

Fernweh



*Una aventura de horror para La Llamada de Cthulhu
por Ismael Fernández*

CRÉDITOS

Idea Original y Texto: Ismael Fernández.

Montaje: Ismael Fernández.

Fotografías e imágenes:

- GettyImages
- LuvBat
- Shutterstock
- 00221
- Pexels
- Darren Tan (portada)
- I. Davis.
- Elisa Gianola Fornari
- Anthony Jones
- Maya Bukhina
- Achtung! Cthulhu
- Alena Solonshchikova
- Artem Demura
- FreeImages
- Wallhaven
- Borisut Chamnan


La llamada de CTHULHU

Fernweh es la primera de dos aventuras gemelas que pueden ser jugadas o no por el mismo grupo de jugadores (aunque los investigadores serán totalmente diferentes). Lo que ocurra en esta aventura influenciará en la siguiente y el Guardián que dirija estas aventuras como una saga deberá adaptarse en consecuencia. Al final de estas páginas se encuentra el enlace con la siguiente aventura del ciclo de Guerra Oculta.

Fernweh es una aventura de distribución gratuita y sin ánimo de lucro. Por ello, nadie debe cobrarte por la distribución, juego o presentación de estas páginas. Su autor, Ismael Fernández, ha tratado de recoger en las anteriores líneas los nombres de aquellos autores cuyas fotografías, dibujos y esquemas han sido usados en la confección de este módulo.

Creemos que existe un límite en el miedo...





...sin embargo,
sólo es así
hasta que nos encontramos
con lo desconocido...



... todos disponemos de cantidades ilimitadas de terror
-Peter Hoeg



ÍNDICE

- Introducción	pág. 7
- Personajes	pág. 14
- Aventura	pág. 21
- Ayudas de Juego	pág. 33

"Los hombres de más amplia mentalidad saben que no hay una distinción clara entre lo real y lo irreal."
- "La Tumba", por H.P. Lovecraft.

Introducción

Donde se exponen los mimbres sobre los que se sustentará la aventura.

Fernweh es una aventura corta diseñada para la sexta edición (la *Edición Primigenia*) de *La Llamada de Cthulhu*, aunque puede ser convertida de forma fácil a otros sistemas a elección del Guardián.

Se trata de la primera de tres aventuras englobadas en el ciclo llamado *Guerra Oculta*, donde tres grupos de investigadores se desenvuelven alrededor de la gema-corazón de Ngaz'itrax y la decisión final de quién merece, si lo hay, esgimir tamaño poder.

La época en la que se desarrolla, no obstante, no está elegida al azar. En septiembre de 1939 la Alemania de Hitler invadió el oeste de Polonia mientras que el este era ocupado por la URSS.

Para diciembre de 1939 alemanes y rusos llevaron a cabo diferentes políticas de terror para subyugar a la población local.

Fernweh es una aventura simple que está pensada para grupos de entre cuatro y seis Jugadores que pueden ser expertos o no tanto en el sistema de *La Llamada de*

Cthulhu como en los Mitos en sí.

Se trata de una investigación pensada para ser realizada en una sola sesión, lo que la hace ideal para convenciones o gente que no puede reunirse para campañas largas.

En *Fernweh* los jugadores podrán interpretar a diferentes miembros del partido nazi, así como también de sus ramas militares. Esto no quiere decir que sean malas personas *per se*. Cada uno de los investigadores aquí presentados tiene una motiva-

ción personal o profesional para embarcarse en esta misión y para servir al Partido y a Alemania.

Esta aventura contiene investigadores listos para empezar a jugar, por lo que los jugadores sólo tienen que sentarse y disfrutar de la aventura.

Resumen para el Guardián

Los investigadores serán enviados en una misión de apariencia simple a Molnık, un remoto pueblo escondido en los bosques del norte de Polonia. La caza de rebeldes en el pueblo pone en evidencia una posible base en el interior del bosque.

No obstante, pronto comenzarán a ser testigos de extraños sucesos mientras investigan a este supuesto grupo rebelde. Conforme avanzan en sus descubrimientos quedará claro que Hitler nunca

quiso “eliminar a los rebeldes”, sino apoderarse de los conocimientos y los artefactos de cierto culto antiguo y usarlo para sus fines en la Guerra.

Al final, los investigadores tendrán que tomar la difícil decisión de servir al Partido y al *Führer* o evitar que el poderoso artefacto caiga en las equivocadas manos de alguien tan terrible como Hitler.

La terrible realidad

Los extensísimos bosques que rodean Molnık llevan muchos milenios siendo testigos de un culto a un Dios Menor con el impronunciable nombre de *Ngaz'itrax*. A pesar de que originalmente era adorado por criaturas y seres sobrenaturales del bosque (algunos de los cuales pueden continuar rondando los alrededores), cuando los humanos se hicieron cargo su culto este degeneró hacia una versión

deformada y más oscura del dios primordial eslavo *Rod*.

Ngaz'itrax se encuentra en letargo en unas cuevas subterráneas en lo profundo del bosque. Desde allí atrae tanto a sus seguidores como a sus víctimas hacia una eternidad de adoración. Cuanto más cerca se está de *Ngaz'itrax*, más se desdibujan las fronteras de la realidad y del sueño. *Ngaz'itrax* se aparece en las pesadillas y en las visiones de todos aquellos incautos que se acercan demasiado.

A cambio de su sustento (en forma de Puntos de Cordura, de Magia y de Vida), *Ngaz'itrax* otorga lo que él cree que son “regalos”. Estos Regalos de *Ngaz'itrax* son rasgos físicos y psíquicos que sus adoradores van adquiriendo conforme pierden la cordura y sacrifican partes de su cuerpo en honor a su dios. Y, por supuesto, serán rasgos que los investigadores podrán ir adquiriendo conforme avanzan en la trama.

Nota sobre los fascismos

Los fascismos, como cualquier extremismo, están mal. Lo que los Nazis hicieron en Europa fue terrible y no tiene excusa alguna. No obstante, en esta aventura de una sola sesión queremos probar investigadores diferentes; y que los jugadores interpreten a miem-

bro del partido y las fuerzas militares Nazis no quiere decir que deban ir con una esvástica tatuada en el brazo. Esto, como todo el rol, es un juego en el que interpretamos cosas que no somos y tratamos de sacar algo positivo de ello (como, por ejemplo, la repulsión hacia los totalitarismos).



No obstante, el Guardián debería tener mucho cuidado con a qué tipo de grupo de jugadores presenta esta aventura. La madurez debe estar en las mentes de todos a la hora de lanzarse a interpretar a estos personajes. Se pueden cambiar las nacionalidades y las fechas para hacer que los investigadores no pertenezcan al ejército Nazi de la Segunda Guerra Mundial.

Rod

Rod, a veces encontrado como Rodu, era el concepto de dios primordial para los antiguos eslavos de la misma forma que Sud o Prabóg (algo así como un pre-dios). Se le atribuían poderes creadores y estaba relacionado con el nacimiento, la muerte, el origen de las cosas y el destino final.

Para nuestra aventura, sin embargo, no será más que una excusa que los habitantes de Molnık usan para adorar a Ngaz'itrax.



El plan de Hitler

Unas antiguas leyendas esotéricas cuentan que el corazón de *Ngaz'itrax* es una enorme gema dorada. Según se dice, quien posea el poder de esta gema-corazón será capaz de influir en los sueños y en las visiones de todos aquellos que le rodean, transformando sus mentes según los ideales del portador.

Como no podía ser de otra forma, Hitler quiere esta gema para ayudar a los avances de Alemania en la Guerra y para extender la influencia del Nacional Socialismo hasta los confines del mundo, creando en las mentes de todo el planeta una adoración hacia su persona.

El Culto a Ngaz'itrax

En el pueblo de Molnık rinden culto a una versión deformada y oscura del dios Rod (en realidad se trata de *Ngaz'itrax*, pero los pueblerinos creen estar adorando al antiguo dios primordial eslavos). Se haecn llamar a sí mismos simplemente *Obserwujący* (algo así como *Los Seguidores*). Este culto se lleva a cabo en la única parroquia del pueblo con extraños rituales que están prohibidos a los extraños.

Ngaz'itrax otorga una longevidad antinatural a los habitantes de Molnık a cambio de su devoción y de algún sacrificio ocasional. Por suerte para la Humanidad, *Ngaz'itrax* sólo necesita alimentarse una vez cada 25

años, aunque cuando empieza a alimentarse es capaz de devorar entre cinco y quince almas.

El sustento de *Ngaz'itrax* son los Puntos de **Cordura**, de **Magia** y de **Vida** que absorbe de quienes se adentran en el bosque, son sacrificados por los habitantes del pueblo o son heridos y atacados por los **Ból** (ver más adelante).

Casualmente, ha llegado la época en la que *Ngaz'itrax* debe alimentarse, por lo que la presencia de los investigadores en Molnık llenará de alegría a sus habitantes (que no deben escoger a uno de ellos para ser sacrificado ni tienen que ir a los pueblos más cercanos a secuestrar a gente).

BÓL

Pronunciado /vúl/, deriva de la palabra polaca para *dolor* debido a los gritos agónicos que emergen de sus gargantas. Estos seres recuerdan a retorcidas brujas de los cuentos infantiles, pero con una apariencia mucho más terrible y monstruosa. Se trata de seres alargados y cadavéricos, de piel blanquecina y ojos vacíos. Jorobados y patizambos, su movimiento es irregular pero sorprendentemente rápido cuando van tras una presa. La horrible verdad tras su aspecto es que una vez fueron seres humanos que sucumbieron al poder de Ngaz'itrax y se han visto afectados por todos sus *Regalos*, convirtiéndose en seres a medio camino entre un muerto viviente y los adoradores originales prehumanos de Ngaz'itrax. Es el destino de todos los que se acercan demasiado al lugar de descanso de Ngaz'itrax.

FUE 3D6x2 ~20-22	CON 3D6x1,5 ~15-17	TAM 2D6+6 ~13
INT 3D6 ~10-11	POD 1D6+12 ~15-16	DES 3D6 ~10-11
Mov 6	PV 14-15	bd: +1D4

ATAQUES:

- Puñetazo 60%, daño: 1D6+bd.
- Presa 40%, daño: especial (ver *Drenar* en Hechizos).

ARMADURA:

- 2 puntos contra todas las armas, mágicas o no.

HECHIZOS:

- **Drenar:** en el mismo asalto en el que realiza con éxito una *Presa* a su víctima, el Ból empieza a succionarle la fuerza vital (o el alma o como se quiera llamar). El monstruo hace una tirada enfrentada en la "Tabla de Resistencia" de sus puntos de POD contra los Puntos de Magia actuales del investigador al que tiene apresado. Si la supera, este último pierde 1D6 Puntos de Magia, y el Ból recupera esa cantidad en Puntos de Vida (si es que había perdido alguno).

PÉRDIDA DE CORDURA:

- Ver a un Ból cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.



NGAZ'ITRAX

Ngaz'itrax es, a todos los efectos, un Dios Menor según la página 267 del manual de *La Llamada de Cthulhu Edición Primigenia*. A continuación se resumen sus características y los efectos provocados por las visiones de pesadilla de Ngaz'itrax a modo de ayuda para el Guardián.

Ngaz'itrax es una criatura abotargada que pesa casi media tonelada y, alzado sobre sus tentáculos, puede alcanzar los diez metros de altura. Por suerte para los investigadores, Ngaz'itrax está atrapado en la roca primordial de las profundidades de las cavernas y sólo puede atacar con sus cuatro apéndices acabados en garras. Una boca tentacular y sin dientes absorben los Puntos de Magia de sus víctimas.

FUE 48
POD 88
bd +6D6

CON 66
DES 6

TAM 61
Mov 6

INT 40
PV 64

ATAQUES:

- **Aplastamiento** 60%, daño: bonificación al daño.
- **Mordisco y drenaje** 80%, daño: pérdida de 1D6 de Puntos de Magia por asalto.
- **Hipnotizar víctima sacrificial*** 80%, daño: hace que la víctima se dirija hacia el dios y se ofrezca como sacrificio.

