

EL MISTERIO DEL SURCOUF

Introducción

3 de setiembre de 1939. Las tropas alemanas han invadido Polonia, empieza la Segunda Guerra Mundial. Con la llegada de los alemanes a París, se dispararon los rumores sobre el posible saqueo del Louvre. Pero el Director del Louvre, Jacques Jaujard, se adelanto a los alemanes y escondió más de 4000 obras de arte, antes de la llegada de los alemanes y del equipo liderado por August Eigruber, un alto oficial de la SS cuya misión era trasladar todas las obras del Louvre a Berlín. Pero cuando llegaron los alemanes al Louvre, no encontraron ninguna obra de arte. Se las habían llevado todas a un lugar seguro, o eso pensaba Jacques Jaujard.

HISTORIA

El 25 de agosto de 1939, el director del Louvre se adelanto a los planes de Adolf Hitler que deseaba todas las obras de arte del museo francés y ordeno a sus tropas requisarlas todas para enviarlas a Berlín. Como artista frustrado, deseaba tener toda representación de arte para sí mismo y para asegurar que nadie tuviera acceso a las obras expuestas en el Louvre envió a uno de sus mejores agentes, el oficial de la SS August Eigruber, con la misión de requisar las obras o destruirlas, si no las podía tener el Führer no las tendría nadie.

Durante esa noche de verano de 1939, Jacques Jaujard, ayudado por todo el personal de Louvre pudo sacar más de 4000 obras y enviarlas a lugares seguros, como el Castillo de Chambord y que fueron catalogadas e inventariadas por la historiadora Rose Vallard.

Pero no todo salió bien. Algunos miembros del museo aprovecharon la confusión generada por el inicio del conflicto para robar varias obras de arte y llevarlas a varios paraderos desconocidos.

Durante los primeros años de la guerra, Agust Eigruber lidero el equipo de la SS cuyo objetivo era obtener las mayores obras de arte de Francia, especialmente la Gioconda (Mona Lisa) y desde el bando de la resistencia, la Capitana Rose Valland, se dedico a desbaratar todas las acometidas alemanas y a localizar las obras de arte robadas.

La Capitana Valland consiguió rastrear el cuadro de la Gioconda hasta las islas Saint Pierre y Miquelón (costas de Terranova – Canadá).



Surcouf NN3

Estas islas de soberanía francesa, estaban muy alejadas del conflicto y demasiado cerca de las costas americanas como para llamar la atención de las fuerzas del eje, pero aún así el Alto Mando de Vichy envió a un grupo de combate para reconquistar las islas, liderados por el submarino clase corsario Surcouf NN3. Recuperaron las islas para Francia, pero además se llevaron consigo varios objetos extraños y un recipiente para cuadros, en el cual se encontraba la Mona Lisa.

Poco después de realizar esta misión, el Surcouf fue reubicado y enviado a la zona del caribe, donde se perdió su rastro y según los informes de los aliados, fue hundido por accidente al colisionar con el Thomson Likes, barco mercante de bandera americana.

La Capitana Vallard daba por perdidas la Mona Lisa y varias obras de arte de valor incalculable, cuando llego una transmisión del Sucof. Habían sido abordados por una fuerza enemiga desconocida y se llevaban el submarino a un paradero desconocido.

Todavía existía una posibilidad de recuperar las obras más importantes del Louvre, pero necesitaba la ayuda de personal cualificado para estas tareas y ella no podía abandonar París y su trabajo para localizar obras de arte.

Los jugadores entran en juego

Son convocados por el Alto mando del Ejército de Liberación Francés.

La acción inicial se desarrollará en la Francia ocupada y reunirá a un grupo de aventureros avezados en la recuperación de tesoros.

Reunión

Fecha 10 de enero de 1943.

Los personajes son contactados por la resistencia a una reunión privada en el “Au petit bar” cerca del Louvre. Allí serán recibidos por el Director del museo, Jacques Jaujard y un hombre vestido de traje negro que se identifica como el Teniente Coronel Alan Deveroux del Ejército de Liberación Francés.



Au petit bar - París

Este grupo de hombres les informará de lo siguiente y les pedirá que se unan a una misión conjunta entre el gobierno americano y el francés.

