

Por sus obras los conoceréis

Autor: Fernando Castañeda

Pruebas: Perros de Tilforst, Santander

Corrección: Dr. Alban

Maquetación: CiberPriest

Este módulo está pensado para 4-6 personajes de buen nivel, que hayan pasado por aventuras anteriores

Los jugadores deberían tener en cuenta que sus personajes no podían saber qué iba a pasar con el partido nazi y que en 1922 Hitler no inquietaba a nadie.

En las pruebas, el tiempo medio de juego del módulo completo ha sido de seis horas y media.

Por sus obras los conoceréis	1
1. Intro	3
2. Francia	4
El telesilla	6
4. Berlín	11
El viaje	14
5. Brasil	15
La hormiga tiradora	17
El ataque	18
La aldea anaconda	19
La huida	23
6. Otra vez en Berlín	25
7. Noruega y final	27
La escalada	30
La Torre	32
Yig	35
8. Recompensas	37
Personajes	38
Ayudas	40

1. Intro

La acción empieza el 1 de enero de 1922. Los PJ vuelven a su casa o se despiertan después de una noche de juerga. En un lugar visible de la cocina encontrarán un sobre abierto. En el remite aparece el escudo de un águila sosteniendo con las garras una esvástica dentro de un círculo. Dentro del sobre hay una carta, con el mismo escudo impreso arriba.

Esta es la carta:

Ruego disculpe este modo entrometido pero seguro, de dirigirme a usted. Supe por los periódicos que usted y sus amigos ... (referencia a una aventura anterior) ... Por ello me interesa arrendar sus servicios profesionales. Se trata de realizar una gestión con cierto riesgo ante el Dr. Freud en Viena y posteriormente traer su resultado a Berlín. Al cumplimiento del contrato recibirá 70.000 papiermarks y se cubrirán todos sus gastos.

Si les interesa conocer más detalles podemos encontrarnos en Cannes, el día de clausura de la Conferencia Internacional sobre Indemnizaciones de Guerra. Yo me alojaré en el mismo hotel que la delegación alemana. Pregunten por el Sr. Kubach.
Adjunto billete para el viaje.

Atentamente:
Martin Bormann.
Secretario personal de
Adolf Hitler.
Presidente del NSDAP.

2. Francia



Es el 24 de Enero del mismo año. Bormann, en el hotel que señaló, dejó una nota para los PJ citándoles para esa noche en el mejor restaurante de Cannes. Cuando los PJ llegan, el alemán ya les está esperando y hace que un camarero les avise. Algo en su aspecto hace pensar en el metal. Al hablar es cínico, sereno e inteligente.

Durante la cena Bormann se explica. Desde hace unos meses, Hitler, el presidente de su partido, vive con la obsesión de que “los grandes antiguos” y “los dioses exteriores” le vigilan (Bormann presupone a los PJ conocedores de los Mitos). Para averiguar qué se proponen está dispuesto a

invocarlos, a todos a la vez, y tiene los medios necesarios para ello. Bormann tiene a esos seres, sobre los que ha leído, y pretende que los PJ convengan a Sigmund Freud para que cure la manía persecutoria de Hitler. Bormann cree en los Mitos pero no en que vigilen a Hitler.

Rudolf Hess, sin embargo, está muy de acuerdo con invocarlos y es seguro que intentará impedir el viaje de Freud, incluso por las armas. Los PJ deberán escoltar al psiquiatra hasta Berlín y devolverlo después del tratamiento, a Viena. El pago es de 70.000 papiermarks por cabeza y el doble para Freud, más gastos (Bormann puede facilitarles armas, pero no pistolas y no más de una por PJ). El dinero podrán recogerlo en una caja secreta a nombre de cada uno en un banco de Viena,

pero sólo a la vuelta de Freud.

El viaje de París a Viena es de 24 horas en tren.

3. Viena - Mayrhofen

En la dirección de Freud informarán a los PJ de que el psiquiatra está pasando unas vacaciones en el Tirol, en una estación de invierno cercana a Mayrhofen. El tiempo de viaje en tren y coche es de 24 horas.

- La estación consiste en un refugio rústico que hace de hotel, una escuela de esquí y un tele-silla para subir a las pistas.
- En el hotel no es nada difícil localizar a Freud, quien accede a hablar con ellos al saber que vienen del extranjero. Freud le interesa el caso y el salario. En Austria se sabe todo de Alemania y él ha oído hablar de Hitler. Pero no irá a Berlín hasta haber pasado unos días de vacaciones (1d6+2). Los PJ pueden disfrutar la espera mientras tanto.
- Si eligen la escuela de esquí, pueden añadirse una competencia. La

base es 00. Si pasan un cursillo completo de seis días a tres horas diarias su competencia será de DES+INT. Por cada hora menos de entrenamiento perderá un 1% de ese máximo, con un mínimo de 1%. Pueden empezar en cualquier momento. Se hará cargo de ellos, dentro de un grupo de ocho, una profesora llamada Rachel Sthaler. Rachel se sentirá muy inclinada desde el principio por el personaje con mejor media de POD y APAR, siempre que lo conozca y sea un PJ masculino. Aunque no aprendan esquí, y aún más si lo aprenden, esta profesora abordará el grupo tratando de tra-

bar amistad. Para cuando vayan abandonar la estación (teniendo en cuenta que puede ser muy precipitado)

Rachel se declarará enamorada del PJ con mejor media de POD y APAR y dispuesta a seguirle.

El telesilla

El día antes de dejar la estación los PJ deberán bajar de las pistas por el telesilla. Si la mayoría o todos toman clases de esquí descenderá de una de ella (que no incluía el descenso esquiando) y serán los últimos de su grupo. Rachel habrá bajado ya. Si casi ninguno toma clases, Freud habrá subido a ver una competición de escalada y los PJ (todos) irán escoltándole. Freud ya habrá bajado con un PJ al azar y Rachel estará abajo, esperándoles.

El telesilla consiste en dos cables, uno de ascenso y otro de descenso, del que cuelgan cada dos metros unas sillas unidas en grupos de dos. La distancia entre los cables es de diez metros. Los pasa-

jeros se aseguran con una barra metálica en forma de T que se cierra sobre su cintura y entre las piernas y queda firme con un pasador.

Cuando los PJ estén descendiendo recibirán un ataque desde las sillas que ascienden. Para jugar este ataque es casi imprescindible el uso de figuras. Cada lugar recuadrado en el cable es una silla y va numerado del 1 al 20 para los matones y de la A a la E para los PJ, según el esquema. El desplazamiento de los cables se simula moviendo cada turno las figuras del cable ascendente un asiento hacia adelante. Los PJ quedarán fijos. Las figuras se moverán antes de disparar y todas a la vez. El

primer turno entrarán PNJ en los asientos 1-2.

Cambiar de asiento, dentro del mismo grupo de 2, cuesta un turno. El PJ/PNJ podrá ser atacado sin modificaciones en contra y deberá pasar un tiro de DES o caerse. El tiroteo tiene lugar a 700 mt. de altura. Debajo estará la mayoría de la gente de la estación, mirando asustada.

En cada silla del esquema figuran los modificadores para disparar hacia/desde el mismo a un asiento de los PJ. Todos son percentiles a restar de la competencia del PJ/PNJ, que nunca podrá bajar a 05 (pero un acierto a 05 no será impacto crítico).

Al disparar deberá tenerse en cuenta la distancia entre asientos, señalada en el esquema a

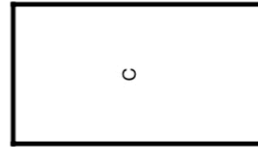
continuación del modificador al disparo y que modificará a su vez la competencia del PJ/PNJ después de restarle el primer modificador.

Los matones tienen el sol en contra (porque suben) y sólo pueden disparar con alguna efectividad cuando lleguen a las sillas recuadradas en el esquema (21-30). En cambio los PJ podrán disparar desde el principio pero los matones entrarán mezclados entre la gente normal y no se descubrirán hasta que entren en una silla de las recuadradas o les alcance un disparo. No se aplicará esto al que entre el primero, que llevará gafas de esquiar ahumadas e iniciará el tiroteo desde el asiento dos. Gente normal y matones tendrán el mismo aspecto. No habrá niños.