**La víctima solamente puede salir de este trance si obtiene, en 1D100 un resultado igual o inferior a sus Puntos de Magia actuales.*

ARMADURA:

- Las armas mundanas sólo le hacen la mitad de daño (redondeando hacia abajo).
- Su piel correosa le otorga una protección de 10 puntos contra todas las armas mágicas.

HECHIZOS:

- **Contactar con Ngaz'itrax:** sirve para abrir una vía de comunicación con el dios. El realizador debe sacrificar 1 punto de POD y 1D6 de Cordura por intento. Si tiene éxito, el dios envía al realizador visiones o pesadillas en las que le informa de sus deseos, o le comunica si sus peticiones van a ser atendidas o rechazas.

- **Visiones de tormento:** Ngaz'itrax influye en los sueños y pesadillas de todos los que están a varios kilómetros de su lugar de descanso. La víctima se ve acosada por pesadillas (o visiones en caso de estar despierto) de lo que crea conveniente el Guardián según los miedos de cada investigador o las situaciones que hayan ocurrido durante la aventura. Desde ampollas y pústulas por todo el cuerpo hasta desmembramientos, campos de cadáveres o cualquier otra visión de horror. Cada vez que las visiones se llevan a cabo, el investigador pierde 1D6 de Cordura y 1D3 de Puntos de Magia.

PÉRDIDA DE CORDURA:

- Verlo en activo cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



Los Regalos de Ngaz'itrax

Ngaz'itrax otorga lo que él considera unos "Regalos" a sus seguidores y devotos. Esto incluye aquellos que dan su alma para el sustento del dios.

Estos regalos van poco a poco convirtiendo a los adoradores y a los sacrificios en las horrendas criaturas conocidas como *Ból*.

Los habitantes de Moln'ík no presentan los "Regalos" de Ngaz'itrax; en su lugar muestran ligeros rasgos similares a los Regalos sin llegar a expresarlos del todo. Algo así como la *Pinta de Innsmouth* pero en versión Ngaz'itrax.

Por ello, cada vez que un investigador pierda 10 puntos completos de **Cordura** (en un mismo encuentro o no) o 3 Puntos de **Magia** completos (en un mismo encuentro o no) por fuente directa de Ngaz'itrax o los encuentros con los *Ból*, este adquiere uno de los Regalos de Ngaz'itrax como "premio" por su devoción y por su dedicación al dios.

Estos Regalos son irreversibles, tanto recuperando puntos de Cordura o Magia durante los descansos, con el uso de Habilidades como *Psicoanálisis* incluso derrotando a Ngaz'itrax. Ni siquiera el uso de la gema-corazón de Ngaz'itrax puede revertir los Regalos otorgados por este.

Cada vez que aparece uno de los Regalos, el investigador pierde 1D6/1D20 de **Cordura** y los compañeros que sean testigos de ello 0/1.

Si un investigador obtiene TODOS los Regalos de Ngaz'itrax, se considera que se ha convertido en un *Ból* y se pierde en los bosques para vagar por ellos esperando el despertar final de su deidad.

A continuación se exponen algunas ideas para los Regalos de Ngaz'itrax, pero el Guardián es libre de interpretarlos, añadir o quitar como guste.

- **Encorvamiento:** el investigador sale del trance con una joroba visible a todas



luzes. Ahora anda prácticamente como una bruja de cuento, encorvado como un *Ból*. Esto confiere al investigador un -1 a DES y un -1 a APA, además de todas las desventajas en acciones sociales y físicas que plantee el Guardián.

- **Piel mortecina:** la piel del investigador se vuelve de un tono cerúleo y apagado, casi como de un fantasma se tratase. El investigador recibe un -1 a la APA y un -20% a todas las acciones sociales por rechazo instantáneo del interlocutor. La luz del sol directa hace que la piel le pique incontrolablemente.

- **Alargamiento de los brazos:** los brazos y las manos del investigador se alargan de forma antinatural al estilo de los *Ból*. Este gana +1 a la DES y realiza todas las Habilidades relacionadas con la Destreza manual (como Lanzar, por ejemplo) con un +20%. Por desgracia, también pierde 1 punto de APA y el rechazo instantáneo de todas las gentes de Molnók y los alrededores, que saben que se está convirtiendo en una criatura de pesadilla.

- **Pérdida de la visión:** los ojos del investigador se vuelven blancos y sin pupila como la de los monstruos. Durante el día, no puede realizar acciones que tengan que ver con la vista, y falla automáticamente todas las tiradas relacionadas con la misma (como *Descubrir*). No obstante, cuando va cayendo la noche, el investigador va recuperando la visión conforme la oscuridad se apodera del mundo. Durante las noches, el investigador ve tan bien como si se tratara de un día luminoso y despejado. Todas las tiradas relacionadas con la visión durante las noches obtienen un +20%.

- **Pústulas y llagas:** la piel del investigador se llena de pústulas y de llagas. Estas no dejan de supurar incluso cuando se vendan y se tratan por un profesional de la medicina. El investigador obtiene un -2 a la APA, así como un -10% a todas las habilidades debido al dolor que producen las llagas (que no le dejan pensar con claridad ni moverse con facilidad).

- **Pérdida de la voz:** el investigador ya no puede hablar. Por el contrario, cuando intenta hacerlo de su garganta sólo sale un lamento chirriante como el que producen los *Ból*. El investigador falla automáticamente todas las tiradas sociales que requieran el habla. Por otra parte, es capaz de entender y de comunicarse con otros *Ból*, aunque estos están demasiado enloquecidos como para responder a la *Persuasión* o para decir algo coherente.

- **Absorción del alma:** ahora el investigador, al igual que los *Ból*, puede recuperar Puntos de Vida absorbiendo los Puntos de Magia de un ser humano. No obstante, por cada punto que absorba/recupere perderá a su vez uno de *Cordura*. Estos Puntos de Cordura perdidos sí que cuentan a la hora de contabilizar los Puntos de Cordura necesarios para ganar otro más de los Regalos de *Ngaz'itrax*.

¡Los Regalos son demasiado!

Algunos Guardianes pueden encontrarse con grupos (o quizá simplemente no encaje en su gusto personal) que no

llevan bien que sus personajes se vayan transformando en seres horripilantes mientras pierden puntuaciones clave en Características o el uso de ciertas Habilidades. En este caso, el Guardián puede obviar el tema de los Regalos y aplicar

únicamente las fobias y los efectos propios de la pérdida de Cordura según el manual básico. También se pueden aplicar efectos menos atenuados de los mismos, o incluso permitir que estos rasgos se "curen" tras derrotar a *Ngaz'itrax*. La idea final es pasarlo bien.

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador... **Wolfgang Gilges**
 Ocupación... **SS-Obersturmführer**
 Títulos, licenciaturas... **Licenciado en Historia Alemana**
 Lugar de nacimiento... **Berlín**
 Trastornos mentales... ***ver ficha**
 Sexo... **Varón** Edad... **38**

Características y tiradas

FUE	11	DES	13	INT	12	Idea	60%
CON	14	APA	13	POD	16	Suerte	80%
TAM	13	COR	80	EDU	17	Conocim.	85%
99	Mitos de Cthulhu		99	Bonificación al daño		Nula	



Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	70%
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	15%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	40%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/> (M) Torturar (01%)	75%
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> Polaco	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	65%
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	
<input checked="" type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	40%
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Luger P08	65%	1D10	99	20	semi.	8	8
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Patada (25%)		1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Presa (25%)		especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	75%	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> ()							<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> ()							<input type="checkbox"/> ()							

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación

= Pertenece a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador... **Melissa Schubert**
 Ocupación... **Hauptscharführer das Ausland-SD**
 Títulos, licenciaturas... **Lenguas Extranjeras**
 Lugar de nacimiento... **Dusseldorf**
 Trastornos mentales... ***Ver ficha**
 Sexo... **Femenino** Edad... **23**

Características y tiradas

FUE	13	DES	18	INT	19	Idea	95%
CON	16	APA	18	POD	15	Suerte	75%
TAM	12	COR	75	EDU	16	Conocim.	80%
99	Mitos de Cthulhu		99	Bonificación al daño		+1D4	



Puntos de cordura

1000	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	55%	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	25%
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	60%	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input checked="" type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	76%	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	70%	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	25%
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> Ruso	50%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/> Polaco	60%	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	75%	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	40%	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input checked="" type="checkbox"/> () Mauser	45%	1D8	99	20	semi	9	8
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input checked="" type="checkbox"/> () Cuchillo (25%)	55%	1D6+bd	1	toque	1	3	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación

= Pertenece a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador..... **Marko Kuntz**
 Ocupación..... **Obersoldat Panzergrenadier**
 Títulos, licenciaturas.....
 Lugar de nacimiento..... **Ulm**
 Trastornos mentales..... ***Ver ficha**
 Sexo..... **Varón**..... Edad..... **25**

Características y tiradas

FUE	15	DES	12	INT	12	Idea	60%
CON	18	APA	12	POD	13	Suerte	65%
TAM	16	COR	65	EDU	10	Conocim.	50%
99	Mitos de Cthulhu		99	Bonificación al daño		+1D6	



Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES × 2)	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/> (I) Explosivos (01%)	70%
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	35%
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU × 5)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	40%
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	<input checked="" type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	45%
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	55%

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	35%	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input checked="" type="checkbox"/> () Granada de mano	60%	3D10	90	lanzar	1	6	1
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	55%	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Bergman MP28II	55%	1D10	98	20	sel.	32	8
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	50%	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input checked="" type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	70%	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> ()							<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> ()							<input type="checkbox"/> ()							

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación

= Pertenece a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador..... **Simon Bott**
 Ocupación..... **Kriminalkommissar das Gestapo**
 Títulos, licenciaturas..... **Licenciado en Psicología**
 Lugar de nacimiento..... **Hanover**
 Trastornos mentales..... ***Ver ficha**
 Sexo..... **Varón**..... Edad..... **36**

Características y tiradas

FUE	10	DES	12	INT	19	Idea	95%
CON	12	APA	16	POD	10	Suerte	50%
TAM	12	COR	60	EDU	19	Conocim.	95%
99 — Mitos de Cthulhu		99		Bonificación al daño		Nula	



Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	75%	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	75%
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	70%	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	35%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input checked="" type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	65%
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> Polaco	23%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	15%	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	65%	ARMAS DE FUEGO	
<input checked="" type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	35%	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	70%
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
<input checked="" type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	45%	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	35%	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Luger P08	70%	1D10	99	20	semi.	8	8
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación

= Pertenece a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador Anne Schachner
 Ocupación Gefreiter Scharfschütze
 Títulos, licenciaturas
 Lugar de nacimiento Berlín
 Trastornos mentales *Ver ficha
 Sexo Femenino Edad 27

Características y tiradas

FUE	10	DES	17	INT	13	Idea	65%
CON	16	APA	16	POD	17	Suerte	85%
TAM	16	COR	85	EDU	12	Conocim.	60%
99	Mitos de Cthulhu		99	Bonificación al daño		+1D4	



Puntos de cordura

1000	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
12	13	14	15	16
20	21	22	23	24
28	29	30	31	32
36	37	38	39	40

Puntos de vida

MUERTO	INCONSCIENTE	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
14	15	16	17	18	19	20	21
24	25	26	27	28	29	30	31
34	35	36	37	38	39	40	41

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	35%	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	40%	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	20%	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	40%	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	30%
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	65%	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	ARMAS DE FUEGO
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
				<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
				<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Fusil Mauser 13mm	90%	2D10+4	00	120	cerrojo	1	13 (anticarro)
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Fusil Mauser 7mm	90%	2D6+4	00	120	cerrojo	5	11
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación

= Pertenece a las cinco categorías

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador... **Hans Mucke**
 Ocupación... **Sekretär Aus Außenpolitisches Amt**
 Títulos, licenciaturas... **Licenciado en Medicina**
 Lugar de nacimiento... **Munich**
 Trastornos mentales... ***Ver ficha**
 Sexo... **Varón** Edad... **45**

Características y tiradas

FUE	10	DES	13	INT	18	Idea	90%
CON	15	APA	16	POD	10	Suerte	50%
TAM	15	COR	50	EDU	18	Conocim.	90%
99 - Mitos de Cthulhu		99		Bonificación al daño		+1D4	



Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
12	13	14	15	16
20	21	22	23	24
28	29	30	31	32
36	37	38	39	40

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10
14	15	16	17	18	19	20
24	25	26	27	28	29	30
34	35	36	37	38	39	40

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	30%	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	45%
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	65%	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	60%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> Polaco	70%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	75%	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input checked="" type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	75%	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	30%
<input checked="" type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input checked="" type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	70%	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input checked="" type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	75%	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
<input checked="" type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	65%	<input checked="" type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	55%	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	30%

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Luger P08	65%	1D10	99	20	semi.	8	8
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación

= Pertenece a las cinco categorías



*"Tal vez sea la propia simplicidad del asunto
lo que nos conduce al error."*
- "La Carta Robada", por Edgar Allan Poe.