- El 24 de enero de 1942, el submarino francés Surcouf fue hundido en la zona del Caribe.
- El gobierno americano levantó una cortina de humo, asegurando que el Thomson Like, un barco mercantil lo hundió por error.
- La verdad es que dicho buque fue enviado para recuperar ciertos objetos substraídos de Francia durante el inicio de la guerra.
- Los norteamericanos capturaron el submarino unos meses atrás para copiar su diseño, pero lo devolvieron al suponer unos costes demasiado grandes. El gobierno francés esta recibiendo la compensación por dicha captura, al recibir la ayuda de los americanos en forma de equipo de rescate.
- Los tripulantes del Surcouf consiguieron enviar un mensaje:

“Hemos sido abordados – stop – Necesitamos ayuda inmediata – stop – Fuerzas desconocidas han abordado el submarino – stop –

*Última ubicación conocida del submarino:
N 27° 52' 40.5" - w 69° 26' 0,9"*

- El Thomson Like nunca se encontró con el submarino francés y no hallaron ninguna evidencia de combate.
- El submarino transportaba el cuadro original de la Gioconda o más conocida como Mona Lisa, además de objetos de incalculable valor, recuperados en el asalto a las Islas Miquelón y Saint Pierre.
- El teniente coronel les entregará una carta escrita por el mismísimo General De Gaulle.

En la carta el General De Gaulle se dirigirá a ellos de la siguiente forma:

Damas y caballeros, han sido convocados por ser los mejores en sus respectivos campos profesionales. Como principal responsable del Ejército de Liberación Francés les pido que nos ayuden a recuperar un submarino y su valiosa carga. El submarino es el Surcouf y desapareció entre Miami y las Bermudas transportando obras de arte vitales para el renacimiento cultural de nuestro país.

Nuestros expertos en radiocomunicaciones pudieron escuchar una llamada de auxilio procedente del Surcouf. Solicitamos la ayuda de los americanos que enviaron un buque, pero no encontraron ni rastro del submarino. Damas y caballeros, su misión es simple: deben encontrarlo y recuperar toda mercancía que encuentren en sus bodegas de carga. Para que la misión sea un éxito rotundo, primero deberán reclutar a la Capitana Rose Valland, la cual se encuentra en el Castillo Du Bregac a las afueras de París.

El Teniente Coronel Alan Deveroux les pondrá al día de las características de la misión.

PRIMERA PARTE

El Teniente Coronel Deveroux les informará de todo lo pertinente a la misión.

- Llegarán a París como expertos de arte para estudiar las obras del Louvre que serán vendidas por Adolf Hitler, el cual quiere realizar una subasta con las piezas y obras de arte que menos le gusten.
- Su misión será encontrar a la Capitana Valland, la cual ha estado durante más de dos años escondiendo obras de artes a las tropas de la SS y rescatarla. Ahora mismo se encuentra presa en las dependencias de la SS en París y será interrogada por August Eigruber, un alto mando alemán.

- Deveroux sabe muy bien que Vallard puede derrumbarse el interrogatorio y desvelar todos los secretos que atesora y no pueden dejar que pase, ya que la Capitana es muy valiosa para la Resistencia en París y para la República.
- Rose Vallard se encuentra retenida en el Chateau Du Bregnac, cercano a París. Dicho castillo es el alojamiento personal del oficial de la SS August Eigruber y el lugar elegido por el Führer para la subasta.

Mapas del Castillo

- Mapa 1:
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBea3pFekIFN01EYnc/view?usp=sharing
- Mapa 2:
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeSEpmN1F4SEo5bWs/view?usp=sharing
- Mapa 3:
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeYjIxbzZsOFIUSFE/view?usp=sharing
- Mapa 4:
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeSUpXR2JGMTISRxc/view?usp=sharing
- Mapa 5:
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeR2xtWmJtek1POVU/view?usp=sharing
- Mapa 6:
https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeSk9DanhSdC1OUVU/view?usp=sharing



Chateau Du Bregnac

Información: En el castillo hay una veintena de guardias de la SS a las ordenes de August Eigruber y cuyo cometido es vigilar tanto el recinto como la subasta que se realizará en breve.

“Damas y caballeros, me presento. Soy el Teniente Coronel Deveroux del Ejército de Liberación Frances. Necesitamos su colaboración para localizar, recuperar y catalogar ciertos objetos substraídos de forma ilegal del museo del Louvre de París.