El orden de entrada es como sigue:

TURNO	SILLA UNO	SILLA DOS
1	NORMAL 1 CON: 14 - PV: 10	MATÓN 1 DES: 16 - CON: 10 Revolver 22: 30% - PV: 15
2	NORMAL 2 CON: 16 - PV: 12	NORMAL 3 CON: 13 - PV: 13
3	MATON 2 DES: 12 - CON: 10 Revolver 22: 64% PV: 12	MATON 3 DES: 10 - CON: 12 Revolver 22: 48% PV: 12
4	NORMAL 4 CON: 15 - PV: 16	NORMAL 5 CON: 11 - PV: 14
5	MATON 4 DES: 10 - CON: 11 Thompson: 30% - PV: 14	RACHEL STHALER Al ver sacar la SMG al matón soltará su pasador, abrirá la barra y empujará al matón al vacío
6	VACIA	VACIA
7	MATÓN 5 DES: 17 - CON: 15 Revolver 22: 68% - PV: 16	VACIA

1	A: 30/32 mt	3	A: 30/30 mt	5	A: 30/28 mt	7	A: 20/26 mt	9	A: 20/24 mt	11	A: 20/22 mt	13	A: 10/20 mt	15	A: 10/18 mt	17	A: 10/16 mt	19	A: 00/14 mt
	B: 40/32 mt		B: 40/30 mt		B: 40/28 mt		B: 30/26 mt		B: 20/24 mt		B: 20/22 mt		B: 20/20 mt		B: 20/18 mt		B: 10/16 mt		B: 10/14 mt
	C: 30/34 mt		C: 30/32 mt		C: 30/30 mt		C: 20/28 mt		C: 20/26 mt		C: 20/24 mt		C: 10/22 mt		C: 00/20 mt		C: 10/18 mt		C: 00/16 mt
	D: 50/34 mt		D: 40/32 mt		D: 40/30 mt		D: 40/28 mt		D: 30/26 mt		D: 20/24 mt		D: 20/22 mt		D: 20/20 mt		D: 20/18 mt		D: 20/16 mt
	E: 40/36		E: 40/34 mt		E: 40/32 mt		E: 40/30 mt		E: 30/38 mt		E: 20/26 mt		E: 20/24 mt		E: 20/22 mt		E: 10/20 mt		E: 10/18 mt
2	A: 00/32 mt	4	A: 00/30 mt	6	A: 00/28 mt	8	A: 00/26 mt	10	A: 00/24 mt	12	A: 00/22 mt	14	A: 00/20 mt	16	A: 00/18 mt	18	A: 00/16 mt	20	A: 00/14 mt
	B: 30/32 mt		B: 30/30 mt		B: 38/28 mt		B: 20/26 mt		B: 20/25 mt		B: 20/22 mt		B: 10/20 mt		B: 10/18 mt		B: 10/16 mt		B: 00/14 mt
	C: 00/34 mt		C: 00/32 mt		C: 00/30 mt		C: 00/28 mt		C: 00/24 mt		C: 00/24 mt		C: 00/22 mt		C: 00/20 mt		C: 00/18 mt		C: 00/16 mt
	D: 40/34 mt		D: 30/32 mt		D: 30/30 mt		D: 30/28 mt		D: 20/26 mt		D: 20/24 mt		D: 20/22 mt		D: 10/20 mt		D: 10/18 mt		D: 10/16 mt
	E: 00/36		E: 00/34 mt		E: 00/32 mt		E: 00/30 mt		E: 00/28 mt		E: 00/26 mt		E: 00/24 mt		E: 00/22 mt		E: 00/20 mt		E: 00/18 mt



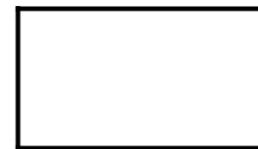
29	A: 00/16 mt
	B: 00/16 mt
	C: 00/14 mt
	D: 00/14 mt
	E: 00/12 mt

27	A: 00/14 mt
	B: 00/14 mt
	C: 00/12 mt
	D: 00/12 mt
	E: 10/10 mt

25	A: 00/12 mt
	B: 00/12 mt
	C: 20/10 mt
	D: 30/10 mt
	E: 00/12 mt

23	A: 20/10 mt
	B: 30/10 mt
	C: 00/12 mt
	D: 00/12 mt
	E: 00/14 mt

21	A: 00/12 mt
	B: 10/12 mt
	C: 00/14 mt
	D: 00/14 mt
	E: 10/16 mt



30	A: 00/16 mt
	B: 00/16 mt
	C: 00/14 mt
	D: 00/14 mt
	E: 00/12 mt

28	A: 00/14 mt
	B: 00/14 mt
	C: 00/12 mt
	D: 00/12 mt
	E: 00/10 mt

26	A: 00/12 mt
	B: 00/12 mt
	C: 00/10 mt
	D: 10/10 mt
	E: 00/12 mt

24	A: 00/10 mt
	B: 10/10 mt
	C: 00/12 mt
	D: 00/12 mt
	E: 00/14 mt

22	A: 00/12 mt
	B: 00/12 mt
	C: 00/14 mt
	D: 00/14 mt
	E: 00/16 mt

Los matones, enviados por Rudolf Hess no esperan que los PJ estén armados. Su plan es matarlos y escapar por las montañas hasta Alemania. A partir del turno siete todas las sillas estarán vacías.

Cuando los PJ lleguen a tierra, la gente, que no sabe bien quien empezó el tiroteo se apartará de su lado, temerosa. Si no han matado o herido a ninguna persona normal podrán dejarse detener y tras un juicio sumario, les apreciarán defensa propia y les expulsarán del país, dejándoles elegir frontera de salida. El proceso durará 15 días. Freud les buscará abogado y luego saldrá de Austria con ellos. El viaje a Berlín será de tres días. Si no quieren dejarse detener o han herido a algún austriaco, Freud les aconseja huir a Italia por los caminos de las montañas. Pueden estar allí sin problemas en unas dieciocho horas. El psiquiatra se reunirá con ellos en Trento cinco días después. Rachel, que iba en dirección contraria perderá la pista de su PJ por el momento.

Si un PJ que ha herido a un civil, por estar herido o sentirse culpable, decide permanecer en Austria, será condenado a 15 años (si ha habido muerte) o 6 años (si sólo lesiones) de cárcel.

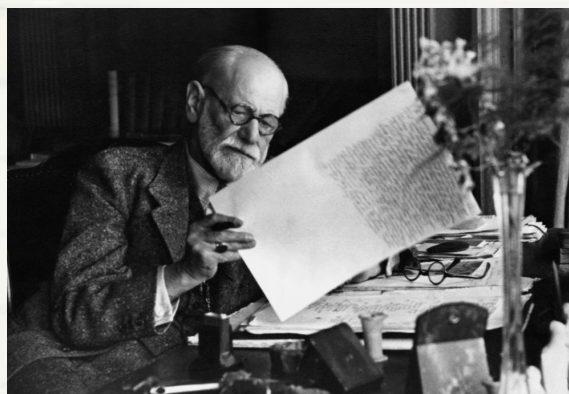


4. Berlín

Cuando los PJ llegan a Berlín, Bormann, que debe haberles hecho vigilar, les está esperando con dos guardaespaldas de gabardina negra. Dando muchas vueltas les conducen al segundo piso de un edificio semiruinoso: la sede del NSDAP.

Al ver a Bormann, un Sturmabteilung (SA) les acompaña al fondo del piso. Se trata de una sala sin ventanas, semioscura, dominada por una bandera del partido y tres figuras que se recortan contra ella: Adolf Hitler, Rudolf Hess y Hermann Goering. Son tres hombres jóvenes - solo Hitler apenas supera la treintena - convencidos de su superioridad sobre los demás.

Casi sin introducción Hitler preguntará cuanto tiempo tardaría Freud en hacer su trabajo. Freud vacilará un poco para concluir que al menos ocho meses y tres de ellos deberán pasarlos en Viena, porque aunque él está prácticamente retirado, no quiere dejar tanto tiempo sus investigaciones.



