrajería**, o de un buen golpe (6 puntos de resistencia). Su interior es tan extraño como todo lo que van encontrando en este maldito lugar. Sobre un escritorio, docenas de cilindros conteniendo cerebros en suspensión conforman una macabra hilera colocada con obsesiva eficiencia. En el centro una especie de máquina con forma ovoidal de la que salen tubos y cables de un desconocido metal azulado que brilla con tenue luz verdosa. En su interior, a través de un panel transparente, se observa un cerebro ensartado por docenas de largas agujas que parecen cargadas de electricidad estática, dando intermitentes chispazos que sorprenden por su inesperada potencia. En la base una serie de palancas y accionadores se disponen de manera incomprensible sobre un tablero de la misma composición. Lograr ponerla en marcha no será cuestión ni de Electricidad ni de Mecánica, la tecnología de los Hongos de Yuggoth es tan incomprensible para los seres humanos que no podría diferenciarse de la magia, es por ello que lograrlo dependerá exclusivamente de una tirada de **Suerte**.

Si se consigue, el brillo verdoso tenue aumentará de potencia hasta llegar a deslumbrar a los presentes. De dos aperturas laterales surgirá una voz tan clara como si tuvieran a la persona delante mismo.

---

¿Dónde estoy?, Oh Dios mío, no puedo ver! Mi cuerpo... mi.. mi cuerpo, no lo siento, no lo siento. ¿Qué me ha pasado?  
¿Alguien puede oírme? ¿Hay alguien?

---



El sujeto del interior se encuentra excesivamente desorientado para poder establecer una conversación coherente. Primero habrá que tratar de calmarle mediante una tirada de **Psicoanálisis** o de **Charlatanería/2**. Con un éxito se presentará como Tom Berguer, capitán de la 9ª Brigada Acorazada del ejército británico desplegada en Irán durante la Operation Countenance al mando del general Slim. Se suponía que debían avanzar hasta los yacimientos petrolíferos persas de su majestad imperial Reza Shah. Si le preguntan por la fecha en que creé estar dirá que 30 de agosto de 1941. Lo último que recuerda es ir conduciendo un carro ligero Mark IV por el desierto, cuando todo se vuelve oscuro. Tom les pedirá que hablen con su padre, Sir Robert Berguer, conde de Sussex y miembro destacado del S.O.E.

Si la tirada de Suerte al intentar activar la máquina resultase en fracaso, tira 1D6 en la siguiente tabla:

- |     |  |
|-----|--|
| 1-2 | La máquina comienza a hacer extraños sonidos, pero nada más  |
| 3-4 | Por un momento parece funcionar emitiendo el diálogo inicial de Tom Berguer, pero luego sale un oscuro humo de su interior y se apaga por completo |
| 5   | Se produce un cortocircuito y el que esté operando la máquina recibe una descarga eléctrica de daño 1D6  |
| 6   | Sobrecarga del sistema de carga interno que explota causando a todos los que estén alrededor 1D6 puntos de daño                                    |

En caso de pifia escoge uno de los resultados a voluntad o crea uno propio que encaje con la narración.

Con una inspección rápida del resto del escritorio, junto a los otros cilindros, hay diversos informes y documentos que hablan de diferentes soldados de ambos bandos, así como científicos, artistas e incluso miembros del parlamento británico. Cada uno con anotaciones de datos relevantes procedentes de los interrogatorios realizados a través de la terrible máquina. No hay rastro de los cuerpos, solo los cerebros en sus contenedores. Presenciar el hecho de que un cerebro extirpado de su cuerpo hable a través de una máquina supone una **Pérdida de Cordura** de 0/1D4.