La aventura

La misión de los investigadores que resulta ser una decisión sobre el destino del mundo

Comienza el mes de diciembre en 1939. El frío invierno hace presa del norte de Europa mientras los frentes polares avanzan hacia el sur. Los investigadores, todos pertenecientes a diferentes ramas del ejército y del partido Nazi, han sido llamados a la ciudad de **Toruń**, en la ocupada Polonia.

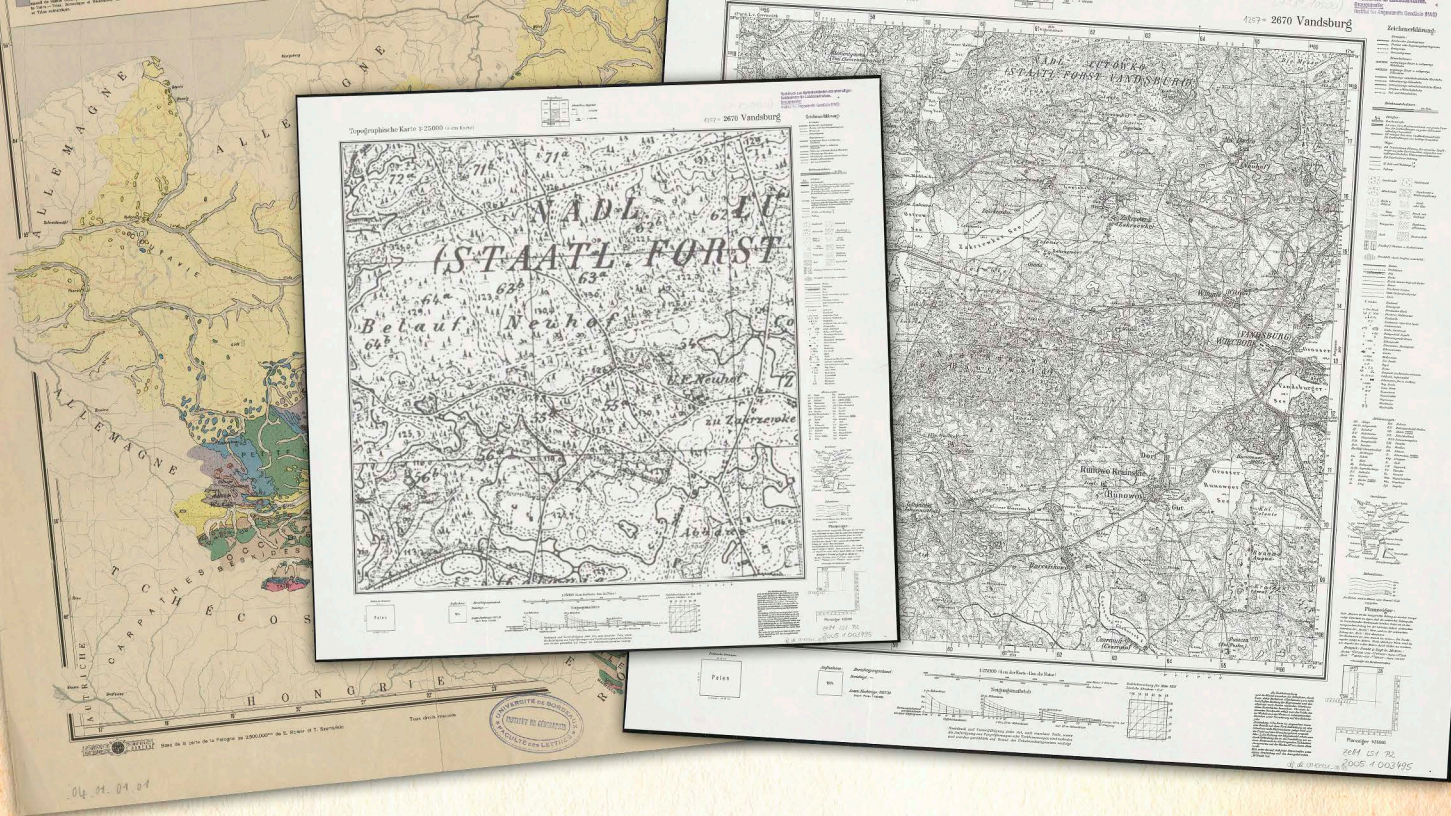
Allí asisten a una reunión informativa sobre la misión secreta que les va a ser encomendada. En ella se encuentran algunos altos mandos del Partido Nazi, incluido el Alto Mando de las Fuerzas

Armadas **Wilhelm Keitel**, que será quien lidere la reunión.

Wilhelm Keitel comenzará la reunión agradeciendo a todos su presencia. Habla de forma muy educada, pero con la determinación de quien está acostumbrado a que su voluntad se cumpla sin rechistar. Keitel remarcará que todos están allí por sus logros militares o personales, pero para muchos de ellos parece más una aburrida misión de castigo o de escarmiento por algo que han hecho en algún momento del pasado reciente.

Con planos y fotos aéreas de la zona [*Ayudas de Juego 1*], **Wilhelm Keitel** comentará a los investigadores que la inteligencia militar en suelo extranjero (la *Amtsgruppe Ausland* de la renombrada *Abwehr*) ha descubierto actividades rebeldes contra el Imperio Alemán en la zona norte de Polonia.

Su misión es dirigirse al remoto y perdido pueblo de **Molník** y descubrir, mediante cualquier método necesario, la base rebelde que con seguridad se encuentra en los extensos bosques que rodean el pueblo.



No tienen ningún contacto dentro del pueblo ni en los alrededores, pero Keitel les ha dado una carta del Alto Mando, escrita tanto en alemán como en polaco, que obliga a todos los habitantes del pueblo a asistir y a colaborar con los investigadores. Como prevé que la misión dure varios días, Keitel les invita a montar una base de operaciones en alguna de las casas del pueblo, ya que este no tiene ni hoteles ni posadas.

Keitel no admitirá preguntas (y se tomará las interrupciones con muchísimo desprecio), ni admitirá discusiones sobre tan variopinto grupo de personas. Asegura que así es como lo desean tanto el Alto Mando y como el *Fürher*, y así es como debe hacerse. Comtatará que se trata de una misión de máxima prioridad para el *Fürher* y que deben llevarla a buen término si quieren servir de provecho para el Imperio Alemán.

Wilhelm Keitel se marchará y dejará el tiempo justo a los investigadores para que se conozcan, examinen los planos y preparen su equipo antes de partir hacia Molník. Este es el momento para averiguar todo lo posible (que no es mucho) sobre el pueblo y sobre la misión, aunque la mayoría de la planificación se hará en el camino o directamente en el terreno.

Dos coches civiles esperan a los investigadores. Los chóferes tienen órdenes de escoltarlos hasta la entrada de Molník y marcharse hasta que confirmen por radio (una radio de campaña que ya les espera en el maletero de uno de los coches) que su misión ha sido completada. La razón que dará el Alto Mando para que lleven coches civiles, que puede escomar a más de un investigador, es la de no levantar sospechas durante el camino o a su llegada, y no poner en alerta a los rebeldes.

Esto es todo lo que saben o pueden averiguar de Molník antes de salir, tanto preguntando a los locales como a otros militares:

- Molník es un pueblo aislado en medio de un denso bosque.
- Sólo hay un camino de tierra y barro que llega hasta él, y ni siquiera lo atraviesa. El camino llega hasta las primeras casas y termina.
- Su población, según informes del antiguo gobierno polaco, es de veintiún habitantes censados, en su mayoría ancianos y enfermos.
- Algunas fotos tomadas desde avionetas sugieren bastante movimiento en el pueblo en las últimas semanas, lo que hace sospechar de que se está organizando algo importante (en realidad se tratan de fotos manipuladas por el *Reich* para tener una excusa con la que mandar a alguien allí).

Llegando a Molnık

El camino hasta allí será frío, y una ventisca no parará de acosarles durante todo el trayecto. No obstante, tendrán tiempo de hablar y de compartir notas o estrategias. No ocurrirá nada especial durante el viaje para que los investigadores confíen en que se trata de una misión rutinaria más.

Ningún cartel señala el desvío hacia Molnık. Un simple camino de barro endurecido y resbaladizo por las heladas sale de aquella carretera secundaria y se pierde en el bosque. Los altísimos árboles rodean el sendero y se extienden durante kilómetros, creando un bosque denso y oscuro.

Cuando apenas recorren la mitad del barrizal, el primero de los coches da un fuerte giro y se sale del camino, estrellándose sin graves consecuencias contra un árbol. El chofer asegura que el barro helado y el mal estado del camino han hecho que el coche derrape y se desvíe; no obstante, con una tirada a la mitad de la puntuación

de *Descubrir* segundos antes del accidente (o quizá *Psicología* posterior al mismo) el investigador que fuera en el asiento del copiloto puede ver cómo el chófer parece quedarse dormido o en estado catatónico durante unos instantes. Ha sido el efecto de acercarse a *Ngaz'itrax* y las visiones de pesadilla que, durante unos instantes, ha logrado colocar ante los ojos del conductor un horror innombrable.

A pesar de los esfuerzos de ambos conductores (o incluso de la ayuda de alguno de los investigadores a riesgo de mancharse de barro), el coche parece atascado sin remedio fuera de la calzada.

Ambos conductores deciden volver en el coche que queda y traer algo de equipo con el que cortar los árboles, cavar en el barro o alguna que otra idea y así liberar el vehículo. Eso significa que dejan a los investigadores allí con sus bártulos para que lleguen andando hasta Molnık mientras se marchan en el único coche que queda.

El ruido del motor se aleja y los deja solos en la fría tarde del norte de Polonia en diciembre. A su alrededor el bosque parece oscuro, silencioso y sobrecogedor. Ni siquiera los pájaros ni las alimañas parecen querer habitar aquel bosque. El sol cae rápidamente y la tarde está dando paso a una noche oscura y encapotada.

El camino que resta andando es lento y tedioso. Cargados con sus bártulos para varios días, las armas que porten y la radio de campaña llegan a la primera casa del pueblo agotados ya entrada la noche. Esta primera casa de dos plantas, vieja y ruinosa, parece deshabitada. La puerta se puede abrir con una tirada simple de *FUEx5*, y su interior tiene aún muebles carcomidos. Una poderosa chimenea parece llamarles con su promesa de calor y luz.