Hitler quedará pensativo sin responder y Goering, amable, preguntará a Hormann - no a los PJ - sobre el viaje de estos, otra señal de que han estado vigilados. Hess se mostrará sarcástico e impertinente con las respuestas exactas de Hormann. Será apreciable un odio contenido entre ellos. Finalmente Hitler saldrá de sus pensamientos y exigirá silencio. A pesar de lo que creen algunos, dirá mirando ostensiblemente a Bormann, está convencido de que los dioses exteriores le vigilan, aunque no sepa cómo. De Freud sólo espera que le enseñe a afrontarlo sin ansiedad. Pero él no puede abandonar Berlín y el partido. Así que si en cinco meses a contar desde ese mismo día, no ha habido éxito, se encarará con los dioses

exteriores. Y sin más, levanta la sesión.

- Al día siguiente Bormann se reúne con los PJ y Freud. El austriaco, que conoce pero no cree en los Mitos, considera difícil curar a Hitler en cinco meses y posiblemente sería fatal para su salud mental una ceremonia de invocación. Dada la situación está pensando en regresar a Viena. Bormann se pone muy nervioso ante esto y le pide a Freud que gane tiempo. Hitler, lo que realmente desea para sentirse seguro es un Signo de los Antiguos (si los PJ no lo conocen explica cómo es) y él (Bormann) ya ha mandado a un agente a buscarlo. Con éxito, cree. Tal vez cuando lo recibiera Hitler esté más tranquilo y acceda a trasladarse a Viena. Freud accede a quedarse en tanto llega el Signo.

Después de esto los agotados PJ podrán buscar un hotel.

- Durante 12 días no sucede nada. Los PJ pueden usar este tiempo en mejorar su alemán (una tirada) o empezar a aprenderlo (ganan la competencia con 1%). Goering, que forma pilotos para la futura Luthwaffe, les propondrá seguir el entrenamiento. Si emplean los 12 días tendrán la mitad de su DES+INT en "Pilotar". Si ya tenían tendrán derecho a un tiro de experiencia cada cuatro días (después de todo están aprendiendo con unas). Solo quedará espacio para que asistan dos PJ.
- El décimo tercer día Hormann llama a capítulo a los PJ y Freud: el agente que buscaba los Signos de los Antiguos ha muerto cuando estaba a punto de conseguirlos. El 20 de Enero recibió un telegrama suyo

con una palabra clave: significaba que había localizado el Signo pero que debía quitárselo a alguien. Estaba fechado el 18 de Noviembre de 1920 en la ciudad de Leticia, Colombia, fronteriza con Brasil. Ahora ha llegado un paquete que salió el día 9 de Diciembre de 1920, de Manaus, Brasil. Contiene los efectos personales del hombre de Bormann y un escueto mensaje: "Murió el 26 de Noviembre de 1920 en Jocoparana. Firmado: Hindana Iones".

- Un tiro de biblioteca en la municipal de Berlín permite averiguar que Jocoparana es una comarca selvática de Brasil, entre los ríos Purus y Amazonas. Está habitada sólo por pequeños grupos de indios primitivos, si bien hay dos tribus algo mayores: los hombres-anaconda y los hombres-hormiga. Los

hombres-anaconda (en adelante H-A) se llaman así por adorar este animal y son, en general, pacíficos. Los hombres-hormiga (H-M) se llaman así por cubrirse la espalda y el pecho con cortezas de árbol, a modo de armadura. Es un pueblo guerrero y hostil.

- Bormann propone a los PJ acompañarle al Amazonas para continuar la investigación y conseguir un Signo. Añade una prima (a regatear) para cada personaje. Hitler concede su permiso ante la falta de agentes propios y la insistencia de Bormann, pero advierte a los PJ, cuando no está Freud, que si no vuelven no hay noticias tuyas, lo pagará el psiquiatra. Cuando los PJ salgan de Berlín tendrán cuatro meses y quince días antes de que Hitler mate a Freud y traiga los Dioses Exteriores a la Tierra.

El viaje

- Los PJ pueden seguir las rutas de más abajo hasta Manaos. También pueden combinarlas: llegar a Londres por una ruta y desde allí tomar la otra. Viaje y espera incluyen tanto el viaje en sí como la posible espera a que haya un medio disponible. Especialmente cuando se viaja en aparatos privados, fletados especialmente para la ocasión, puede haber mucho retraso hasta encontrar un piloto o capitán dispuesto. También incluye el retraso en aduanas y registros de entrada (mucho más lentos en la época), así como la necesaria obtención de visados.

Días de viaje y espera	Medio	Ruta	Días de viaje y espera	Medio	Ruta
1	Tren	Berlín	1	Tren	Berlín
2-5	Avión línea	París Londres	3-4	Ferry	Hamburgo
13-22	Buque línea	Rio de Janeiro	30-38	Carguero	Londres
2-11	Avión privado	Macapa (escalas en Salvador y Sao Luis)	2-5	Hidroavión privado	Georgetown Guyana (indirecto)
20-29	Barcaza fluvial	Manaos			Manaos

5. Brasil

Manaos ha perdido hace muy poco la capitalidad mundial del caucho y la prosperidad del Brasil del momento atenúa esa pérdida. Los PJ se encuentran una ciudad moderna y desarrollada. Es casi invierno y la temperatura alcanza "sólo" los 35°. Llueve con frecuencia.

- La única pista de los PJ es Hindana Iones. Si preguntan por él en tabernas, armerías o tiendas que pueden encontrarse de noche en una cabaret llamado "El Irmao".

Darán con él al primer intento. Hindana parece contar con el respeto de los parroquianos - ex-caucheros, ex-capataces del ferrocarril, garimpeiros, prófugos - y su aspecto es como el que sugiere el nombre.

Hindana les exige alguna identificación. Su propia carta, o una referencia a ella, le volverán un hombre cordial sin dejar de parecer peligrosos. Se dedica a guiar expediciones a la jungla, o a quienes quieran viajar rápidamente a Colombia. También persigue hui-

dos políticos por la selva. Hindana es de Ohio.

Yendo a la cuestión, el agente nazi le contrató para llegar a la tribu de los H-A, a unos 150 km por la jungla al sur del Amazonas y en la margen derecha del Purus. Allí quería que el hiciese de interprete con el hechicero, un mestizo que se hizo con el control de la tribu pero que no se ocupa de ella. Introdujo el culto a la serpiente-dios (antes adoraban a un reloj de cu-cu que dejó olvidado un cauchero) y desde entonces el jefe manda en su nombre.

- Si contratan a Hindana para ir al poblado (para Bormann) deberán pertrecharse para un viaje por la jungla de unos doce días y otros tantos de vuelta, si no hay compli-

caciones. Además deberán vacunarse.

Pistolas y escopetas están a la venta legalmente en Manaos, así como todas las armas blancas. Bormann sólo subvencionará un arma al PJ que no tenga ninguna. El resto del equipo lo adquirirá Hindana por cuenta del alemán, incluyendo algún cartucho de dinamita. Todo esto les llevará al menos dos días.

A continuación deberán tomar una barcaza fluvial hasta Anama, casi en la confluencia entre el Purus y el Amazonas. Si los PJ han llegado a Manaos por el río les será fácil encontrar la barcaza y estarán en Anama sólo en un día. Si no es así el viaje les costará de seis a diez días.

En Anama deberán contratar un grupo de macheteros-porteadores. Para avanzar unos 15 km día deberán ser seis. Esto supondrá otros dos días.

- Cuando se haya formado el grupo partirán por tierra. Sería más largo y mucho más fatigoso remontar el Purus, un río de corriente

rápida. En la jungla el grupo sólo puede andar en hilera, por la estrecha senda que van abriendo dos macheteros al frente.

Bormann llevará encadenado a la muñeca izquierda un maletín de acero. Les dice a los PJ que la responsabilidad de entregar el signo a Hitler es suya, así que en cuanto lo encuentren deberán meterlo dentro del pequeño maletín. Si algún PJ es reticente, Bormann le recordará que trabaja para él.