Pero antes, debemos rescatar a la Capitana Vallard. Inmediatamente después de rescatarla debemos dirigirnos a Courseulles-sur-Mer, donde nos esperará un bote y nuestro siguiente destino”

Los jugadores deberán idear un plan para recuperar a la Capitana. Pueden aprovechar la noche de la subasta para rescatar a Vallard o bien pueden hacerlo antes. Si realizan el rescate después de la subasta, llegarán tarde, ya que tienen previsto fusilarla a la mañana siguiente de la subasta.”

Torre sudoeste – mapa 1

Es la única torre con un subterráneo que dispone de ascensor conectado a los distintos niveles del castillo y acceso a la cocina desde un nivel inferior, así como escaleras que de acceso al nivel superior. Además de:

- Lavandería
- Caldera/calefacción

Nivel 1 – mapa 2

Torre noreste: Sala de conferencias

Torre noroeste: Sala de proyecciones

Torre sudeste: Sala de música.

Torre sudoeste: ascensor, frigoríficos y las habitaciones destinadas al servicio.

Otras estancias:

- Oubliette o mazmorra secreta: Es donde guardan las obras de arte.
- Courtyard with well o Patio con pozo: en este lugar suelen encontrarse varios guardias vigilando el acceso al interior del castillo.
- Office o oficina: Despacho del oficial de la SS August Eigruber. En todo momento hay un guardia de la SS vigilando la puerta.
- Living room o Salón.
- Kitchen o cocina. Un equipo de dos cocineros y cuatro pinches de cocina son los responsables de la comida del castillo. Todos ellos son soldados del ejército alemán, así que tienen las mismas estadísticas que el resto.
- Small dining room o pequeño comedor. En esta habitación se pueden encontrar a los suboficiales y parte de la tropa durante las horas de las comidas. En esos momentos hay un máximo de seis a ocho soldados con las armas cerca de sus sillas.

Nivel 2 – mapa 3

Torre noreste: Habitaciones de la tropa. Durante el día se pueden encontrar un máximo de 6 soldados. Durante la noche el número se dobla, pero las posibilidades que estos duerman es del 60%, incrementándose un +5 por cada hora por encima de las 10 de la noche.

Torre noroeste: Inteligencia militar de la SS. Durante el día hay un total de 8 hombres y mujeres trabajando y recopilando información sobre las obras de arte desaparecidas del Louvre.

Torre sudeste: Sala de recreo y ocio.

Torre sudoeste: ascensor, cocina y baños.

Otras estancias:

- Gran salón: Donde se realiza la subasta.
- Biblioteca.
- Comedor principal.

- Capilla.
- Esta sección permite ver el patio con pozo del nivel 1.

Nivel 3 – mapa 4

Torre noreste: Habitación de la tropa. Durante el día se pueden encontrar un máximo de 6 soldados. Durante la noche el número se dobla, pero las posibilidades que estos duerman es del 60%, incrementándose un +5 por cada hora por encima de las 10 de la noche.

Torre noroeste: Igual que la habitación noreste.

Torre sueste: Ha sido reformada, han retirado el baño gigante y el vestidor. En su lugar hay una sala de interrogatorios. También hay una habitación secreta, aunque en su interior no hay nada de interés.

Torre sudoeste: En esta sección del castillo se encuentra una de las habitaciones más lujosas, la habitación princesa y esta reservada a los VIPs. Como gancho opcional se puede dejar pistas de que el mismo Führer acudirá a la subasta, aunque en realidad sólo sea un doble. Aparte de esta habitación también hay el acceso al ascensor.

Otras estancias:

- Patio.
- Habitaciones para huéspedes.
- Habitación principal. Dormitorio privado de August Eigruber.
- Baños.
- Habitaciones para niños, adaptadas a dos suboficiales.
- Habitación de la Princesa, adaptada para el Führer en caso de visita.
- Una sala que comunica las habitaciones de los suboficiales y del oficial Eigruber.
- Un pasillo que conecta las habitaciones para huéspedes.

Nivel 4 – mapa 5

Torre noreste: Habitación de la tropa. Durante el día se pueden encontrar un máximo de 6 soldados. Durante la noche el número se dobla, pero las posibilidades que estos duerman es del 60%, incrementándose un +5 por cada hora por encima de las 10 de la noche.