Bajando por las escaleras dobles circulares del extremo occidental se llega al piso de abajo (obviamente, si los jugadores decidieron entrar por los portones metálicos del primer paso comienza aquí y sitúa a Hans en la sala de control). La gran estancia que contiene los generadores eléctricos, alimentados por la catarata del Rjukan, ocupan casi todo el espacio

salvo por una serie de estancias situadas en el extremo sureño. Pareciera que el zumbido procedente de la maquinaria industrial es el ruido que amenaza con quebrar los tímpanos de los que lo presencian. Hasta darse cuenta de la nube de pequeños insectos iridiscentes que sobrevuela calmadamente todo el lugar. Parecen revolotear en torno a unos gigantescos sacos de aspecto gomoso y tonos verdes, violetas y púrpuras adheridos a los motores que funcionan a toda potencia. Tal es el rendimiento exigido de los mismos, que el calor producido, enorme en comparación con el clima invernal del exterior, les hará sudar como si estuvieran en una sauna. Las enormes vejigas parecen moverse rítmicamente mientras un líquido viscoso pero claro como el agua rezuma de pequeños poros, emitiendo ligeras fuentes de vapor de tanto en cuanto liberando algo del calor acumulado.

Llegados a esta zona, estando Hans Faber-Hagen presente, tratará de evitar a los jugadores para acudir a la sala de control, que es la estancia mayor con entrada en la pared oriental. Si le mantienen bajo custodia o a buen recaudo tratará de engañarles asegurando que desde Control puede apagar los motores y así acabar con aquello que sea que planeaban los Mi-go. Su plan consiste en activar el nacimiento de los seres que se desarrollan dentro de los capullos. Una evolución forzada mediante tecnología de los propios Mi-go con idea de crear combatientes definitivos para sobrevivir en la Tierra ante el inclemente clima bélico que les rodea. Si han de imponerse sobre los humanos, han de estar preparados. La sala de control es una habitación amplia repleta de conductores, llaves de paso y tubos metálicos que bien podría parecer el interior de un submarino. En su parte norteña un enorme ventanal permite observar la zona de generadores eléctricos, y viceversa.

Una vez activado el mecanismo, las vejigas comenzarán a sacudirse violentamente a la par que las nubes de insectos entran en frenesí revoloteando, zumbando y picando por doquier. Se abrirán por su parte inferior, como si de un prolapso se tratase, soltando todo el viscoso líquido interior junto con consistentes coágulos que se van formando. De su interior surgirán sinuosas larvas en diferentes estados de formación, similares a los Mi-go ya vistos, pero con un caparazón metálico en vez de quitinoso y mayores en tamaño. La gran mayoría se sacudirá espasmódicamente en el suelo ahogando su corta existencia ante la falta de madurez necesaria. Pero una sobrevivirá. Un Mi-go mejorado, completamente operativo.

*A veces, el noble arte de la guerra no se diferencia demasiado del noble arte de la huida.*  
A. J.



## MIGO, MEJORADO

FUE: 16	CON: 18	TAM: 17
INT: 10	POD: 13	DES: 22
EDU: n/a	COR: n/a	PV: 18

- **Bonificación al daño:** +1D6
- **Ataques:** *Pinza hidráulica de guerra* 65%, daño 1D8 + bd  
*Pistola eléctrica* 60%, daño 1D6 (con un impacto el objetivo debe superar una tirada de CONx5 o quedar aturdido, solo pudiendo parar o Esquivar ataques durante los siguientes 1D6 turnos)
- **Armadura:** 6 puntos de un pesado revestimiento similar al acero
- **Hechizos:** ninguno
- **Pérdida de Cordura:** 0/1D6

El instinto predatorio de la criatura la llevará a atacar de inmediato a toda criatura viviente con la que se cruce. Por su parte Hans Faber-Hagen, una vez iniciado su plan se desvanecerá creyendo que la criatura eliminará todo rastro de su existencia y a cualquier testigo, permaneciendo en secreto y a salvo. Tanto si ejecuta su estratagema como si es descubierto, abandonará su papel sumiso mostrando una medio sonrisa lobuna que no presagia nada bueno, y se irá. Quien presencie su marcha verá cómo las tres dimensiones espaciales se pliegan sobre sí mismas mientras un destello estraboscópico inunda la zona. El color azul adquiere sabor y le llegan sonidos y voces en idiomas y con acentos desconocidos. Ojos encendidos en fuego observan agazapados en ángulos inexistentes, imposibles. Hans parece estar enfrente suya cuando subitamente aparece andando por la pared aladaña ignorando las leyes de la gravedad y acto seguido desaparece volviendo todo al estado normal. Como si nunca hubiese pasado nada. Pero supondrá una visión difícil de olvidar y que le perseguirá durante mucho en sus pesadillas. Tirada de **Cordura** 1/1D4.