Si caminaran sin parar llegarían al poblado en 10 días, pero un PJ/PNJ sólo puede caminar en la jungla la mitad de su CON días seguidos y luego debe descansar un día entero.

Cuando lleven tres días de marcha (45 km) Hindana advierte que entran en el territorio de los H-H y desvía el grupo hacia el Purus, cuya orilla seguirán ahora hasta el poblado. Poco después los esqueletos de unos empalados confirman al americano sus sospechas. Tardarán dos días de marcha en atravesar el territorio. Hindana ordenará

moverse todo el trayecto en absoluto silencio.

El primer día no tendrán problemas.

La hormiga tiradora

- Sobre las 7 del día siguiente, al ponerse en marcha, Hindana advierte que es casi seguro que los H-H sepan ya de su presencia. Deben moverse despacio y en total silencio.
- Tardarán diez horas andando (las que estén parados no cuentan) en cruzar el territorio. A partir de las 7 se deberá tirar cada hora, por si se recibe un ataque: "discreción" si están moviéndose o "camuflaje" si están parados. En principio tirará solo un PJ/PNJ cada vez. Primero el miembro del grupo con mayor porcentaje en la competencia y así en orden decreciente. Si hay PJ/PNJ con igual competencia tirarán todos en la misma hora. Si ya han tirado todos se vuelve a empezar, pero

ahora de abajo a arriba. Quienes fallen el tiro recibirán (sólo ellos) un ataque de flecha (dos si está parado) con una competencia del 60%. Hace 1d3 de daño y está contaminado con un veneno de fuerza 12. Hará efecto en seis turnos. Si se pasa el tiro de potencia contra CON en la tabla de resistencia, la víctima estará enferma 1d6 horas y no podrá caminar ni combatir. Si no se pasa se estará enfermo igual pero 2d6 horas. Hindana explica que es un veneno para capturar vivos a los prisioneros. Estos indios se entretienen torturándolos durante días. Bormann e Hindana no tendrán problema en abandonar un porteador herido o enfermo, ni tampoco sus compañeros si les

reparten el salario del que abandonen.

En cada ataque Hindana ordenará que el grupo corra o se camufle. Los francotiradores tardarán una hora en volver a encontrarles y sólo si alguien falla el tiro. Si alguien detectado no se esconde o mueve, recibirá flechas hasta que lo haga o lo maten.

Si el grupo debe pasar la noche en territorio H-H (de noche Hindana no puede orientarse) solo se-

rán atacados si encienden un fuego. El ataque será al 30%. Si no encienden fuego, una serpiente se arrastrará por entre las ropas de un PJ/PNJ al azar que esté durmiendo. Deberá tirar PODx3 en 1d100 para controlarse o su pánico hará que la serpiente ataque.

Cada PJ/PNJ tiene un 1% por disparo, no acumulativo, de alcanzar a un tirador, pero los indios pueden responder como en un combate normal hasta que el grupo huya o se esconda.

El ataque

- Sólo si a los jugadores les apetece acción.

Tras diez horas de marcha, el grupo verá como a unos 250 mts unas fauces de cocodrilo colgadas de un palo. Hindana dirá que han llegado al territorio de los hombres-caimán. En ese momento atacarán los H-H desde la espalda y el flanco derecho (a la izquierda está el río). Los PJ deberán correr unos cinco turnos por

terreno despejado y blando o hacerles frente tras las raíces acuáticas de un árbol gigantesco (los indios atacarán con 30%). Son quince, buscarán el cuerpo a cuerpo y se retirarán si matan a mas de la mitad.

La corteza les da un punto de armadura pero sólo frente a armas blancas.

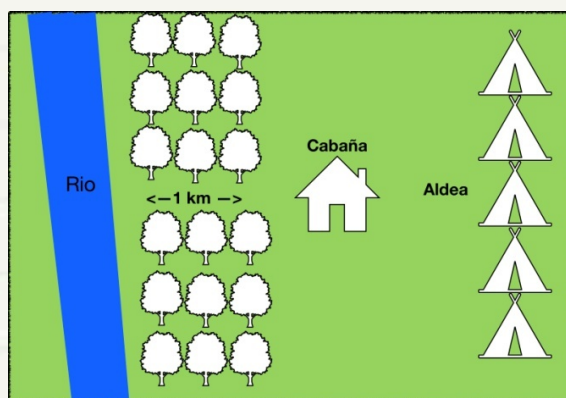
En cuanto el grupo pase a territorio hombre-caimán cesará el ataque. Ya no ha-

brá más encuentros hasta llegar al poblado anaconda.

La aldea anaconda

- El poblado es relativamente grande. Debe cobijar a unas doscientas personas. Está en un claro de la jungla, a unos km del río. Son frecuentes los totems dedicados a la serpiente-dios, la anaconda, según estos indios serpientes hay muchas pero solo una es dios. El recibimiento es cortés pero indiferente, protocolario. Bormann expresa claramente su asco ante tantos, según él, seres de razas inferiores. Los PJ podrán reponer fuerzas aquí durante varios días a cambio de algunos objetos civilizados (un peine, una bala, cualquier cosa).

Si los PJ piden ver al hechicero, el jefe les pedirá audiencia. El hechicero recibirá sólo a los PJ y a Hindana y Bormann. Todos sin armas.



La cabaña del hechicero está un trecho separada del poblado, en el borde de la selva yendo hacia el río. Es de madera y la rodea una valla con puerta doble. En ella quedan los porteadores con la armas y el equipo, vigilados. Antes de pasar unos guerreros les registran. Hindana pasa con su látigo y tres cartuchos de dinamita. El jefe pregunta qué son esas cosas e Hindana dice que una liana y comida del hombre blanco. El indio prueba un cartucho y comenta que el hombre blanco es mal cocinero.

- La casa es una vivienda moderna que cuenta hasta con radio. El hechicero es un mestizo entre indio y blanco. Parece un hombre amable. Le acompaña un nativo joven, seguramente su aprendiz, armado con un cuchillo de metal.
- Bormann toma la iniciativa de la negociación en cuanto que patrón de la expedición e Hindana traduce. Pregunta si tiene Signos de los Antiguos a lo que el hechicero asiente. Bormann le pide que se los venda. Les ofrece dinero, armas, la esclavitud de otras tribus, sacrificios humanos para la serpiente-dios, pero el hechicero se niega todo. El aprendiz incluso se ofende por las ofertas de Bormann. "No hacemos sacrificios humanos", protesta. Bormann insiste cada vez más furioso y también el aprendiz que le exige respeto al maestro. Finalmente Bormann empieza a decir cosas como: "Podría volver con un puñado de SA y arrasar este zoo",

"En Alemania vendí diez como tu para hacer experimentos" o "Yo soy un ario y tu un mono sin pelo", que Hindana, impasible, traduce sin suavizar. Al fin el aprendiz se arroja sobre Bormann cuchillo en mano, pero éste le para de un golpe en la cara con el maletín de acero. Ya en el suelo le echa la cadena de la muñeca al cuello y, sin cambiar de expresión, empieza a estrangularlo. "Maestro", gime el aprendiz antes de morir y el hechicero empieza a cambiar. Más bien los PJ pueden verlo ahora mejor: es un hombre serpiente oculto tras un hechizo de ilusión (Mitos y tendrán la información del libro de reglas). Esto les cuesta 0/1d6 de COR. El monstruo se dirige directo a Bormann. Los PJ pueden improvisar armas en la habitación. El primer turno también puede atacar Hindana con su látigo. Si los PJ no quieren luchar lo hará el americano.

- Si matan al hombre-serpiente y registran encontrarán un libro manuscrito que parece un diario (los PJ no tendrán tiempo de examinarlo todavía), provisiones y un revolver calibre 38 cargado. Si además pasan un “detectar objeto” encontrarán una edición portuguesa del Necronomicón, pero sólo tiene 62 páginas de las al menos 751 con que cuenta la edición completa. Un nuevo “detectar” resultará en unas tablas sueltas en el suelo que ocultan un cilindro metálico de cincuenta por cincuenta cm.
- El PJ que lo destape sin precaución deberá pasar DESX3 para evitar la picadura de la serpiente que contiene, y que se escurrirá afuera seguidamente. Dentro hay también ocho piedras cilíndricas pequeñas con un Signo de los antiguos grabado en cada base y que irradian una tenue luz azul. Por último hay tres esmeraldas.