Torre noroeste: Almacén lleno de munición y equipo.

Torre sueste: Segunda sala de interrogatorios y celdas de prisioneros.

Torre sudoeste: Habitación con equipo de comunicaciones y adaptada para el contraespionaje.

Otras estancias:

Las murallas conecta las cuatro torres convergiendo en la zona de la azotea, una gran plaza desde la que se puede ver el patio de armas del castillo. Las murallas son vigiladas por cinco soldados que patrullan el perímetro.

Nivel 4, 5, 6, 7 y tejado. - mapa 6

Habitaciones individuales con baño. Acceso por las escaleras o el ascensor.

La capitana Vallard se encuentra prisionera en la habitación número 7.

En el exterior del castillo hay un garaje con los vehículos militares de la tropa. Habitualmente se pueden encontrar los siguientes vehículos listos para ser usados en cualquier momento.

- Hkzf.15 el coche oficial del alto mando.
- Un Sd.Kfz 250/3 semioruga con antena de comunicaciones y otro 250/5 con la configuración de puesto de observación.
- Dos camiones Mercedes-Benz G 3ª.

Deben infiltrarse en la fortaleza y rescatar a la Capitana.

Pueden suplantar a otros compradores, pero si uno de los jugadores interpreta a un Mecenaz, existe la

posibilidad de que lo reconozcan y ponga en peligro la misión.

También pueden hacerse pasar por camareros y personal del servicio para acceder a las zonas interiores del castillo o directamente suplantar a oficiales alemanes, si es que alguno de ellos habla alemán.

Como la información del interior del castillo es suficientemente detallada, creo que los jugadores podrán idear un buen plan de infiltración. Un consejo, sólo di no ante las cosas imposibles o poco creíbles.

SEGUNDA PARTE

De camino a Courseulles-sur-Mer

Su siguiente destino es una playa en la región de la Baja Normandía. No será fácil llegar hasta el bote, ya que se encuentra situada en el Muro Atlántico, la defensa marítima del Führer. Pero nadie espera que se realice una recogida en ese lugar y la resistencia francesa ha conseguido abrir un paso por donde pueden cruzar los Pjs, pero antes deben llegar a la playa y no será tarea fácil.

Llegar hasta esa zona requiere grandes dotes de suerte y habilidad con el volante para evitar las patrullas alemanas.

El jugador responsable de conducir el vehículo en el que viajan deberá superar tres pruebas de conducción con una CD- 17 (de día) o CD-24 (de noche). Si lo consigue llegará hasta la playa sin ser detectado por las patrullas. En caso de fallo, una de las patrullas alemanas lo descubrirá y se iniciará una persecución o una escena de combate, dependiendo de como reaccionen los jugadores.

Una vez alcanzada la playa, deberán burlar la vigilancia del muro, así como los soldados que las vigilan. Para lograrlo, deberán superar 1 prueba de Destreza con una CD-20.

La playa es una zona de terreno irregular, hay muchos hoyos naturales que han sido adaptados como puestos de artillería antiaérea y también hay muchas zonas minadas.

Si lo logran, llegarán hasta la orilla de la playa donde un bote los llevará hasta un submarino americano y a la siguiente etapa de su misión. Encontrar el Surcouf.



USS - 236 "Silverdade"

Serán recogidos por el Silverdade, un submarino americano que los llevará hasta la última localización conocida del Surcouf.

Durante el trayecto se puede añadir algún encuentro con otro submarino alemán. Aunque no hay reglas específicas para este tipo de combates, se pueden resolver con la fórmula estándar de combate. Cada submarino tiene una CA y la tripulación una puntuación para impactar, con que dos torpedos consigan un impacto, es más que suficiente para hundir un submarino.



Última localización del Surcouf NN3

Una vez superen este contratiempo, llegarán a aguas más templadas y a la zona en que desapareció el submarino, la cual se encuentra en el Triángulo de las Bermudas.

Al acercarse a la zona el sistema de sonar empezará a fallar, haciendo imposible la navegación. El técnico indicará que hay una resonancia que interfiere el sonar, saturando el equipo y dando lecturas falsas.

Por ese motivo el Capitán ordenará subir a la superficie, donde serán recibidos por una niebla extremadamente espesa.