Junto a la sala de control hay dos pequeñas habitaciones contiguas. La primera contiene herramientas y recambios para los motores de la estancia principal y tiene que ser atravesada para llegar a la segunda. Esta segunda habitación presenta una escala de metal que baja hasta un sótano inundado de agua. La visibilidad es nula al carecer de luz, pero con un poco de iluminación se pueden distinguir varios cadáveres flotando junto a los cuerpos desnudos de personas que claman tanto en noruego como en alemán: "*Por favor... por favor, no nos lleven... por favor*". Se trata de los trabajadores de la planta y los soldados alemanes destinados en la misma. Se encuentran en una situación lamentable y no suponen en ningún caso amenaza alguna, incluso les agradecerán como salvadores que les ayuden a salir de allí. Ellos conocen a Hans Faber-Hagen y saben de su colabo-

ración con los Migo, por lo que si le ven o se lo mencionan rápidamente descubrirán su engaño. Si examinan la escena, con una tirada con éxito de **Descubrir** se darán cuenta de que los cadáveres, en estado de semiputrefacción, tienen mordiscos y en algunas partes les faltan pedazos. Parece que la situación de los encerrados llegó a ser tan grave que hubo de recurrirse al canibalismo.

La misión se completará una vez que se instalen las cargas explosivas, con su correspondiente tirada de **Demoliciones**, en los puntos marcados a tal fin en el mapa provisto (ver **Ayuda nº 2** al final). Si los jugadores fueran incapaces de acabarla, tomarían el relevo los comandos noruegos desplegados como apoyo en la **Operación Grouse**, en un asalto directo. Con grandes bajas serían capaces de acabar con las amenazas y destruir la planta. Si los jugadores tienen éxito habrán de marchar al punto establecido para contactar con los mismos que les ayudarán en su salida de Noruega.

## EPÍLOGO: CABOS SUELTOS

Esta aventura está diseñada para convertirse en la parte inicial de una campaña mucho más larga. Por ello, se han ido dejando semillas diseminadas por diversas partes que carecen de explicación por el momento. Por una parte los jugadores han podido revelar la presencia de seres extra-terrestres con la capacidad de habitar cuerpos humanos. La colección de cerebros presentes en la planta, y la falta de sus cuerpos, hace pensar en una infiltración oculta en todos los niveles y estratos de ambos frentes en guerra.

Y por encima de todo, Hans Faber-Hagen. La ausencia de estadísticas está hecha a proposito. Es importante mantener el misterio en estas primeras etapas. Debería suponer el némesis oculto que opera entre las sombras con fines y propósitos desconocidos. El nuevo objetivo en el que se centren las agencias de inteligencia sumergidas en el conflicto. Desde esta premisa se debe tratar de contestar las siguientes preguntas:

- ¿Quién es Hans Faber-Hagen? ¿Qué pretende?
- ¿Qué obtuvo de su trabajo en la Norsk Hydro?
- ¿Cómo se pueden detectar a los Migo infiltrados?
- ¿Se está preparando una invasión secreta?





## Ayuda nº 1

/1942/SCM2.A

**TOP SECRET**

Recientes informes nos hacen pensar que el hombre que teníamos en el interior de la Norsk Hydro ha podido ser descubierto. Urge la necesidad de activar una operación para destruir la planta antes de que tengan tiempo de moverla.