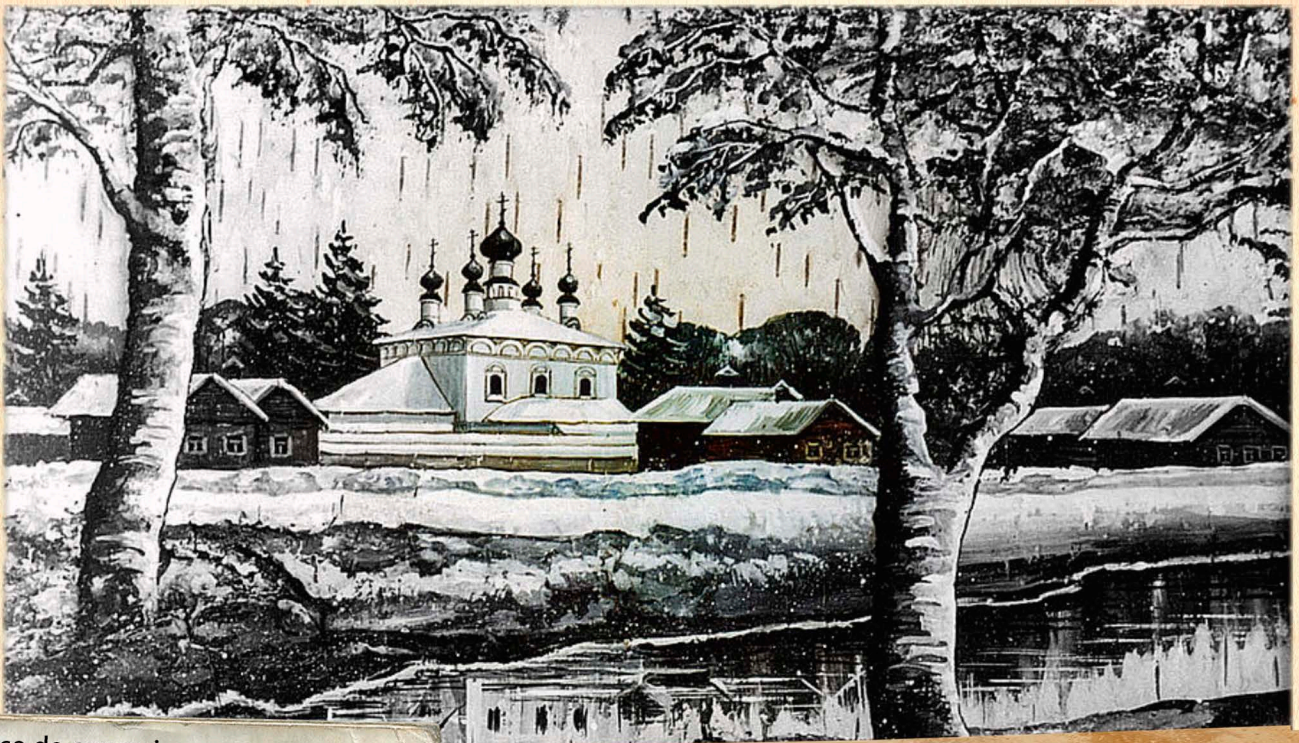
Hasta que no se muestren abiertamente en el centro del pueblo (ocupado por una

Nunca más vistos

Si los investigadores prefieren esperar a que vengan los soldados a sacar el coche del barro o volver al lugar del siniestro una vez comenzada la investi-

gación el coche seguirá allí eternamente encallado. Los habitantes no tienen forma de contactar con el mundo exterior, ni tienen servicios de grúa o mecánica allí. Se puede justificar con que los conductores nunca volvieron (o nunca llegaron a la base militar Nazi),

quizá atrapados en el bosque por algún *Ból*, quizá convertidos ellos mismos en monstruos horrendos que vagan por los bosques para servir a su señor *Ngaz'itrax*. Puede que incluso algún Guardián quiera que los investigadores se encuentren con uno de estos chóferes convertidos en *Ból* para jugar aún más con sus mentes.



Base de operaciones

Los investigadores pueden montar en esa casa abandonada su base de operaciones, quemando algunos muebles viejos para entrar en calor. Si no es esa, pueden elegir la que quieran. Al fin y al cabo, hay multitud de casas vacías en Molník. Incluso pueden querer hacer una demostración de fuerza y obligar a alguno de los habitantes a "acogerles".

Si deciden montar su base en otro lugar, queda a discreción del Guardián las trabas que quiera ponerles para ello, la oposición que puedan encontrar o los futuros problemas que aquello pueda acarrearles. La casa en sí no es el peligro. El peligro viene del bosque y del pueblo en general.

No obstante, se recomienda que la base de operaciones se monte en alguna casa que no sea parte del culto (como la iglesia ortodoxa) con el que más tarde tendrán encontronazos.

rudimentaria plaza sin ayuntamiento, banderas ni colores) no se encontrarán con algunos de los habitantes de Molník.

Un pueblo aislado

Desde un primer momento le quedarán claras dos

Acento cerrado

Los habitantes de Molník hablan con un acento tan cerrado y un dialecto tan propio que incluso para aquellos que posean la Habilidad Otros Idiomas (polaco) será difícil entenderlos. Por ello, siempre que se interactúe con la población local, los investigadores deben hacer tiradas de Otros Idiomas (polaco) para entender medianamente lo

que los locales quieren decirles, incluso aunque el investigador tenga una puntuación muy alta en el mismo.

Además, todos los habitantes de Molník deberían presentar, al menos, uno de los Regalos de Ngaz'itrax elegido al azar por el Guardián al estilo de la "Pinta de Innsmouth".

cosas: en primer lugar que en el pueblo no parece que haya ningún tipo de actos de rebelión (al menos a simple vista) contra el Imperio Alemán, y por otro que los extensos kilómetros de bosques que rodean Molník son más extraños de lo que parecen a simple vista.

En su primer acercamiento al centro del pueblo comenzarán a ver cómo los habitantes de Molník se asoman

ligeramente a las ventanas y observan a los recién llegados desde los quicios de sus puertas.

Los escasos y ancianos habitantes de Molník se mostrarán colaborativos (por la cuenta que les trae) pero ligeramente suspicaces de aquel grupo de extranjeros que de repente ha llegado andando a su remoto pueblo. No obstante, hablar con ellos (o interrogarlos) es

un proceso tedioso y repetitivo, más aún cuando la mayoría de los ancianos se van por las ramas contándoles batallitas. En realidad están encantados con los recién llegados (ya que significa que *Ngaz'itrax* tiene alimento de sobra) pero saben ocultarlo demasiado bien.

A continuación se enumeran las cosas que pueden averiguar los investigadores hablando con la gente del Molník.

- El pueblo lleva en esa zona desde mucho antes de que se constituyera la nación polaca. De hecho, sus habitantes prácticamente se autogestionan ellos mismos debido a las enormes distancias que les separan de las instalaciones gubernamentales más cercanas y el aislamiento de los bosques.

- Una vez cada 10 años, aproximadamente, aparece un agente del gobierno (sea quien sea el que gobierna en ese momento) para hacer un censo y registrar algunos datos sobre el pueblo. Presionados, revelarán que una copia de este registro se guarda en la **iglesia del pueblo**, ya que es el único edificio de tipo "oficial" que hay en él.

- El habitante "más joven" del pueblo ronda los sesenta años, y aseguran que es el único "joven" que ha pasado por allí en décadas, puesto que nadie quiere vivir en un lugar tan apartado. No se les

ve demasiado tristes por que el pueblo vaya a desaparecer por falta de habitantes. Muchos de ellos aseguran que siempre ha sido un pueblo envejecido y que hace "siglos" que no hay niños allí.

- Siempre ha sido un pueblo pequeño, pero durante mediados del siglo XIX tuvo un ligero florecimiento gracias a unas minas de carbón subterráneas descubiertas en el interior del bosque. No obstante, la escasa calidad del carbón y la dificultad para acceder a la zona hicieron que se abandonara el proyecto. Nadie del pueblo se acerca ya por esas minas, pues lo consideran un lugar peligroso por alguna superstición local. La mayoría de los hombres del pueblo jura y perjura que trabajaron en esas minas (aunque las fechas no cuadren) y que no era por la calidad del carbón, sino porque los "jefes" de repente un día ya no vinieron a trabajar, "como si ya no les interesara seguir cavando" (en realidad las minas conectaron con las cavernas de *Ngaz'itrax* y muchos mineros desaparecieron en ellas devorados por el dios; la empresa consideró que era mucho más rentable abandonar la mina que seguir pagando indemnizaciones).

- El pueblo nunca recibe visitas de extranjeros más allá de lo mencionado anteriormente (evidentemente están mintiendo). No parecen de-

masiado conscientes del peligro que los Nazis entrañan. Para ellos, que gobierne uno u otro sobre Polonia no tiene demasiada importancia. Lo que de verdad ocurre es que están bastante contentos de tener víctimas para sacrificar a *Ngaz'itrax*.

- Todos sin excepción colaborarán en la conversación, algunos más sutilmente que otros, que no se adentren en los bosques ni merodeen por el pueblo durante la noche. De hecho, les recomiendan que nunca pasen la noche en el pueblo. No dirán por qué o no sabrán explicarse, tan solo asegurarán que nadie del pueblo lo hace. Es evidente que ya han hecho algo por el estilo con otros agentes del gobierno y viajeros despistados. Mediante el uso de la psicología inversa, intentan crear una curiosidad humana hacia el bosque para que sus almas alimenten a *Ngaz'itrax*.

Manipulación sutil

Está claro que no es la primera vez que los habitantes de Molník guían a los recién llegados hacia los bosques y hacia las cavernas donde duerme *Ngaz'itrax*. Su manipulación es tan sutil y tan velada que únicamente una tirada de **Psicología** con resultado crítico podría revelar que algo huele mal en sus declaraciones, pero no saben exactamente si mienten o no. Se puede poner de excusa la barrera idiomática, el pensamiento cerrado típico de los pueblos aislados o cualquiera otra convincente.

- Los ancianos aseguran que allí no hay rebeldes ni militares. No obstante, comentan, el bosque es muy amplio y las minas son profundas. Los investigadores pueden deducir que hay algo extraño en las minas, puesto que no se llevaron tanto tiempo abiertas como para haber cavado profundamente.

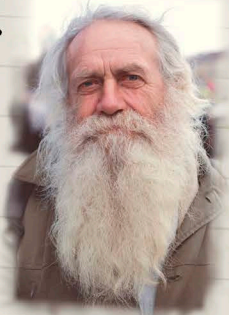
- La mayoría de los habitantes poseen armas de fuego, pero son utensilios de caza más que armas para luchar contra la ocupación Nazi.

Ninguno de los pueblerinos acompañará a los investigadores durante sus andanzas por el pueblo, pero en todo momento sentirán curiosas miradas atentas a todos sus movimientos. Cortinas que se mueven como si alguien acabara de soltarlas, sombras que se escapan por el rabillo del ojo... incluso cuando se encuentren en su Base de Operaciones los investigadores sentirán la presión de estar siendo vigilados de alguna forma.

La iglesia de Molník fue, en otro tiempo, un edificio de culto dedicado a la fe Cristiana Ortodoxa construida por algún misionero loco que quiso traer la Palabra de Dios hasta este paraje desamparado. A pesar de no contener ningún elemento distintivo, los habitantes del pueblo han mantenido la apariencia en caso de que, como ha ocurrido, lleguen extraños de improviso.

Eryk Bielecki

Anciano pero de hombros fuertes, Eryk Bielecki es un hombre afable y risueño (al menos de cara a los investigadores). Su forma de hablar es más inteligible y comprensible que la del resto de habitantes, lo que puede llamar la atención de los investigadores más perspicaces.



Eryk es el morador más antiguo del pueblo. Fue él quien trajo el culto a Ngaz'itrax a los primeros pobladores de Molník. Es por ello que es quien conduce los sacrificios y las ceremonias, así como quien hace de "alcalde" o de líder del pueblo en falta de uno similar. Posiblemente sea con quien más contacto tendrán los investigadores durante su estancia en Molník.

FUE 10	CON 13	TAM 14	INT 15
POD 20	DES 08	PV 14	bd Nula

ATAQUES:

- Puñetazo 60%, daño: 1D3 + bd.

HECHIZOS:

- Drenar: ver el Hechizo "Drenar" en la página 10. No necesita Presa para hacerlo.

En el interior serán recibidos por Eryk Bielecki, que asegura ser el sacerdote de Molník. Se mostrará muy amable e invitará a los investigadores a moverse por la iglesia a su antojo. No pondrá reparos en enseñarles el "registro" del censo.

Las pistas que pueden encontrar en la iglesia son las siguientes:

- No hay nada que identifique aquel lugar como una iglesia al uso. No hay ni biblias, ni crucifijos, ni

cirios... Nada. En su lugar hay una extraña simbología que ninguno de los presentes reconoce. Tan sólo preguntándole a Eryk o con una tirada de *Teología (Paganismo Esloveno)* se puede sacar en claro que se trata de una representación de Rod (o Rodu), un dios primordial de la antigua mitología eslava.