Al verlos Bormann suspira aliviado y su cara

parece un poco menos metálica, pero en seguida se recupera, abre el maletín y pide a los PJ que introduzcan los Singos.

Si los PJ se niegan les recordará que les ha contratado para ello y que Hitler tiene a Freud. Si siguen negándose adoptará su verdadera forma (ver después) y sin tocar a los PJ ni dejar que le toquen (por el Signo) irá adoptando otras cada vez más monstruosas (tiene mil) hasta que todos pierdan su COR o metan los Signos en la maleta.

Tocarte con un Signo tendrá un 2% no acumulativo de posibilidades de expulsarle, pero quedará destruido al contacto. En todo caso dejará a Bormann inerte a turno.

- Si los PJ le entregan los Signos en el pequeño maletín sólo cabrán siete. El otro pueden quedárselo.
- Cuando estén dentro, la luz azulada abandonará el octavo Signo, en forma de un globo en el aire, irá el

hechicero. Y se fundirá con él.

El Signo quedará sin valor pero los dos puntos de POD permitirán hablar al hombre-serpiente: "No sabéis lo que habéis hecho ni a quien servís en realidad. Yo he creado un amuleto que hace inmune frente al Signo. Y se lo he ofrecido a mi señor Yig, padre de las serpientes, para que ayudado por mi pueblo renaciente derrote a Nyarlathotep y cree una armonía universal (tirada de Mitos: información sobre Yig). Pero Nyarlathotep no quiere que nuestros pueblos vivan juntos bajo un gran señor. Por eso os ha mandado: para que le llevéis mis signos, para que otro hechicero a su servicio le fabrique un amuleto. Evitadlo, revelaos por vuestro pueblo. Hitler es Nyarlathotep, lo ha dicho Yig".

- Los PJ sentirán que algo terrible se forma en el interior de Bormann. El alemán hablará con una voz tan cavernosa, tan demoniaca que costará 0/1 punto de COR.

- "Has podido hablar al fin. Pero no dices toda la verdad. No dices que Yig quiere usar el amuleto para levantar el sello arquetípico que mantiene en letargo a Cthulhu y pedirle a cambio su magia para convertirse en la nueva voluntad de Azathot (tirada de Mitos para explicar lo que significa eso). Cuando mis hechiceros creen mi amuleto, mataré a Yig y yo liberaré a Cthulhu. Yig se equivoca en todo: yo no soy Hitler".

Bormann desaparecerá en un resplandor y tras este empezará a crecer él mismo Nyarlathotep en su forma habitual. COR: 1D10/1D100. Lo primero que hace es aniquilar de un zarpazo al hechicero. Después se vuelve a los PJ y (si no están locos) les dice: "Os podríais haber salvado pero ya no. Así Hitler matará a Freud" (nada le puede gustar más, dada la psicología

de Nyarlathotep). El dios exterior provoca mágicamente un incendio en la ca-

baña y desaparece con el maletín.

La huida

- Los PJ tardarán un rato en recuperarse y organizarse mientras el fuego alertará al poblado. Los indios masacran a los porteadores. Sólo uno puede llegar a la cabaña, llevando las dos mejores armas del grupo, tras atravesar las llamas que acobardan a los indios. Si a nadie se le ocurre o no están en condiciones, Hindana o el porteador llevarán el grupo al río a través del km de jungla. Allí encontrarán unas canoas sin vigilancia. No hay otro escape posible que río abajo.
- Los nativos perseguirán en otras canoas (no las mismas de la orilla) a los PJ. Deben ser unas diez, con tres guerreros cada una. Al principio estarán fuera del alcance de sus arcos pero los hombres-anaconda irán acercándose rápidamente.

Poco más allá el movimiento del agua alertará a cinco cocodrilos que se dirigirán a las canoas. Los PJ tendrán cinco turnos antes de que lleguen. Si los PJ matan a dos de ellos o la explosión de un cartucho de dinamita alcanza al menos a uno de ellos, los cocodrilos se retirarán y luego atacarán a los nativos, dando fin a la persecución.

- Si un cocodrilo llega a una canoa, la golpeará con la cola y un PJ deberá tirar DESX3 para no caer. Un PJ en el agua es blanco preferente para los cocodrilos.
- Si escapan ya no podrán bajar a tierra más que de noche hasta que lleguen al Amazonas. Los siguientes territorios serán ahora todos hostiles. Así que siete días después, hambrientos y exhaustos, llegarán a Anama. Allí debe-

rán descansar al menos dos días y gastar las esmeraldas en el resto del pago de Hindana y el porteador, ahora que no paga Bormann, así como en el viaje de vuelta.

- El regreso lleva el mismo tiempo que la ida, pero

habrá que volver a tirar las esperas.

- Ahora que tienen tiempo podrían leer los libros que han encontrado.

En ambos podrán encontrar la información necesaria para entender qué está pasando

Libro	Idioma	Mitos	Conjuros	COR	Tiempo de estudio
Diario	Castellano	1 %	No	-1d2	1d6 + 3 semanas
Sesenta y dos páginas Necronomicón	Portugués	5 %	x2	-1d6	1d4 + 3 semanas

El PJ que hable uno de los dos idiomas podrá entender el otro con la competencia a la mitad.

Conjuros en el fragmento de Necronomicón:

- Contactar pólipo volador
- Convocar/dominar vampiro estelar

6. Otra vez en Berlín

Hitler recibirá la piedra con alegría no disimulada. Les dará una arenga sobre el valor y la lealtad, y les ofrecerá formar parte de la oficialidad de la próxima sección de SA que se constituya.

- Bormann volvió pero se marchó otra vez a un país extranjero que no les revelan. Aunque no esperaba que sobreviviesen, le contó a Hitler una historia ambigua por si acaso. Según Bormann consiguieron el signo pero al regreso, en un ataque de los indígenas, cayó inconsciente y al despertar estaba sólo y sin el signo (solo ha hablado de uno). Los PJ pudieron creerle muerto o verse obligados a huir, o bien le abandonaron. Logró llegar a Anama y regresar. Pero le extraña que los PJ no hayan vuelto antes que él.
- En cuanto a Freud, regresen o no dentro del plazo, lo encontrarán en un hotel cerca de la embajada austriaca. Estará radiante porque curó a Hitler de su obsesión en sólo tres meses (lo que pasó es que Hitler dejó de intuir a Nyarlathotep a su lado), pero a la vez preocupado. Se dio cuenta de que Hitler tiene un desarreglo mental mucho más grave y temía por su vida, de modo que contó a su embajada dónde estaba y lo que hacía. Hitler no se ha atrevido a tocarle. Está deseando que le acompañen a Austria. Si los PJ han llegado a tiempo mejor dejarlo en que han evitado la muerte de Freud.
- Hess querrá aprovechar para desacreditar a Bormann. Preguntará a los PJ sobre los motivos de por qué han vuelto separados. Apoyará y animará a llevar ante Hitler cualquier historia que recorte la influencia de su enemigo (menos la verdadera). Pero el resultado será el

contrario. Hitler reprochará a Hess obligar a los PJ a contar historias para sus conspiraciones, cosa probada por su misma presencia apoyándoles.

- Todo esto terminará por soliviantar a Hess quien verá en los PJ unos nuevos aliados. Les hace una propuesta para cuando hayan descansado y acompañado a Freud: ciento veintemil papiermarks por matar a Bormann.

Al poco de volver Bormann se marchó a un minúsculo pueblo de Noruega llamado Lebesly, 450 km al norte del círculo polar ártico. Está en la costa del extremo norte del país, una zona casi deshabitada. Ha ido a Noruega a ayudar la organización de un partido nacionalsocialista propio. Si los PJ aceptan él les tendrá informados de los movi-

mientos de Bormann y les prestará cualquier apoyo, incluso armas en Noruega.

- Escortar a Freud les llevará el mismo tiempo que la ida. El dinero que prometió Bormann estará donde y como lo dijo. Freud tratará a cualquier PJ que se lo pida.