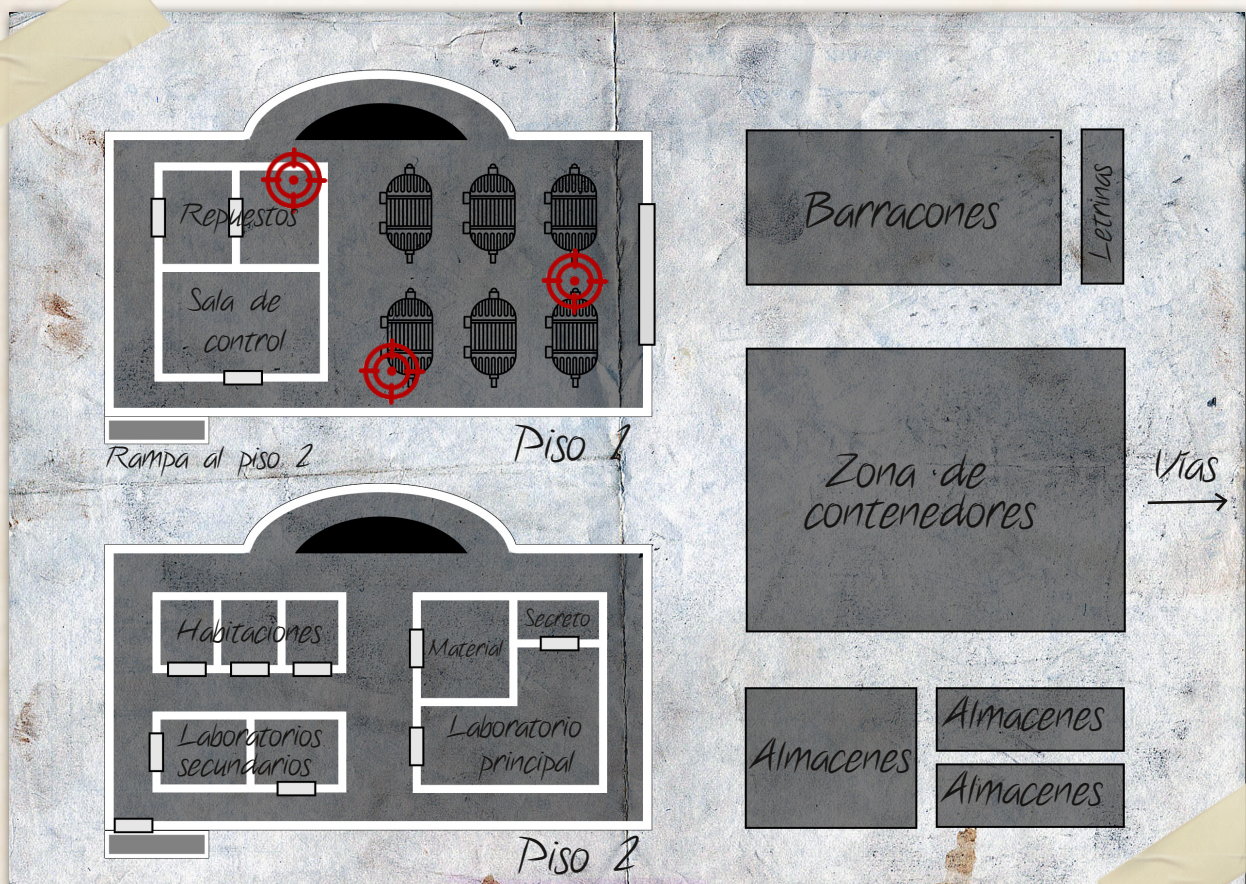
OPERACIÓN GUNNERSIDE

Su comando saltará en paracaídas sobre el pueblo de Vemork donde contactará con la resistencia noruega. Allí se le proveerá de los planos y explosivos necesarios para realizar su cometido. Desde allí asaltarán el transbordador SF Hydro para infiltrarse en la planta y demolerla.

Contacten a continuación con el grupo de apoyo, nombre en clave: Operación Grouse, para facilitar su salida o acometer un asalto directo.

*Sir Charles Hambro*

## Ayuda nº 2







Documento aficionado sin ánimo de lucro ni interés comercial.  
Escrito por Arturo Oviedo (El Guardián de los Arcanos)  
<http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com>

Achtung! Cthuhu es una marca registrada de Modiphius Entertainment Ltd.  
© 2013 Modiphius Entertainment Ltd. Todos los derechos reservados.

La Llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc.  
© 1981 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La edición en español es © 2016 de Edge Entertainment.  
Todos los derechos reservados.

Las fotografías se han utilizado bajo la Licencia Creative Commons  
Attributio-ShareAlike 3.0 o son de dominio público.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial  
- Compartirlgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