- Eryk asegura que en Molník se ha mezclado el antiguo paganismo eslavo con el cristianismo ortodoxo, dando lugar a una

forma única y original de religión. Por supuesto, omitirá que el dios en el que creen devora las almas de aquellos incautos que caen en sus garras.

- En los registros gubernamentales pueden comprobar que, efectivamente, cada diez años hay una actualización del censo. Una tirada de *Contabilidad* o de *Buscar Libros* los investigadores podrán caer en la cuenta de que la población no es que apenas varíe; es que es SIEMPRE la misma: 21 habitantes censados. Si se comenta esto a cualquiera del pueblo, le parecerá un dato curioso pero no le prestarán mayor importancia.

- Con la misma tirada o una nueva (dependiendo de lo duro que quiera ser el Guardián), también podrán fijarse que hay ciertos registros en los que la población aumenta uno o dos habitantes. Esto no sería destacable si el resto de los años no tuvieran exactamente el mismo número (21). Leyendo un poco más en polaco (con las tiradas apropiadas de *Otros idiomas (polaco)*, claro), podrán encontrar los nombres de aquellos “nuevos miembros del pueblo” que encontró el oficial de registro.

- El más destacable se da en 1765, que figura en el registro como: **Alastair Wyrn (32) cazador de brujas**. Alastair, según consta en el registro, se hospedó en la



Cvetan Babic

FUE 12	CON 10	TAM 11
INT 14	POD 10	DES 12
PV 11	bd Nula	

ATAQUES:

- Puñetazo 80%, daño: 1D3 + bd.
- Escopeta antigua 65%, daño: 4D6.

Posada de Molník. Indagando un poco, la posada fue reconvertida en un bar para los locales (el único del pueblo), debido a la poca afluencia de visitantes después del abandono de las minas a finales del siglo XIX.

- Otro destacable es **Edmund Stasinski (40) investigador privado**. Está registrado en 1925 como persona de paso en Molník. Eryk comentará que sí que recuerda a un “policía” (como él lo llama) que investigaba algo sobre las minas abandonadas al norte en el bosque. No sabe nada más de él, sólo que se marchó del pueblo (evidentemente, los está tentando a que investiguen en lo profundo del bosque y caigan presas de *Ngaz’itrax*).

- Siempre queda la duda de que, si estos son los que estaban allí en el momento del registro... ¿cuántos más han pasado por allí y no han quedado registrados? ¿Y dónde están o cómo desapa-

Molník asegurarán que esto es algo casual y muy extraño, pero jurarán que nadie pasa por el pueblo casi nunca.

El único negocio del pueblo es un bar que más parece una casa particular con un amplio comedor que una taberna al uso. El lugar está tan sucio que nadie en su sano juicio comería ni bebería allí. Hay un hedor a cerrado, a moho y a sudor rancio les golpea nada más entrar. El local lo regenta **Cvetan Babic**, tan mayor como el resto de habitantes del pueblo (tanto como para no tener edad ya de trabajar).

Cvetan recuerda dejar el negocio de la hospedería debido a la falta de clientes tras el cierre de la mina (de nuevo las fechas y las edades no cuadran debido a la casi inmortalidad de los habitantes de Molník). No tendrá ningún reparo en que echen un vistazo arriba (“la habitación del cazador era la segunda puerta a la dere-

cha", dice como si estuviera acordándose en ese momento). De hecho, este es uno de los lugares donde los investigadores pueden querer montar su Base de Operaciones. No obstante, intentarán ser disuadidos por los locales y por el propio Cvetan, que asegura que el suelo es inestable y la construcción muy antigua.

Las habitaciones del piso superior tienen camas y muebles viejos, pero con aspecto de haber sido utilizada hasta hace muy poco. Hay polvo, la madera del suelo está desvencijada y huele a cerrado; pero por lo demás es un lugar que parece suspendido en el tiempo. Lo mismo pasa con la habitación donde se alojaba Alastair, el Cazador de Brujas.

Con diversas tiradas de *Descubrir* (o incluso *Suerte*) pueden sacar las siguientes pistas [Ayudas de juego 2] de la "posada" de Molnık (todos los textos necesitan una tirada de *Otros idiomas (polaco)* para poder ser entendidas):

- En una de las habitaciones, bajo un colchón de paja que prácticamente se deshace en las manos, encuentran un fragmento de carta de una chica, **Franciszka Stawska**, que lamentaba haberse fugado con su novio y que quería volver a casa. No tiene fecha, pero por el papel, la tinta y el lenguaje no parece muy antigua (principios del siglo XX).

- En una habitación que hace las veces de almacén, cerrada con llave, hay una bolsa de tela con los efectos personales de **Edmund Stasinski**, el investigador privado. En ella no sólo hay ropa, sino unas fotos y un dossier con las desapariciones que se dieron en los bosques.

- La habitación ocupada por el Cazador de Brujas tiene unas tablas sueltas en la pared. Allí Alastair escondió unas notas de lo que le había traído al pueblo de Molnık y una última voluntad en caso de que alguien encontrara aquello. En sus notas menciona una cabaña "de una bruja" en el bosque, a medio camino entre la cuevas y el pueblo, que sólo aparece cuando uno no está buscándola.

No sacarán mucho más de la antigua posada.

Comunicado del Sargento Comandante Cazador del año de nuestro ser...

Tras varios días de viaje llegar al pueblo de Molnık rodeado entre un bosque habitado por un pueblo algo. Me he hospedado por un antiguo llavero. Las conversaciones han sido ortodoxas de Molnık bosque durante las que llaman durante el día sólo es el viento al atravesar tan denso. Son los cánticos de las Hijas de Satanás, burlescos mi.

Ayer hice mi primera incursión en el bosque en busca de las cuevas y cavernas donde se glojan las brujas de las que todo el mundo habla en cientos de leguas a la redonda. Mañana intentaré de nuevo tal incursión, a la espera de encontrarme con la Cabaña de la Bruja (como la llaman ellos, si mis conocimientos de polaco no me engañan). Pero...

Droga matka

Piszę ci te krótkie wiersze z nadzieją dotarcia serca i uzyskania twojego przebaczenia. Wiem, że prawo nienawidzić mnie i odrzucać, zwłaszcza wyszłam bez słowa, w nocy, jak złodziej. Mogłobyś powiedzieć, że to wina tego chłopca, który ukrzyżował i zachmurzył mój osąd, ale rzeczywistość jest inna. Jącie z nim było moim pomysłem i tylko moim. Natomiast do ucieczki, ale okazało się to błędem. Teśmy uwięzieni w tym dziwnym miejscu. Zatrzymaliśmy się w starej gospodzie, a dobry właściciel pozwolił...

*Komenda Policji Państwowej
Okręgu XII./Pomorski
Ekspozytura IV.D.*

L.DZ.

*Stawski
w Wykrocie*

/Pomorskiego/ i jako t...

nocy we wszystkich mie...

konstytucje w...

opracowano i udzielić



Las noches en Molník

Es probable que deban pasar, al menos, una noche en el pueblo (ya que el primer día llegan ya anocheciendo). Los acontecimientos que se describen en estas líneas pueden darse también durante el día a discreción del Guardián. Si este quiere repartir los sucesos entre varias noches, y obligar a los investigadores a sentirse atrapados en el pueblo, puede que una terrible tormenta de nieve azote Molník durante uno o dos días, haciendo que los investigadores deban refugiarse en su Base de Operaciones y luchar contra el frío y el desánimo (y las posibles visiones de pesadilla de *Ngaz'itrax*).

Durante la noche (o las noches), los investigadores que estén despiertos o de guardia podrán hacer tiradas de *Escuchar*. En el silencio que envuelve al pueblo parecen distinguir los lamentos y gritos agónicos de los *Ból*. Intentar seguir los ruidos o encontrar su origen por la noche es tarea imposible (los bosques son confusos y densos, y el propio *Ngaz'itrax* jugará con ellos confundiéndolos aún más, quizá proporcionando visiones horribles o incluso placeras para atraer a los investigadores a zonas peligrosas).

Por las noches el pueblo parece totalmente desierto, como si todos se esforzaran

por no salir de sus casas y en no hacer ruido. En realidad, están enfrascados en los preparativos de la ceremonia de alimentación de *Ngaz'itrax*. Los investigadores pueden toparse con estos preparativos (en su mayoría en forma de símbolos tallados y ornamentos florales) y sentir curiosidad. Los lugareños afirmarán, sin llegar a mentir del todo, que es para una celebración religiosa que tienen dentro de poco.

Una de las noches, a elección del Guardián, los habitantes de Molník se reunirán en el interior de la iglesia para entonar cánticos y pedir a *Ngaz'itrax* sus favores. Se trata del ritual que da comienzo a la época de alimentación de *Ngaz'itrax*, y así lo dirá alto y claro el sacerdote. Durante la ceremonia, varios *Ból* acudirán desde los bosques a la iglesia para consumir el alma de una chica joven a la que Eryk ata con cuerdas al altar. Acompañados por el jolgorio de los presentes, los *Ból* aplican su hechizo de *Drenar* con el que consumen los Puntos de Magia de la joven y se los traspasan a *Ngaz'itrax* en forma de sustento. La chica, poco a poco, va adquiriendo todos los Regalos de *Ngaz'itrax* hasta que se convierte en uno de los *Ból*.

Los investigadores, mediante tiradas de *Discreción* y otras que el Guardián considere apropiadas, pueden intentar intervenir antes o

de la ceremonia. Sin embargo, no sólo tendrán que enfrentarse a los *Ból* que vagabundean por el pueblo (ya les advirtieron que no salieran de noche), sino al pueblo entero. Si por alguna casualidad logran salvar a la chica, se darán cuenta de que es **Franciszka Stawska**, que ha sido mantenida en un éxtasis temporal durante años hasta que llegara el día de alimentar a *Ngaz'itrax*. También pueden ver que es ella por una foto junto a la carta a sus padres si los investigadores no se sienten demasiado temerarios.

Por supuesto, se siguen aplicando las reglas básicas de los *Ból*. Si algún investigador se convierte en uno, se unirá al festín de la iglesia.

El Guardián es libre de tentar a los investigadores para internarse en el bosque como mejor vea oportuno. Desde luces danzantes en su interior, hasta oír disparos o ver ropas de camuflaje (incluso visiones de soldados rebeldes que se escapan por el denso bosque); todas estratagemas de *Ngaz'itrax* para volverlos locos y atraerlos a las cavernas que hay bajo las minas del bosque.

La cabaña en el bosque

Una vez los investigadores tengan claro que deben internarse en el bosque deberán coger todos los pertrechos y las provisiones que vean oportunas, ya que en

cuanto abandonen el pueblo los lugareños les robarán todo lo que dejen. Si por alguna casualidad hacen una exploración rápida del bosque y luego deciden volver a su Base de Operaciones tendrán la oportunidad (tirada de *Suerte* con aquel investigador con la Suerte más baja) de pillar a los pueblerinos infraganti.

El bosque es oscuro y denso. Las copas de los árboles tupidas y cubiertas de nieve crean una suerte de techo helado. A ras de suelo, incluso durante día es difícil ver con claridad más allá de unos pocos metros. Además, el bosque parece hacer fuerza activa en contra de los investigadores (en realidad, como si estuviera intentando salvarles del destino horrible que les aguarda): raíces y ramas que se interponen en su camino, troncos caídos que obligan a dar un rodeo, corrientes de aire frío que les hacen querer dar la vuelta, etc.

Según las escuetas indicaciones (si las consiguieron) de Alastair Wyrn, las cuevas sobre las que se construirían varios siglos más tarde las minas de carbón están saliendo del pueblo hacia el este y siguiendo el río hacia el norte durante varios kilómetros.

Durante el trayecto, el Guardián puede acosar a los investigadores con todas las visiones de pesadilla y los encuentros con *Ból* como



desea, todos ellos incrementándose conforme se acercan a las minas donde se encuentra moviéndose en su letargo *Ngaz'itrax*.