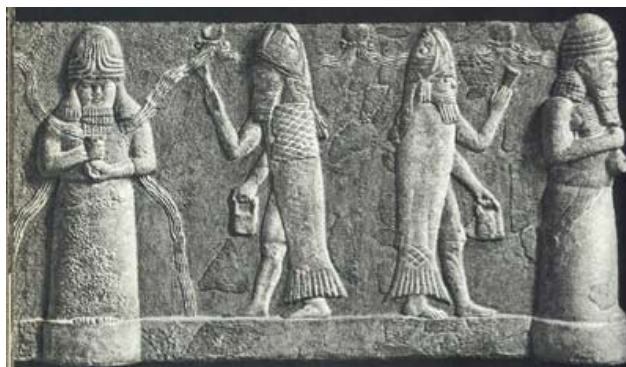
Al poco de subir a la superficie empezarán a escuchar sonidos, como cantos de sirena que atemorizará a la tripulación del barco. La bruma no deja ver más allá de unos cinco metros, incluso con los focos del submarino, la visibilidad es nula.

Entonces llega el asalto al submarino, perpetrado por unas extrañas criaturas con trajes parecidos a los usados por un buzo. Van armados con arpones y lanzarán unas granadas que al detonar causarán un profundo sueño a todo aquel que no supere un CD-20 en Fortaleza.

Aquellos que no superen la prueba, despertarán en el interior de una celda. Los que no han sido tan afortunados, deberán resistir el asalto y si consiguen derribar a uno de los invasores, podrán ver que son humanos, pero con rasgos anfibios, como palmas de las manos membranosas, sin orificios nasales, aunque en el cuello tienen branquias. Estos asaltantes mueren inmediatamente, ya que la atmósfera terrestre es altamente tóxica para ellos.

Si un PJ profesor o ayudante consigue verlos, podrá realizar una prueba de Inteligencia CD-20 para recordar una leyenda Sumeria sobre el pueblo pez:

Los hombre pez sumerios, adoraban dioses oscuros y desaparecieron bajo las aguas hace miles de años. El escritor HP Lovecraft se basó en ellos para escribir sus relatos sobre los “Profundos” y en sus mitos, detalla una ciudad bajo las aguas y un Dios “durmiente” que espera despertar para destruir el mundo. Aparte de esto todo lo que hay sobre ellos son rumores, conjeturas y leyendas, pero siempre se repite su adoración por ese dios oscuro que les otorga poderes más allá de lo humano y los convirtió en demonios.



Pueblo Pez - Civilización Sumeria

Si consiguen derrotar a varios de los asaltantes, estos regresarán a las profundidades oceánicas pero se habrán llevado a gran parte de la tripulación. Como incentivo puede que sea algún PJ o la Capitana Vallard, aunque yo descartaría esa motivación. Sería un segundo secuestro y es totalmente innecesario, especialmente cuando el PNJ sabe defenderse por sí misma.

Si deciden pasar del rescate y dejarlo para otro día, pues nada, la aventura se termina y regresarán a los Estados Unidos. Una vez termine la guerra, descubrirán que la Gioconda de Da Vinci ha desaparecido y también “La balsa de la Medusa” de Théodore Géricault, un par de retablos medievales y dos retratos hechos por Rembrandt. Los “profundos” seguirán asaltando algunos buques que naveguen por sus aguas y el Dios Oscuro seguirá durmiendo hasta que llegue su momento.

Ahora bien, es muy probable que deseen rescatar a sus compañeros y como nuevo incentivo, hay muchas posibilidades de encontrar el Surcouf y los cuadros robados.

Llegar hasta donde se encuentran los miembros de la tripulación no será tarea fácil. Si alguno de los jugadores interpreta a un Combatiente, el oficial al mando que quede a bordo, pedirá a dicho PJ, que lo ayude con los mandos y si no hay ninguno, los jugadores deberán realizar las pruebas que se detallan más abajo en desventaja.

Si hay un PJ "Combatiente": Deberá realizar una prueba de Inteligencia CD-18 para dirigir el submarino correctamente. El oficial controlará el sonar y guiará al jugador. Una vez se pongan en marcha, el PJ bajo los mandos, debe superar los siguientes controles:

- CD-20 para descender hasta el fondo marino de forma correcta.
- CD-25 para evitar las rocas del fondo marino,
- CD-25 para acceder a una gruta y llevar el submarino hasta una inmensa cueva bajo el suelo marino.