El itinerario más rápido hasta Lebesly es hacer Viena-Berlín-Kiel en ferrocarril (3-5 días); Kiel-Copenhague-Kristiania (hoy Oslo) en ferry (6-8 días); Kristiania-Bergen en tren (1-2 días) y allí tomar un barco que bordea la costa hasta Lebesly (32-45 días).

- Si en Kristiania utilizan los contactos de Hess para comprar armas perderán al menos tres días. Deberán pagarlas los PJ el doble del precio normal o el del mercado negro según reglas. Se acepta cualquier moneda.

7. Noruega y final

Lebesly es un pueblo de pescadores de la zona menos poblada de Noruega. Al sur se extiende un inmenso vacío deshabitado y en parte inexplorado de 450 km hasta muy dentro tras la frontera soviética (hoy finlandesa). En las montañas no muy lejos del pueblo la nieve es perpetua y en el mismo Lebesly la temperatura va de 13° en julio (máximo) a -10° en enero (mínimo).

En Lebesly el día 22 de septiembre el día y la noche duran lo mismo y a partir de entonces anochece cada vez mas cerca del mediodía hasta que a mediados de diciembre la noche es continua. Desde la llegada de la primavera el proceso es al contrario, y en verano amanece a medianoche.

- Cuando los PJ se apeen del barco los críos del pueblo se acercarán a verles, gritando y señalándoles. La gente del pueblo se les quedará mirando. Desde luego son una novedad. Los niños y algunas per-

sonas mayores les preguntan muy insistentemente una misma frase para los PJ sin sentido. El guardián puede inventarse unas sílabas sin sentido y repetirlas a los jugadores. En Lebesly se habla noruego nynorsk, una versión arcaizante del noruego, sólo superviviente en medios rurales y aislados.

- Cuando los PJ se hayan instalado -hay una taberna en el pueblo- les saludará el alcalde y todos querrán hablar con ellos. Las preguntas serán continuas. Desgraciadamente, si no conocen el idioma deberán comunicarse por gestos.

Un chaval les indicará por señas q]ue le acompañen. Les llevará a la oficina de correos (una habitación en una casa particular). El empleado habla inglés (u otro que hablen los PJ) y les ha llamado porque desde hace varios días hay un telegrama para ellos: es de Hess y dice que Bormann está en Kristiania.

- Si le preguntan el empleado tiene esta información:

- Las preguntas que les hacen los lugareños significa "Haréis fuegos en el Hueso de Odín". Todos los años viene el mismo extranjero al pueblo, se interna en los montes y no se le vuelve a ver, pero a los dos días un resplandor rojo cubre la cúspide del Hueso de Odín y dura muchas noches. Los niños no ven otros extranjeros y esperan que todos hagan fuego en el Hueso.

El Hueso de Odín es una formación rocosa a unos 15 km detrás de las colinas que rodean el pueblo. Es una montaña circular, aislada y que sobresale entre todas. La falda es normal hasta los últimos 120 mt en que se hace vertical y con la cúspide plana parece un cilindro clavado en una montaña como otras. La leyenda dice que es un hueso caído a la tierra del banquete de Odín.

En cuanto al extranjero, viene al pueblo desde hace treinta años. La última vez fue hace muy poco y pasó lo de siempre. Se llama Kubach (un tiro de IDEA si

no se le ocurre a ningún jugador y recordarán que es el nombre falso que usó Bormann en Cannes). La descripción coincide con un Bormann más viejo.

Nadie ha estado nunca en la cima del Hueso. No se ha ido ni en avión. Una espesa niebla o humo cubre siempre la cúspide. En el pueblo creen que se trata de un volcán.

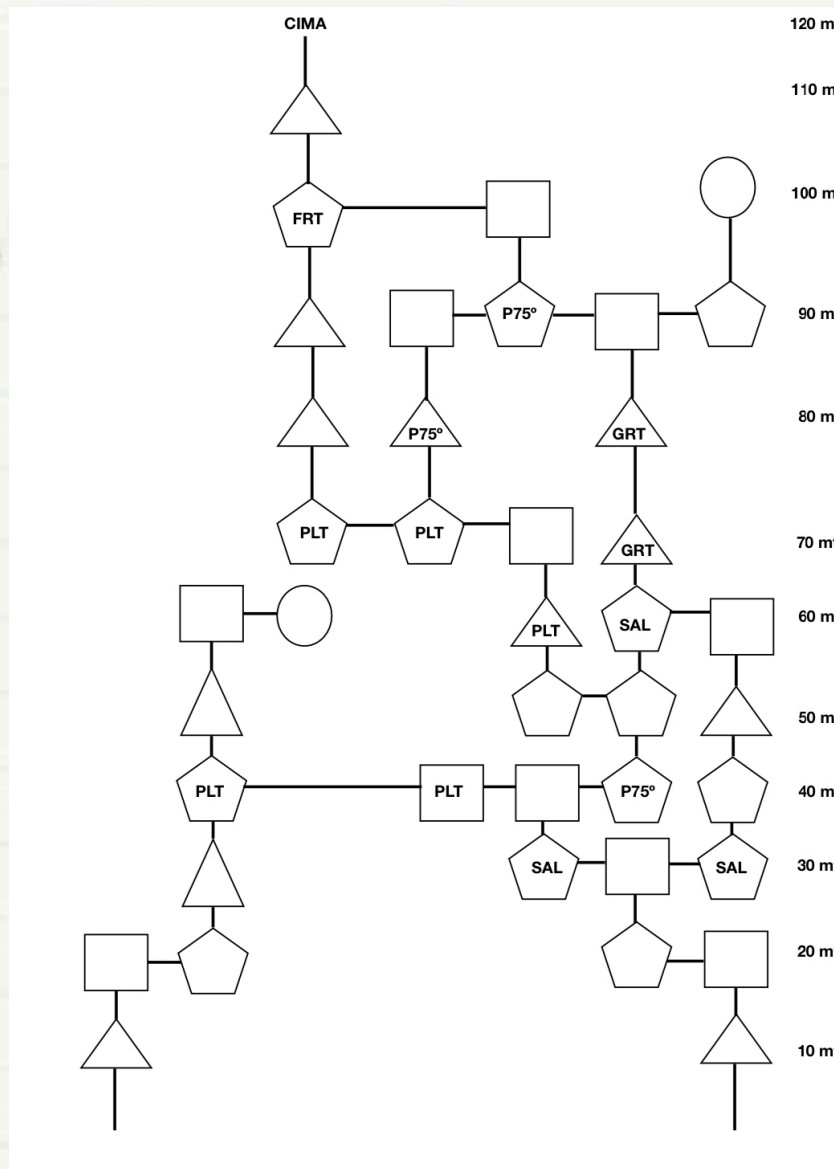
- Mientras los PJ estén el pueblo, amerizará un hidroavión. En él vienen Rachel Sthaler y una amiga, Rora Ostfold.

Cuando se enteró de que Freud había vuelto a Viena fue a preguntarle por los PJ. Un PJ había contado al médico el viaje de Noruega, pero ella no dirá quien (nadie lo ha hecho así que todos los jugadores podrá recelar de todos los PJ menos del suyo, lo que sucedería en la realidad). Así que ha venido para ver al PJ que escogió en Austria. La amiga, también austriaca, es profesora de esquí y guía alpino.

El hidro es alquilado y se marchará al apearse las

pasajeras. No habrá barco hasta al menos un mes.

- Si los PJ deciden ir al Hueso de Odin encontrarán en el pueblo lo necesario para una escalada. Les aconsejaran llevar esquíes o raquetas. Los esquíes son mucho mas rápidos. También venden escopetas de caza. El viaje a la montaña será fácil. Rora se mostrara muy cercana al PJ masculino con mejor medida de Talla y Apariencia. Si van a escalar en invierno necesitaran casco de minero y lámparas.



La escalada

La falda es cosa fácil: una pendiente suave y firme. Escalar el cilindro, vertical y de roca desnuda será difícil. La escalada se simula moviendo una figura, que representa a los PJ, por las casillas del esquema.