Alastair también menciona que la Cabaña de la Bruja sólo se encuentra "*si uno no la está buscando*". Si durante el trayecto del bosque hacia las minas ninguno de los investigadores menciona la cabaña, esta podrá vislumbrarse durante unos instantes por el rabillo del ojo (se pueden pedir incluso tiradas de *Descubrir*) para finalmente aparecer ante ellos conforme el bosque deja paso a un pequeño claro sin árboles.

Si por el contrario alguno de los investigadores la menciona, el Guardián puede pedir una tirada de *Suerte* a aquel investigador con la *Suerte* más alta. Si FALLA la tirada, la cabaña aparecerá para ellos de la misma forma en la que se describe en el párrafo anterior.

La cabaña está deshabitada, pero se mantiene sorprendentemente bien en pie. En su interior encontrarán pruebas de paso de muchas personas durante diferentes épocas de la Historia, incluso de Alastair y de Franciszka. Varios lugares y mobiliario de la casa tienen mensajes escritos a arañoses, o pintados en las paredes, escritos a toda prisa sobre un trozo de papel. En todos ellos se hace referencia [*Ayudas de Juego 3*] a las cuevas y se habla de *Ngaz'itrax*, de los *Ból* y de las cuevas/minas (según la época). También aprenderán, por la mano de Alastair, sobre la gema-corazón de *Ngaz'itrax* y de su poder (y comprenderán, quizá, por qué Hitler está obsesionado con encontrarla).

Evidentemente, su deber es seguir adelante y destruir (o conseguir) esa gema-corazón si, como se dice, su poder es tan grande; pero... ¿qué harán con ella? ¿Se la darán

a Hitler para que propague su poder por toda Europa y más allá? ¿Merece un sólo ser humano poseer tamaño poder?

El monstruo de las minas.

Tras varias horas andando y con el frío apretándoles las tuercas, los investigadores acabarán encontrando la entrada de las minas abandonadas. La antigua garita del guarda no contiene información útil (más allá de que la mina estuvo abierta apenas diez años y que se abandonó de repente), pero sí algunos utensilios como cascos, faroles y antorchas listos para ser usados, picos, palas y cosas similares.

Con la noche pisándoles los talones, la cordura empezando a flaquear y los nervios a flor de piel, los investigadores deben internarse en las minas y atravesarlas en busca de lo que sea que duerma en las cavernas.

Conforme se adentren en la tierra, los *Ból* estarán cada vez más agitados, y las visiones de *Ngaz'itrax* serán más vívidas y más frecuentes. Las minas no tienen un plano ni una guía para reco-

rrer sus túneles, pero los mineros tampoco debieron tener demasiado tiempo como para cavar tanto. Se pueden precisar tiradas de *Orientarse* para conseguir encontrar el camino que llegue a las cavernas.

En una de las cámaras de las minas diseñadas para el descanso de los mineros hallarán (con una tirada de *Descubrir*) unas palabras arañadas en polaco en la piedra; se trata de uno de los mineros que trabajó allí en los últimos días de la mina. En estas palabras podrán averiguar lo que les quede por saber para darse cuenta de que deben enfrentarse a *Ngaz'itrax*. Incluso pueden encontrar aquello que no consiguieran en la Cabaña de la Bruja.

El sistema de minas y cavernas es largo y confuso. No porque los mineros cavarán de esa manera, sino porque el propio *Ngaz'itrax* juega con las mentes de los investigadores y trata de evitar que escapen de sus garras, retorciendo los laberínticos pasillos para llevar a los investigadores hasta él.

Aquí se desvelará ya el plan de los cultistas (y las verdades que aún no quedaran claras durante la investigación). Los habitantes del pueblo (y también los *Ból*) acosarán y asustarán a los investigadores ahuyentándolos hacia el interior de las cavernas hasta que se topen de cara con *Ngaz'itrax*.

Tras las tiradas de *Cordura* correspondientes, los investigadores deberán enfrentarse tanto a *Ngaz'itrax*, que está aún despertando de su letargo, como a los habitantes de *Molník* y a los *Ból* que fuesen a realizar el ritual de alimentación.

Cuando el combate finalice y obtengan la gema-corazón de *Ngaz'itrax* la caverna y las minas, que se sostenían en pie tan sólo gracias a la fuerza de voluntad de *Ngaz'itrax*, se comenzarán a venir abajo.

Para llegar de las cavernas interiores hasta el hueco que conecta con las minas es necesaria una tirada de *DESx5*. Atravesar las minas

Contactando por radio y pidiendo refuerzos

Es posible que, en algún momento de toda la investigación, los investigadores quieran

hacer uso de la radio que les fue entregada para contactar con *Toruñ* y comunicar los avances de su investigación. Incluso puede que intenten pedir refuerzos en algún momento. Evidentemente, la conexión desde *Molník* será te-

rrible y apenas se pueden entender dos palabras seguidas. Sea como sea, los refuerzos nunca estarán disponibles, estarán ocupados en otras tareas o simplemente tardarán tanto en llegar que siempre será demasiado tarde. Los investigadores están solos en esto y así deben sentirlo.

y salir al exterior requiere dos tiradas, una de *DESx4* y otra de *DESx3*.

Aquellos investigadores que superen todas las tiradas llegarán al final tan sólo con ligeros cortes y magulladuras.

Aquellos que fallen cualquier tirada recibirán 1D6 de daño por las rocas, pero lograrán avanzar lo suficiente.

Por el contrario, aquellos que pifien una de las tiradas recibirán 1D10 de daño y tendrán que repetir esa tirada (con la consecuente posibilidad de fallo). Si algún investigador queda inconsciente durante la huida morirá aplastado por el derrumbe sin remedio alguno.

El Guardián puede incluso pedir tiradas de *Esquivar* para aquellos investigadores que vayan más retrasados (por ejemplo, los que hayan fallado alguna tirada), para evitar ser golpeados por las rocas que caen del techo. No sería lógico que se pararan a ayudar a los compañeros



que vayan cayendo, aunque si alguno de los investigadores es tan loco como para intentarlo queda a discreción del Guardián las tiradas y las dificultades para tan heroica acción.

Una vez lleguen al exterior y recuperen el aliento tendrán que enfrentarse al terrible momento de las decisiones.

Si el portador de la gema-corazón de *Ngaz'itrax* ha sobrevivido al derrumbe deberán decidir si otorgan a Hitler el terrible poder de la gema o si, por el contrario, deciden destruirla (se rompe con facilidad). Si el portador de la piedra quedó atrapado por el derrumbe, esta se habrá perdido en las entrañas de la tierra y será preo-

cupación de los que vengan después a buscarla y, por la cuenta que les trae, seguro que prefieren no ser ellos.

El bosque, ahora iluminado por el alba como si la oscuridad que reinaba en él fuera obra de *Ngaz'itrax*, parece más luminoso y despejado. En su camino de vuelta, de vez en cuando, son capaces de oír el trinar de unos pájaros que, hasta entonces, no habían hecho acto de presencia.



Metiéndose en más líos

Si los investigadores se han quedado con ganas de meterse en más problemas, el Guardián puede hacerles escapar del bosque y del pueblo de Molnók perseguidos por los *Ból* supervivientes que claman venganza por la muerte de su dios o por

los habitantes de Molnók por la misma razón.

Incluso, el Guardián puede querer jugar con los investigadores la escena de cómo le mienten a Wilhelm Keitel (o incluso a Hitler en persona si

se siente especialmente aterrador) de cómo la gema-corazón se ha perdido en las profundidades de la tierra. O quizá los llenan de medallas por otorgar la gema como regalo al *Reich*...

Las Visiones de Ngaz'itrax

Durante el desarrollo de la aventura, los investigadores serán acosados en todo momento por las visiones de *Ngaz'itrax*. Lo mejor que puede hacer el Guardián es tirar de los traumas personales de cada investigador (como, por ejemplo, Melissa viendo a su fallecido amado escabulléndose en el bosque; o Marko viéndose abrasado por las llamas sin escapatoria).

El Guardián debería hacer una prueba de **POD** enfrentando el **POD** de *Ngaz'itrax* contra el **POD** del investigador en la Tabla de Resistencia. Si *Ngaz'itrax* acierta, el investigador se verá asolado por las visiones. Ni que decir tiene que estas tiradas deberían ser secretas para no alertar a los jugadores de la naturaleza onírica de las visiones. Cada vez que uno de los investigadores sufra una de visiones de *Ngaz'itrax*, este perderá 1/1D6 de **Cordura**. Esta pérdida, aun producida por las pesadillas de *Ngaz'itrax*, **NO CUENTAN** para el total de puntos de **Cordura** para los Regalos de *Ngaz'itrax*.

Para facilitar la labor del Guardián aquí se dan unas ideas generales que se pueden ampliar y cambiar como se desee. Lo ideal sería que cada investigador se enfrentara a estas visiones a solas:

= Con una tirada de **Descubrir** puede verse alguien vestido con ropas de camuflaje escabullirse entre las casas o los árboles. Una tirada de **Seguir Rastros** guiará al investigador hasta una zona de terraplenes y fallas abruptas. El "rebelde" espera al borde del precipicio, y cuando el investigador se acerque (o intente interactuar con él), el suelo cederá bajo sus pies y deberá superar una tirada de **Saltar** o de **DESx5** para evitar resbalar y caer al vacío, recibiendo 1D4 de daño. Saldrá abruptamente de la visión sin que haya rebeldes o precipicios algunos (apenas estará a dos metros de la linde del pueblo). El daño recibido en forma de cortes y abrasiones por la caída se mantiene.

= Una tirada de **Escuchar** revela unas voces jóvenes hablando en polaco. Si se supera la tirada de **Otros Idiomas (Polaco)** se distinguirá claramente cómo esos jóvenes planean la forma matar a los investigadores. Si se investiga el origen de las voces, se descubrirá a un corrillo de jóvenes vestidos con ropas militar que rápidamente apuntan y disparan al investigador (puede pedirse una tirada de **Esquivar** o incluso ir en orden de **Iniciativa** para simular un combate real), que recibirá 1D4 de daño si no logra apartarse de las balas. Al poco, la visión desaparecerá, pero el daño en forma de cardenales donde impactaron las balas permanece.

= Con tirada de **Escuchar** el investigador oye las sirenas típicas de un ataque aéreo (de dónde vienen no sabría decirlo). Mirando al cielo (o saliendo fuera de alguna edificación y alzando la cabeza) se pueden vislumbrar avionetas con la bandera nazi soltando bombas sobre Molnık. Se puede pedir una tirada de **Suerte** o alguna similar para no recibir 1D4 de daño por las explosiones de las bombas que están destruyendo Molnık. Evidentemente, al poco tiempo el investigador comprobará, aliviado, que nada de eso es real, aunque las quemaduras y las abrasiones de las bombas permanecen en su piel.

= ¡El bosque (o la casa) estalla en llamas alrededor del investigador! Puede intentar huir, pero será necesaria una tirada de **CONx5** para evitar ahogarse con el humo. Si no supera la tirada (e incluso algunas de **DESx5**) perderá 1D4 de **Puntos de Vida** debido al humo. Podrá ver, al otro lado de las llamas, a un grupo de rebeldes polacos con antorchas en las manos mirando sonrientes cómo el investigador muere abrasado. Al despertar de la visión, el investigador toserá y seguirá oliendo a humo el resto de la escena.

= Una tirada de *Descubrir* revela al investigador que de repente está solo. Sus compañeros no están a la vista y, si los llama, no viene ninguno. Al poco (en cuanto comience a buscar por entre los árboles o en las habitaciones colindantes) se encontrará con sus amigos empalados al estilo de Vlad Tepes. De repente unos brazos fuertes agarran al investigador. Dos rebeldes, que no sabe de dónde han salido, lo agarran con firmeza (puede pedirse una tirada de *Presa* o de *FUEx5* simbólica para parecer que puede resistirse) y un tercero se acerca con una estaca similar para empalar al investigador. Cuando intentan arrancarle la ropa para proceder al empalamiento, el investigador vuelve en sí. Suma +3 a la pérdida de *Cordura* por esta visión.