Cuando emerjan no podrán ver nada debido a una espesa y húmeda niebla, a menos que enciendan los focos del submarino y delaten su presencia.

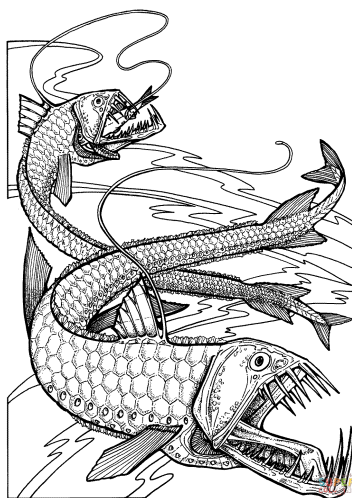
Si llevan a cabo esta acción, podrán ver como en la cavidad subterránea donde se encuentran hay una gran cantidad de naufragios de todas las épocas, entre ellos y en mitad de la cueva se encuentra el Surcouf anclado alrededor de una formación de islas pequeñas con varias edificaciones muy antiguas. Pueden registrar el submarino, pero no encontraran a nadie y tampoco el cargamento que transportaba.

NOTA: Si no llevan luz artificial, actuarán siempre en desventaja, al tener un escenario con el aspecto de "Oscuridad". Una luz de linterna anula este aspecto.

En la primera isla hay un pequeño embarcadero, vigilado por dos de esos extraños seres. Uno de ellos se encuentra en el interior de un puesto de guardia, bostezando y bastante distraído.

A la izquierda podrán ver un puente de madera que lleva hasta la siguiente isla. El puente esta iluminado con algún tipo de planta luminiscente y lleva a otra pequeña porción de tierra en la que se aprecian dos estructuras con puertas de madera. En su interior hay bártulos de varios naufragios, la mayoría son cosas sin valor, pero si remueven un poco pueden encontrar monedas de oro de varias épocas.

En la segunda estructura, hay un pozo y una puerta que lleva a un pequeño puente de madera que el paso del tiempo lo ha deteriorado tanto que es inservible. Se puede cruzar nadando, pero las aguas son muy frías y además hay varios peces dragones que se alimentan de los náufragos heridos que son lanzados a las aguas por los "Hombre pez". Estos peces dragón son mucho más grandes y voraces que otros especímenes de su raza y es debido a las fuerzas oscuras que operan dentro de la isla.



devorados por estas terribles criaturas.

Pero hay otra forma de cruzar, en dicha habitación hay un pozo lleno de agua. En realidad es un túnel que une las dos secciones de la isla, además de evitar que los "Hombre pez" y sus prisioneros sean

Para superar el trayecto, los Pjs deberán superar una prueba de Sabiduría con una CD-20 o se desorientarán en el túnel y se ahogarán.

Si llegan al otro extremo, aparecerán en una sala parcialmente vacía, hay una mesa con algunas sillas y la puerta de entrada, la cual se encuentra en la esquina noroeste.

Dicha puerta da acceso al pasillo principal de la estructura. Al igual que el resto de habitaciones, es un lugar oscuro y resbaladizo por la humedad y el incesante goteo de las gotas de agua contra la fría roca.

Una vez en el pasillo pueden ver las siguientes cosas:

1. Al salir a mano derecha hay una puerta que da acceso al viejo puente de madera. No hay guardias vigilando y tampoco nada a destacar.
2. A mano izquierda sigue el pasillo en el que se aprecian varias puertas. Una de ellas es muy grande, de doble hoja, las otras dos puertas son más sencillas.

Puertas sencillas (1 o 2): Son almacenes, donde dejan a los prisioneros más graves como comida para los “peces dragón” y también para realizar sacrificios al ser que habita en la habitación de la puerta doble. Hay varios cadáveres y esqueletos acumulándose en las esquinas. El hedor a muerte es muy potente. En las paredes se pueden apreciar varios grabados, en que los “hombre pez” realizan rituales delante de



una especie de portal del que emana una extraña energía. Las inscripciones pueden ser leídas por un profesor, ayudante o saqueador de tumbas con un CD-20 en Inteligencia.