Las casillas están agrupadas horizontalmente en niveles que representan 10 mt de altura. Se pasa de casilla por las líneas que las unen, en cualquier sentido. Los cuadrados sirven para moverse en el nivel, los triángulos para subir y los pentágonos para ambas cosas. Los círculos son vías muertas por las que no se puede seguir. Los PJ sólo podrán ver el nivel inmediatamente superior al suyo. Se les irá mostrando el esquema nivel por nivel según asciendan, de modo que no sabrán cual es la mejor ruta a seguir.

Pasar de una casilla a otra costará un tiro de "escalar". Si los PJ forman una cordada sólo deberá pasarlo el primero. La comprobación se someterá a modificadores, todos ellos a la



competencia. Si en una cordada un PJ falla el tiro, deberá probar, con iguales modificadores, el siguiente y así hasta que uno lo pase. A continuación se confrontará la Talla de los que no lo han pasado con la Fuerza del resto en la Tabla de Resistencia para saber si hacen caer a los demás. Los PJ que vayan sueltos no arrastrarán a los otros. Se caerá por la línea vertical de casillas correspondiente a aquella desde la que se intentó el desplazamiento, hasta una que contenga plataforma o saliente. Si no hay línea de casillas, ni saliente o plataforma la caída es hasta el nivel 0. Por cada nivel de caída el PJ sufre 1d6 puntos de daño (la nieve blanda amortigua). La segunda y siguientes veces que pasen por la misma ca-

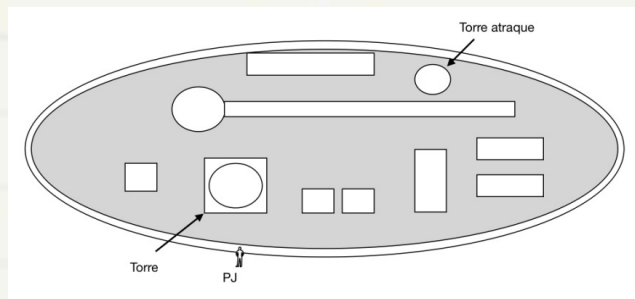
silla añadirán un modificador del 10%. Cada casilla les supondrá veinte minutos.

Los PJ llegarán a la cima agotados. No verán más que una franja de nieve a lo largo del borde y una espesísima niebla. Pero cuando se adentren en ella sabrán que el Hueso de Odín está hueco y que una ladera suave, cubierta de nieve, desciende hacia la llanura central, oblonga y despejada.



En la llanura verán varios edificios pequeños y otro más grande, decorado con símbolos medievalizantes y estatuas espantosas, que recuerda a la torre de control de un aeropuerto. La parte más alta está acrisolada pero es opaca y no se ve ni una luz en su interior. El techo, rematado es cúpula, está sembrado de antenas. Al pie de la torre hay una pista de aterrizaje y un

avión bimotor dotado de esquíes. No se ve nada ni na-



die que se mueva. También hay una torre de ataque para dirigibles.

- Si los PJ se mueven de donde está recibirán un ataque por la espalda. Serán dos guardias deslizándose en esquíes. Estarán a cinco turnos de distancia pero alcanzarán a una PJ sin esquíes en un sólo turno. Van totalmente vestidos de blanco como tropas alpinas. Llevan gafas de esquíador y botas negras. Van armados con ballestas metálicas de repetición. Si los PJ hacen fuego comprenderán por qué llevan ballestas: en el inmenso silencio de las montañas, el disparo debe oírse más allá de Lebesly.

Al disparar la parte acrisolada de la torre parpadeará con una intensa luz

roja y no dejará de hacerlo hasta que los PJ se retiren o sean eliminados. No habrá alarma sonora.

Cinco guardias a pie estarán al acecho en el complejo y otros dos permanecerán en un hangar con un autotraneo por si no le va bien a los otros.

El autotraneo permite dos pasajeros (conductor y tirador) en una cabina protegida. La protección modifica los disparos contra la tripulación (no contra el vehículo en sí) en -40% por delante, -30% por los lados y -50% por detrás. El vehículo lleva montada una ametralladora ligera de aire comprimido. La velocidad

es de 16 mt por asalto. Veinticinco puntos de daño a su motor (en la parte trasera y con tres puntos de blindaje) inmovilizará al vehículo. Si logran impacto crítico contra el motor el autotraneo explotará y sus ocupantes recibirán 5d4 puntos de daño. Para disparar al motor (no para lanzar) la competencia se dobla.

Si los PJ permanecen estáticos en la cima después de la primera escaramuza recibirán constantes ataques de francotirador desde la niebla.

Todos los guardias son fanáticos y no están sujetos a desmayo por perder PV.

La Torre

- La torre tiene una sola puerta, metálica. Naturalmente cerrada. Tiene 120 PV y una resistencia de 21 que desciende en 1 por cada 10 PV que pierda. Es posible superar la resistencia en la tabla de resistencia con la fuerza de una explosión sin tener que destruir la puerta.
- Tras la puerta hay un inmenso salón consagrado a Nyarlathotep. Está repleta de estatuillas de seres espantosos, a cientos. Una de ellas representa a Martin Bormann (tirada de Mitos: son mil y representan todas las formas de Nyarlathotep). En el centro de la sala hay un espacio abierto, circular al que se llega

por un pasillo, presidido por una figura mucho mayor: la estatua de Nyarlathotep a tamaño natural. Es su forma habitual y parece hecha de un cristal finísimo y que despide luz propia. La visión de esta sala les costará 0/1d3 de COR.

- Cuando los PJ entren, en el centro del círculo habrá un tapón muy viejo y menudo, vestido con túnica sacerdotal, recitando palabras desconocidas (es el hechicero de Nyarlathotep). Antes de que los PJ puedan hacer ni un disparo el hechizo surtirá efecto y parte de la niebla que cubre el complejo penetrará en la sala. Será tan densa que los PJ no podrán ver más allá de treinta centímetros. Se sentirán en una oscuridad blanca y helada. El lapón irá cambiando de posición para no ser localizado y recitando un hechizo (Mitos: contactar con Nyarlathotep). Tardará diez turnos en recitarlo. Nyarlathotep tardará un tiempo indeterminado en aparecer. Aunque simule una tirada de

daños el Guardián lo introducirá cuando sea más dramático.

Si los PJ disparan al hechicero tendrán un 1% de posibilidades no acumulativo de darle por cada disparo. Pero también un porcentaje igual al número de PJ menos uno de alcanzar a otro investigador.

Cuando haya invocado a Nyarlathotep intentará lanzar un hechizo de Éxtasis sobre cada PJ/PNJ, de uno en uno. Le cuesta dos puntos de magia por intento, independientemente de su resultado. Para tener efecto lo PM del hechicero deben superar los del investigador en la tabla de resistencia. El efecto es que la víctima queda en éxtasis durante diez turnos. Permanece inmóvil, contemplando en su interior la suprema armonía. La víctima creará entender el sentido del mundo y estará en paz con todo. Se le podrá sacar agitándole o con un grito. Cuando despierte la víctima no recordará la razón de las cosas que sabía antes y el mundo real le parecerá tan horrible que perderá 0/1d6

COR (es frecuente que las víctimas de este hechizo se hagan adictas a las drogas alucinógenas, o al mismo hechizo si tienen oportunidad).

El consumo de PM para estos conjuros disminuirá la capacidad del hechicero para mantener la niebla mágica. Por cada intento de un conjuro los PJ aumentarán en un 5% las posibilidades de acertarle o encontrarle, hasta el máximo de su competencia. Igual ocurrirá por cada dos puntos de magia que el mago cambie por puntos de vida.

Si el hechicero se ve perdido intentará asustar a los PJ diciendo que Nyarlathotep se materializará en esa sala de un momento a otro, y que él le vengará (lo que es verdad). Como recurso extremo luchará. Nunca revelará donde están los signos. Si el hechicero muere, la niebla, también la de la cima, se disipará.

- Los signos están escondidos en un compartimento secreto "detectar objeto" de la estatua de Bormann. Si no se le ocurre a ningún

jugador se pueden permitir tiradas de idea.