= Un ser querido (u otro investigador) se retuerce de dolor y se transforma rápidamente en un *Ból* que ataca al investigador. Si se queda paralizado del horror, recibirá 1D4 de daño por las garras del monstruo. Si le ataca, perderá 1D4 adicionales de *Cordura* por esta visión al atacar a un ser querido (o a un compañero). Si dispara o ataca, lo habrá hecho de verdad, por lo que si había alguien o algo cerca, este será impactado por las balas o por el arma.

= El cuerpo del investigador empieza a picarle terriblemente. Algo se remueve en su interior. Tras vomitar lo que parece sangre y trozos de intestinos, el investigador se transforma en poco más de dos minutos en un *Ból* completo, pero sigue plenamente consciente de sus acciones. El cuerpo se le llena de llagas y pústulas que trata de rascar frenéticamente con unas uñas largas y afiladas. Recibe 1D4 de daño por arañazos y pierde esa misma cantidad de Puntos de *Cordura* adicionales a la visión. Al poco, la visión pasa, pero las marcas de las pústulas y de los arañazos permanecen como un recuerdo de una antigua herida. No obstante, el investigador gana automáticamente uno de los Regalos de *Ngaz'itrax*.

= Las ramas de los árboles se retuercen y se remueven para atrapar con una *Presa* al investigador. Ayudado por las raíces, la tierra se abre para arrastrar a su interior al investigador. Recibe 1D4 puntos de daño por cortes y magulladuras al verse arrastrado por la roca. El investigador acaba ante la presencia de *Ngaz'itrax* y deberá superar las tiradas de *Cordura* correspondientes. *Ngaz'itrax* devorará al investigador, que sentirá como un millar de dientes cósmicos arrastras su alma hacia un vacío eterno donde será digerido durante miles de años. Al despertar, la *Cordura* y los Puntos de Vida perdidos se mantienen, así como la terrible sensación de los mordiscos de *Ngaz'itrax*. Este investigador ya no debe tirar *Cordura* cuando se enfrente en la realidad a *Ngaz'itrax*, pues ya sabía qué iba a encontrar en las profundidades de las cavernas.

Guerra Oculta

Fernweh forma parte de una saga de dos aventuras correlativas. No tienen los mismos protagonistas, pero poseen un punto en común: la obsesión de alguien por la gema-corazón de *Ngaz'itrax*. El Guardián puede jugar ambas aventuras por separado y por grupos de jugadores diferentes; pero puede querer que las acciones

de los primeros tengan influencia en la de los segundos.

La siguiente aventura, Guerra Oculta II, relata cómo un grupo de aliados trata de impedir que la gema-corazón de *Ngaz'itrax* llegue a manos de Hitler. Evidentemente, si los jugadores de *Fernweh* destruyeron la gema-corazón la razón

será otra (especificada en dicha aventura), pero el Guardián debería apuntar o señalar cómo ha terminado *Fernweh* y qué decisión final han tomado los investigadores para con el futuro de la gema-corazón; pues será el punto de partida para la siguiente aventura.

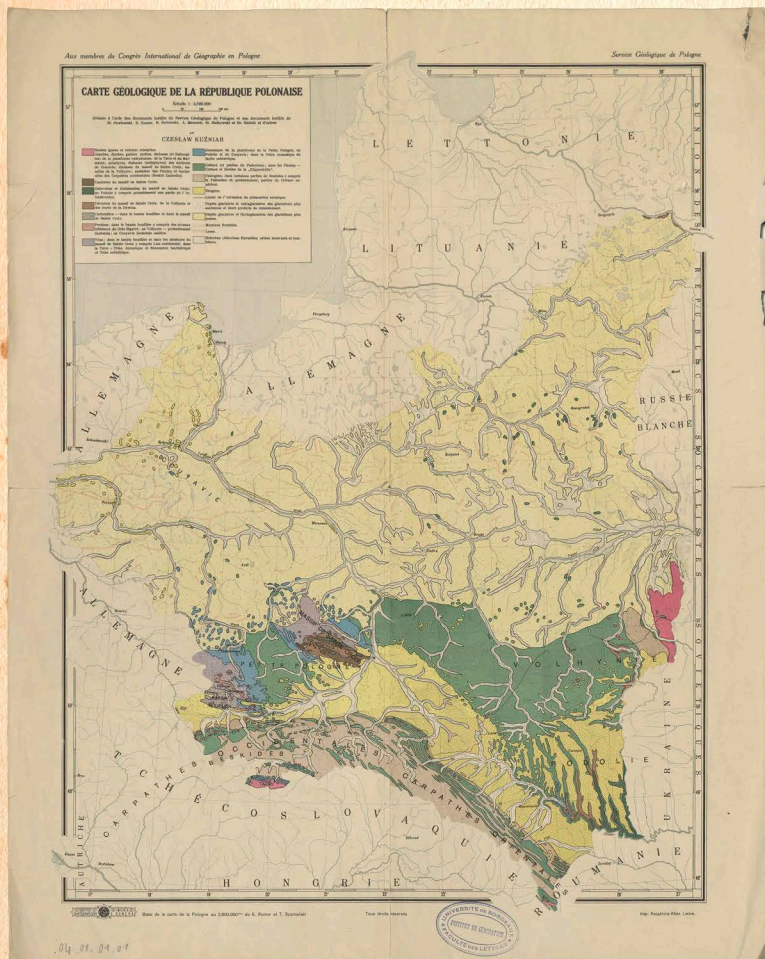
Ayudas de Juego

Material visual y escrito para mejorar la experiencia de juego

A continuación se presentan un grupo de ayudas de juego divididas por grupos según los investigadores vayan encontrándose con ellas.

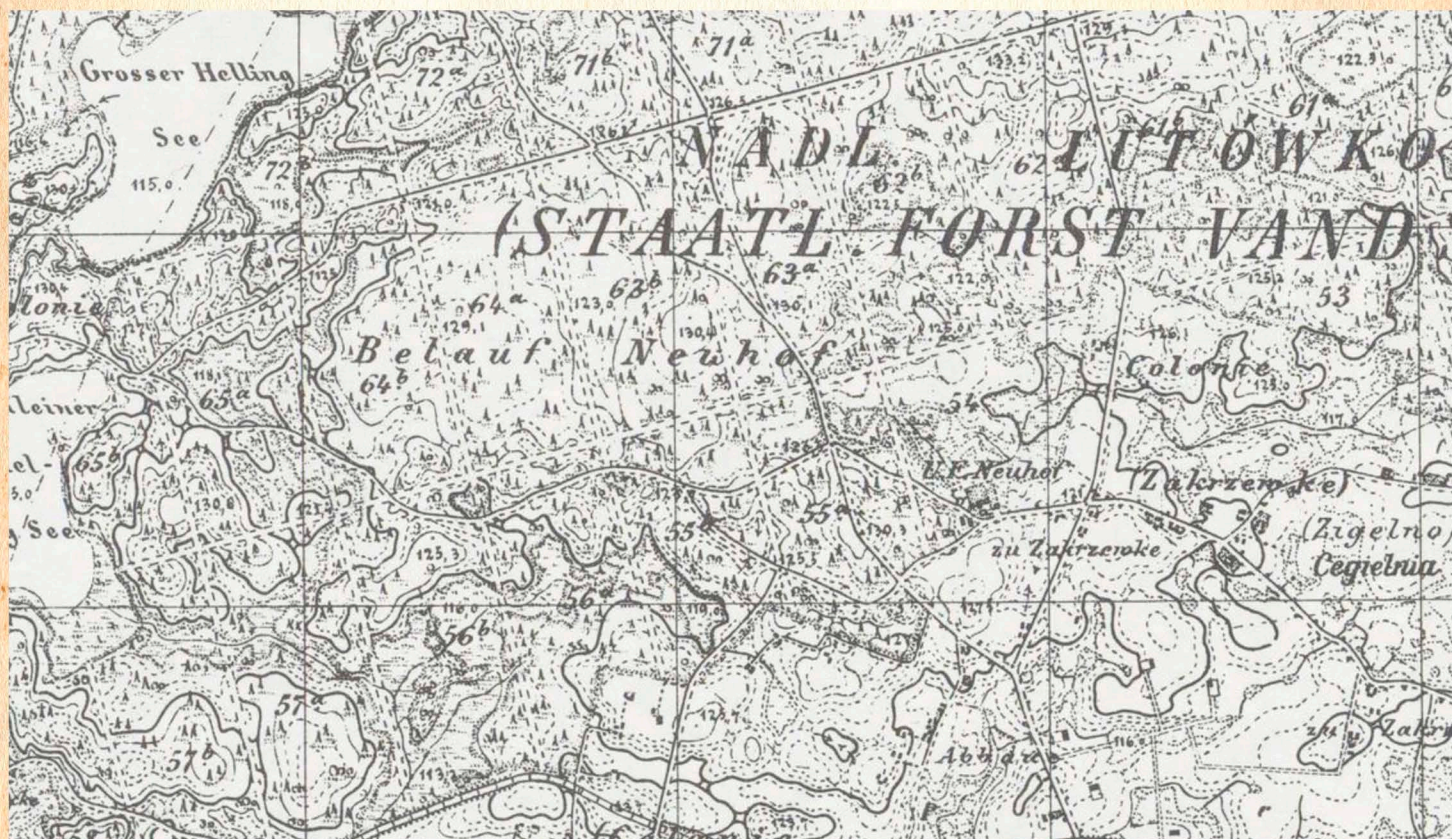
Ni que decir tiene que el Guardián es libre de usar todas ellas, sólo algunas o incluso de crear las suyas propias.

Ayudas de Juego 1: reunión informativa con Wilhelm Keitel.



Fotos del reconocimiento aéreo

Plano de Polonia robado a los franceses



Detalle de la zona donde se encuentra Molník (no marcado en el mapa)

Ayudas de Juego 2: explorando Molník.

Kraj *Galicya* Powiat *Przemyśl* Gmina miejscowa (Obszar dworski) *Horosze*

V.

Osada *Horosze* Nr domu *124* Nr. mieszkańca

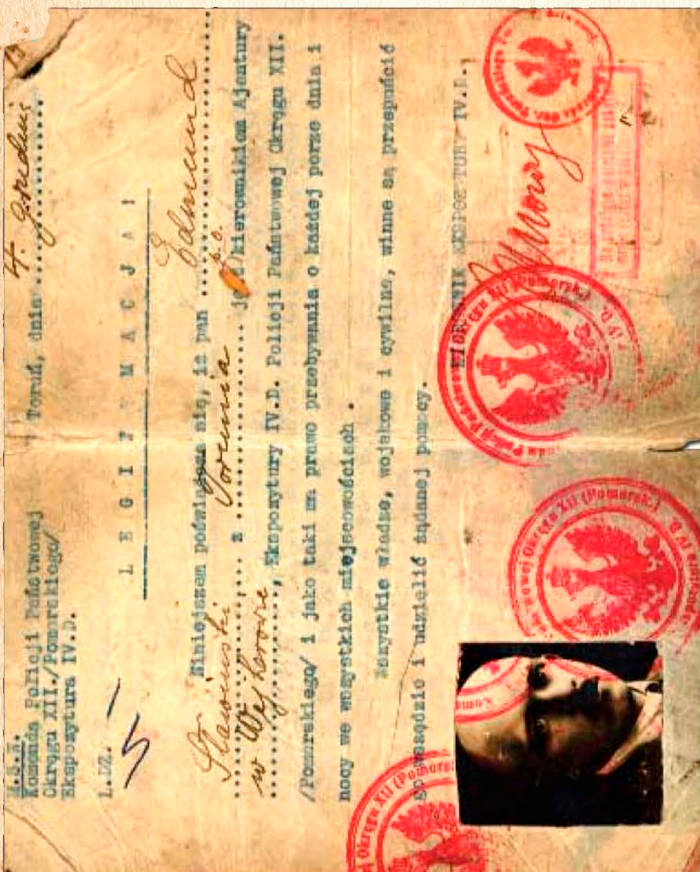
Arkusz wpisowy

do obliczenia ludności i najważniejszych zwierząt użytkowych domowych.