“La oscuridad que duerme despertará y engullirá el mundo. Aquellos que la abrazan podrán andar a su lado como sus siervos para loar su grandeza. El día en que Lux se desvanezca, será el resurgir de la oscuridad.”

3. Habitación grande: Al final del pasillo hay unas puertas dobles hechas de un material negro y desconocido con unos grabados parecidos a los vistos en las otras habitaciones. Parece ser que representan una ofrenda a un sumo sacerdote.



Un grupo de hombres entrega un emblema parecido a un sol o una deidad que representa la luz.

Si cruzan la puerta encontrarán una sala totalmente iluminada con espejos que amplifican la luz emitida por decenas de esas plantas luminiscentes que encontraron en el exterior. Pero lo peor se encuentra en el centro de la sala, donde hay una gran balsa de la que salen tentáculos gigantes. En el centro de la balsa parece que hay unos asideros, como si se pudiera descender por ella, pero la criatura vigila el paso y deberán resolver el enigma o luchar contra ella.

Para poder pasar sin combatir solo deben girar los espejos para evitar que amplifiquen la luz y dejar la habitación en una oscuridad total. También pueden romperlos y obtener el mismo efecto, pero si usan sus linternas la criatura volverá para eliminarlos a todos.

Una vez solucionen el problema se activará un mecanismo que vaciará la balsa de agua y aparecerán unas escaleras de piedra que descienden en la oscuridad total. Si consiguen eliminar al monstruo, las escaleras no se activarán, porque el requisito es que todo este completamente a oscuras.

Descender por las escaleras no será tarea fácil y más teniendo en cuenta la oscuridad total. Deberán superar Tiradas de Salvación de Reflejos con una CD-20 o resbalar por las escaleras, sufriendo $1d10+5$ puntos de daño. Dependiendo de la dificultad que desees para la partida puedes pedir que realicen una o varias tiradas.

Cuando lleguen al final de la escalera, saldrán a otra cueva mucho más grande. Han descendido varios centenares de metros hasta más allá del fondo marino y ahora se encuentran en un ecosistema totalmente distinto, donde hay una humedad constante que les empapara la ropa y dificulta mucho la visibilidad una vez enciendan las linternas. Podrán intuir que a cierta distancia hay una ciudad en mitad de una elevación rocosa y que domina toda la cueva.

Hay luces en las casas y en el centro de la ciudad se percibe un haz de luz que cae directamente del techo de la gran caverna y termina en el centro de la ciudad subterránea.

Un camino lleva hasta el interior de las murallas que protegen la desconocida ciudad y aunque la visibilidad es escasa, creéis ver a vuestros

compañeros que cruzan los muros y se pierden en las calles de la ciudad y con ellos el cargamento del Surcouf.



Las murallas de la ciudad son bastante altas y muy difíciles de superar, debido a la humedad y pocos asideros, hacen que escalar los muros no sea una opción. Sin contar con los guardias que patrulan las murallas.

La puerta principal siempre esta vigilada por media docena de guardias.

Las murallas rodean la ciudad y la mayor parte de ellas están sumergidas en un lago subterráneo enorme. Hay varias zonas de acceso, túneles que parecen desagües y de los que sale agua constantemente. Estos túneles llevan al interior de la ciudad, pero también sirven como calles a los hombres pez, los cuales sólo usan el camino exterior para transportar esclavos y los artilugios robados de la superficie.

Para acceder al interior de la ciudad deben realizar las siguientes pruebas de Atributo:

- Subir las murallas y evitar los guardias: Agilidad CD-25 para escalar y CD-20 para no ser descubierto.
- Las puertas: Engañar a los guardias con algún disfraz o similar. Carisma o Inteligencia CD-25.
- Acceder por los túneles a la ciudad requiere superar una prueba de Agilidad CD-15 para subir, otra para evitar ser descubierto con un

CD-18 y una prueba de Sabiduría para no perderse en la red de túneles con una CD-20

Si son descubiertos deberán luchar contra un mínimo de un hombre pez por jugador, excepto en la puerta principal, donde el número puede ser mayor.

Dentro de la ciudad podrán ver que las calles están vacías y la mayor parte de los hombre pez se encuentran en sus casas, durmiendo, como si estuvieran hibernando.