- Si un PJ se acerca a la estatua comprobará que no es tal, sino una silueta luminosa en tres dimensiones. Parece la energía residual de alguna manifestación física. (Es el resultado de sucesivas materializaciones de Nyarlathotep en ese lugar y un ejemplo de su poder). Tocar la silueta o atravesarla no causa daño.
- La única forma de derrotar al dios cuando llegue será colocar los signos, al menos seis, en la silueta, de forma que quedarán dentro del monstruo cuando este se materialice. Si no hacen esto y tienen los signos sucederá como si no se los hubiesen dado a Bormann en el Brasil. Si ni siquiera tienen signos les pasará lo que al hombre-serpiente hechicero.
- Si todo sale como debe con los signos el dios se hará visible aunque todavía no corpóreo (COR: 1/1d20). Los signos explotarán en globos de luz azul que irán ocupando la figura de

Nyarlathotep hasta disiparle.

- El resto de la torre es como una vivienda normal, lujosa, con una inmensa biblioteca de miles de volúmenes. Hay ejemplares de casi todos los li-

bros lovecraftianos pero manuscritos en una clave que solo el lapón conocía. No obstante algunos son originales. Llevará mucho tiempo y tiradas registrar esta biblioteca.

Originales:

- El pueblo del monolito. Inglés. +3% a Mitos. COR: -1d3. Sin conjuros.
- El momento de los sin tiempo. Francés. +1% a Mitos. COR: +1d2. Sin conjuros
- De manticationes mortuoria in tumuli, de Rauft. Latín. +3% a Mitos. COR: -1d4. Sin conjuros
- La parte acrisolada es una sala de control. Contiene los mandos que mueven el complejo. También es una estación meteorológica y una emisora de radio a la vez que un pequeño observatorio astronómico. La puerta es de hierro, con dos enormes pasadores. Otra puerta de igual material da al exterior. Puede cerrarse por fuera.

Yig

- Cuando los PJ estén relajados y quizás pensando en marcharse oirán un ruido fuerte acercándose por el cielo. No tardará en aparecer un dirigible enorme sobre la cima del Hueso de Odín. Descenderá y dejará caer unas redes de desembarco que bloquearán la pista de aterrizaje. Los PJ verán salir de la barquilla, deslizándose por las redes, cientos de hombres-serpiente, todos blandiendo armas blancas (COR: 0/1d6). Unos pocos se dirigirán a la torre de ataque pero la mayoría correrán al asalto

de la torre. Los PJ no podrán pararlos por mucho que maten. Sólo podrán retirarse hacia arriba. En el piso acristalado podrán aguantar más por la puerta de hierro, pero acabará cediendo. Los atacantes no se pararán a hablar ni harán caso de palabras. Finalmente deberán huir tras la segunda puerta de hierro. Da a una cornisa de 50 cm de ancho que rodea la cúpula semiesférica. La cúpula, inclinada y resbaladiza, erizada de antenas, no es practicable. Al pie de la torre una multitud de hombres-serpiente les rodeará, ávidos, mientras otros empujan la segunda puerta. Los PJ podrán ver a Ying en el dirigible, e incluso notarán que está contento (COR: 0/1d8). Algo brilla colgado de su cuello: el amuleto. Con unos prismáticos distinguirían que es una mano escamosa que sujeta una argolla.

- Siguiendo un poco la repisa verán un pequeño saliente con un disparadero para cohetes de señales. Es sólo un tubo metálico

unido a la piedra con una articulación que le permite algún movimiento. Detrás, en la pared de la cúpula una caja contiene cohetes de señales.

Si los PJ disparan al dirigible tienen un 1% por disparo de posibilidades de que explote. En cambio si disparan un cohete el gas se inflamará seguro. En los dos casos no es posible fallar un objetivo tan grande a esa distancia.

- Cuando comprendan lo que va a hacer, Rachel y Rora revelarán su verdadera identidad: mujeres-serpientes, como el hechicero mestizo (COR: 0/1d6). Aquí cabrá una escena sentimental como una mujer-serpiente explicando a los PJ que Yig la mandó a vigilarles en cuanto supo que Nyarlat-hotep les había contratado, aunque no para qué; que la perdone porque le quiere pero debe servir a su pueblo, etc. O bien Rachel podrá deleitarse en su traición, explicando el plan al detalle. O, en fin, puede no decir nada.

En los tres casos Rora irá a abrir la puerta a sus congéneres y Rachel impedirá que disparen contra el dirigible. Cuando alcancen a un PJ con arma de fuego si la tienen, el impacto le hará caer de la repisa si no tira DESx5 para poder agarrarse a una antena. La caída es a las serpientes: mortal.

Si logran darle al dirigible, explotará y caerá en los edificios iniciando un incendio. Yig sufrirá más de 70 puntos de daño y se esfumará. El amuleto quedará destruido en la enorme explosión y los hombres-ser-

piente, faltos de protección mágica de Yig, se congelarán como animales de sangre fría que son.

Los PJ podrán huir en el avión que está preparado para despegar y no habrá sufrido daño.

Desde el aire verán el complejo y los restos del dirigible ardiendo. Habrá explosiones y el manto que cubre las laderas interiores por la vibración y el calor se irá desmoronando. Finalmente el complejo quedará cubierto de nieve en un lugar donde no se derrite nunca.

8. Recompensas

Descripción	Recompensa COR
Por vencer a Nyarlathotep:	1d20+2
Por vencer a Yig	1d8
Por vencer al hechicero	1d4
Por vencer a Rachel, Rora y el hechicero de Yig	1 punto por cada uno
El dinero de Bormann	Perderá todo su valor en el 22 y desde luego en la inflación del 23

Personajes

- **Martin Bormann - Nyarlathotep**

Camuflaje 72%. Discreción 79%. Resto como libro de reglas.

- **Sigmund Freud**

Psicoanálisis 100%. Primeros Auxilios 82%. Psicología 100%. Mitos 6%.

- **Hindana Iones**

FUE: 17 DES:16 INT: 14 CON:18 APA: 12
POD:17 TALL:16 EDU:12 MODIF AL DAÑO:
+1D6 COR: 85

Camuflaje 80%. Esquivar 44%. Primeros Auxilios 51%. Discreción 85%. Tratar veneno 68%. Lanzar 84%. Revolver 45: 73%. Escopeta: 69%. Machete 74%. Cuchillo de monte: 74% Látigo: 75%

- **Porteadores-Macheteros**

Discreción N°1, 2 y 3 =10%. N° 4 y 5 = 8%. N°6 = 12%. Camuflaje: del 20 al 26%. Resto como hombre normal

- **Hombres-Hormiga (con armadura) u Hombres-Anaconda**

- Arco 60/30%. Alcance: 20 mt Cadencia: $\frac{1}{2}$ turno. Daño: 1d4+veneno. Fuerza: 12. Resto como hombre normal

- **Hombres-Serpiente Hechicero, Hombres-Serpiente Guerreros, Cocodrilos, Serpientes comunes y Yig**

- Según libro de reglas

- **Rachel Sthaler**

- FUE: 9 DES:12 INT: 17 CON:12 APA: 16
POD:17 TALL: 14 EDU:16 MOD. AL DAÑO:

—

- Esquiar 85% Escalar 44% Primeros Auxilios 62% Pistola 40% Escopeta 45% Cuchillo 58% Porra 35%
- Como mujer-serpiente según libro de reglas

Ayudas

Ruego disculpe este modo entrometido pero seguro, de dirigirme a usted. Supe por los periódicos que usted y sus amigos ... (referencia a una aventura anterior) ... Por ello me interesa arrendar sus servicios profesionales. Se trata de realizar una gestión con cierto riesgo ante el Dr. Freud en Viena y posteriormente traer su resultado a Berlín. Al cumplimiento del contrato recibirá 70.000 papiermarks y se cubrirán todos sus gastos.

Si les interesa conocer más detalles podemos encontrarnos en Cannes, el día de clausura de la Conferencia Internacional sobre Indemnizaciones de Guerra. Yo me alojaré en el mismo hotel que la delegación alemana. Pregunten por el Sr. Kubach. Adjunto billete para el viaje.

Atentamente:
Martin Bormann.
Secretario personal de
Adolf Hitler.
Presidente del NSDAP.