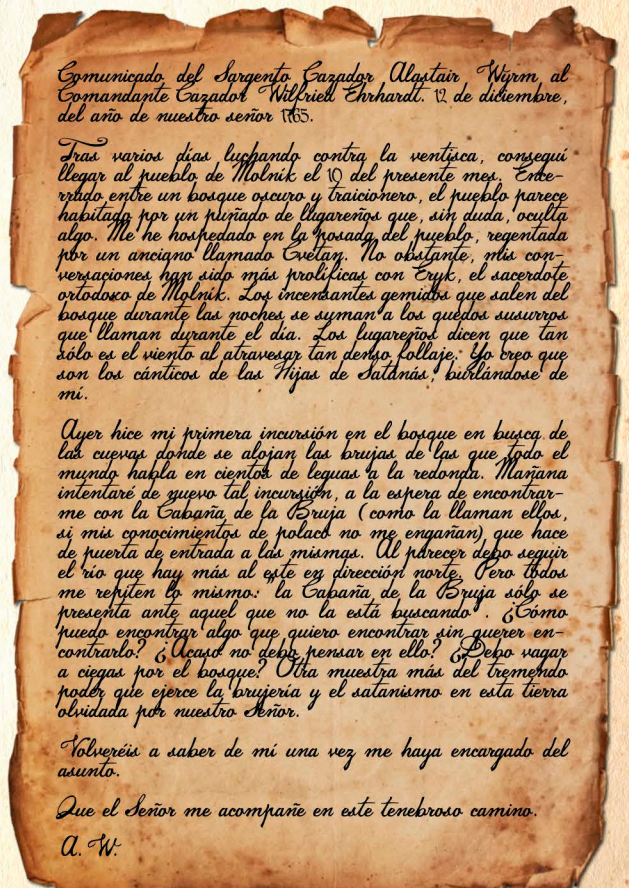
podług stanu z dnia 31. grudnia 1880.

Lp.	Nazwisko t. j. nazwisko rodzinne (imię i nazwisko chrzestne) przynależność szlachecka i stopień szlachectwa	Płeć	Rok urodzenia o ile można miesiąc i dzień	Miejsce urodzenia	Przynależność (prawo swojoprawny) państwowa	Religia	Stan	Język zawarzony	Zawód, zatrudnienie lub zarobek		Zarobek uboczny jeżeli jest	Czytanie i pisanie	Ułomności cielesne i umysłowe		Obecny	Nie- obecny	Miejsce pobytu nieobecny	UWAGA
									główny zarobek				inaczej w rolnictwie w przemyśle lub handlu	inaczej inaczej inaczej				
I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.	IX.	X.	XI.	XII.	XIII.	XIV.		XV.	XVI.	XVII.	XVIII.
1	Bachner Berch	m	1811	Galicya Przemyśl	Galicya Przemyśl	protestant	żonaty	polaki	rolnik	rolnik								Galicya Przemyśl
2	Salomon	m	1826	Galicya Przemyśl	Galicya Przemyśl		żonaty		rolnik	rolnik								Galicya Przemyśl
3	Moses Lechman	m	1802	Galicya Przemyśl	Galicya Przemyśl			rolnik	rolnik	rolnik								Galicya Przemyśl
4	Natan Dabunsky	m	1864															Galicya Przemyśl
5	Chaim	m	1866															Galicya Przemyśl
6	Fani	k	1864															Galicya Przemyśl
7	Reizel	k	1871															Galicya Przemyśl
8	Chaim	m	1865	Galicya Przemyśl	Galicya Przemyśl				rolnik	rolnik								Galicya Przemyśl
9	Bachner	m	1854	Galicya Przemyśl	Galicya Przemyśl				rolnik	rolnik								Galicya Przemyśl
10	Propper	m	1802				żonaty		rolnik	rolnik								Galicya Przemyśl
11	Reizel	k	1813				żonaty		rolnik	rolnik								Galicya Przemyśl
12	Reizel	k	1865				rolnik											Galicya Przemyśl

Ejemplo de página del libro de registro de población



Tarjeta del detective privado Edmund Stasinski



Carta de Alastair Wyrn



Carta y foto de Franciszka

Querida madre,

te escribo estas escuetas líneas con la esperanza de alcanzar tu corazón y conseguir tu perdón. Sé que tienes todo el derecho a odiarme y a rechazarme, sobre todo después de cómo me marché sin decir nada, en la noche, como una ladrona. Podría mentir y decir que fue culpa de ese chico, que me robó el corazón y me nubló el juicio, pero la realidad es que marcharme con él fue idea mía y sólo mía. Arkady me convenció para fugarme, pero ha resultado ser un error. Ahora estamos atrapados en este extraño pueblo casi abandonado. Nos hemos alojado en la antigua posada que está ahora abandonada, y el bueno del dueño, nos ha dejado usar una de las habitaciones cerradas. Se oyen gritos en la noche y susurros durante el día. Creemos que es el bosque. Ese maldito bosque silencioso que parece mirarnos desde su oscura profundidad. Necesito volver, madre. Necesito el perdón tuyo y de padre. Por favor, acógeme de nuevo. Mañana intentaremos atravesar de nuevo el bosque, pues no es la primera vez. Parece como si el propio bosque quisiera evitar que nos marcháramos de este lugar.

Tu hija,

Franciszka.

Ayudas de Juego 3: la Cabaña de la Bruja

Última voluntad del Sargento Cazador de Brujas Alastair Wym.

Dudo mucho que nadie jamás lea estas líneas. Al final encontré la Cabaña de la Bruja, sí, pero no hay bruja aquí, más que el horror que ellos mismos están propagando. Mis sospechas eran ciertas. Ese Eryk, el que se hace pasar por sacerdote de Nuestro Señor es el líder. Líder de un culto extraño a un demonio que no es de este mundo. Ha estado aquí. Siempre ha estado aquí. Es el hombre de los grabados y de las pinturas antiguas; el "Hombre del Saco" del que hablaban en los pueblos que rodean el bosque de Molnik.

Conseguí encontrar las cuevas. Los escuché hablar de ellas, se hacen llamar algo así como "Los Seguidores", y ahora por fin sé a qué

están siguiendo. Me adentré en las cavernas y vislumbré, tan sólo durante un instante, un ser... que no puede ser otra cosa que un demonio. Me avergüenza decir que hui, presa del horror.

Pero nunca más.

Es mi deber, como Cazador de Brujas, de acabar con ese horror que acecha en esta Sierra... o morir en el intento. Si alguien encuentra esta carta, que la lleve al Comandante Wilfried Ehrhardt en Colonia; él sabrá qué hacer con la locura que se ha apoderado de las gentes de Molnik.

El señor se apiade de mi alma y de todos los que han caído en las garras de estos endemoniados antes que yo.

A. W.



Última voluntad de Alastair y dibujo medieval de Eryk Bielecki



POLES.



Grabado y dibujos de Eryk Bielecki y Molník

Es una locura. Una puta locura. Toda mi unidad está muerta. Mi Sargento está muerto. Marcus está muerto. Joder, incluso esa bestia del Soldado de Primera Rahner. Si a ese lo han descuartizado como de una ramita se tratara... qué no harán conmigo?

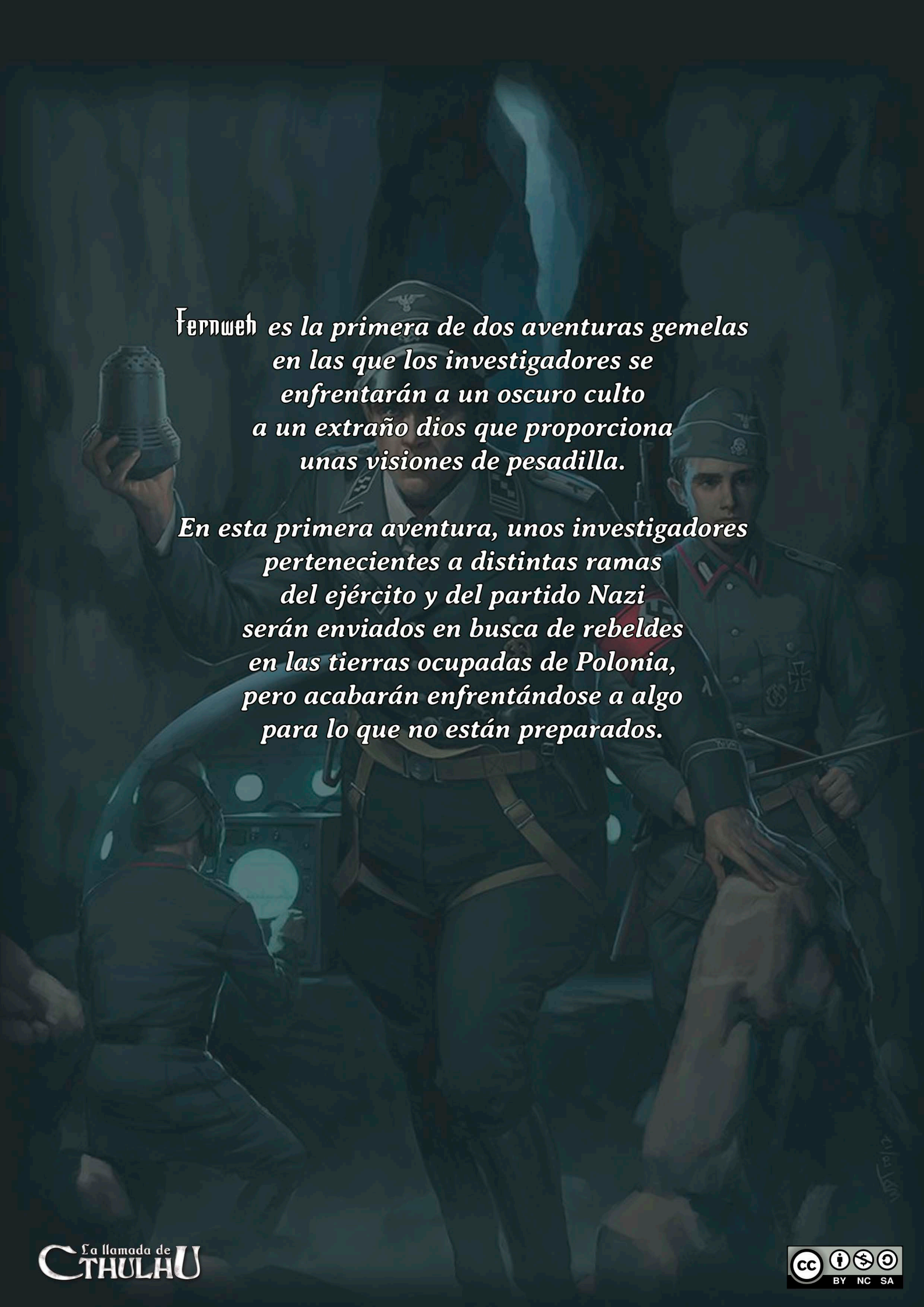
Ya no me importa el secretismo. No me importa la alta traición. Esta es la realidad:

El Führer nos ha mandado a las minas al norte de un puto pueblo con 20 putos habitantes, pero no hay mineral alguno que extraer de aquí. ¡Ah, no! Aquí hay un monstruo de tres pares de cojones. Una bestia nacida en el puto Infierno puesta aquí para torturarnos. Y el puto Hitler quiere su corazón. Su corazón! Si fuera fácil vendría el muy hijo de puta a cogerlo él mismo.

Por lo visto con el corazón de este monstruo puede controlar las mentes de los demás o algo así. No se lo déis. Por favor, quienes vengan detrás nuestra:

NO LE DÉIS EL CORAZON A HITLER.

Última voluntad de un soldado alemán anónimo



Fernweh es la primera de dos aventuras gemelas en las que los investigadores se enfrentarán a un oscuro culto a un extraño dios que proporciona unas visiones de pesadilla.

En esta primera aventura, unos investigadores pertenecientes a distintas ramas del ejército y del partido Nazi serán enviados en busca de rebeldes en las tierras ocupadas de Polonia, pero acabarán enfrentándose a algo para lo que no están preparados.