Hay un grupo de guardias que van por la calle y llevan a los prisioneros a un gran zigurat en cuya parte más alta hay un anillo de piedra negra que es cruzado por una fuerte luz blanca.

Cuando llegan a su base, realizan un ritual en un idioma extraño y sacrifican a varios prisioneros, vertiendo su sangre en unos canales que se encuentra en la base de la estructura y dejando los objetos en las escaleras como ofrenda a su dios.

Entonces podrán ver como la sangre desafía la gravedad y sube hacia la cima del zigurat, filtrándose en el gran anillo que la preside y llenando los espacios huecos de un idioma desconocido, pero que recuerda al sumerio. Con cada sacrificio la luz se debilita más y más, creando una perturbación en el centro del anillo, como si el mismísimo tejido de la realidad pudiera romperse y dejará entrar a un ser del otro lado, donde moran las pesadillas.

NOTA: Esto podrán verlo si con ellos llevan unos prismáticos, de otra forma deberán acercarse lo suficiente como para percibir los detalles de lo que ocurre.

Ahora deberán decidir que hacen. Pueden idear un plan para rescatar a los compañeros y recuperar los

cuadros, dejando atrás la ciudad y lo que parece ser un portal. En el exterior nadie les creerá y en el año 2012, siguiendo el calendario maya, Nix cruzará el portal y con ella traerá el fin del mundo tal como lo conocemos.

Si por de lo contrario deciden destruir el portal, deberán hacerlo con explosivos. Si lo derriban, conseguirán detener durante algo más de tiempo la llegada de Nix. Los explosivos siempre son la mejor opción, una bonita explosión que haga saltar por los aires la estructura del zigurat siempre queda muy bien.

Si no llevan explosivos consigo, deberán buscar por la ciudad. Los hombre pez han saqueado durante siglos a todos los buques mercantes que han pasado cerca de su "hogar", así que hay bastantes posibilidades de encontrar pólvora, algo más moderno como dinamita, es más complejo debido al poco tiempo que transcurrió, pero siempre queda a discreción del DJ que facilidades quiere dar a sus jugadores.

Dicho esto, deben ponerse manos a la obra y preparar los explosivos, hacerlos detonar y salir huyendo. Es posible que la explosión afecte a la integridad de la cueva y caigan grandes cantidades de cascotes, obligando a los Pjs a realizar pruebas de Destreza con un CD variable (entre 15 y 20).

Una vez estén en el exterior nadie les creerá, pero sabrán que han salvado al mundo y han recuperado varios cuadros extremadamente valiosos, entre ellos la Mona Lisa de Da Vinci.

MONSTRUOS Y OTROS VILLANOS

Soldados alemanes (Nivel 2)

FUE 12/+1 CON 16/+3
DES 16/+3 INT 8/-1
SAB 10/+0 CAR 11/+0
FOR +3 / REF +3 / VOL 0
Defensa: 12 PG: 22
Mov: 10 Impacto: +3 (arma de fuego)
Arma:
Rifle: 2d10 (Recarga 5) [Munición 32/96] (a 2 manos).

Hombres pez (Nivel 2)

FUE 18/+4 CON 16/+3
DES 16/+3 INT 14/+2
SAB 14/+2 CAR 7/-2
FOR +4 / REF +3 / VOL +2
Defensa: 15 PG: 26
Mov: 10/20 Impacto: +4 (lanza/tridente)
Arma:
Lanza/tridente 1d6 (a 2 manos) [arrojadiza 8/24]
(Versátil 1d8)
Talentos: Nadar

Peces dragón (Nivel 1)

FUE 10/+0 CON 8/-1
DES 16/+3 INT 4/-3
SAB 6/-2 CAR -
Defensa: 13 PG: 12
Mov: 15 Impacto: +2 (mordisco)
Arma:
Mordisco 1d4 [Arma natural]
Talentos: Nadar

Pulpo abisal gigante (Nivel 5)

FUE 20/+5 CON 22/+6
DES 16/+3 INT 4/-3
SAB 6/-2 CAR -
Defensa: 17 PG: 100

Mov: 15

Impacto: +5

Arma:

Tentáculos 1d10 [Arma natural] (Múltiple x4)

Talentos: Nadar, trepar.

