
Cruces de Guerra



Un módulo no oficial para "La llamada de Cthulhu"
ambientado en la II Guerra Mundial.



Cruces de Guerra

Un módulo no oficial para "La llamada de Cthulhu"
en la II Guerra Mundial.

por:

Xabier Ugalde

Agradecimientos a Ra por sus correcciones y sugerencias. Al salvaje grupo de perros de guerra que jugaron el playtesting formado por Felipe, Victor, Aitzol y Kepa (y Alberto, que observaba todo el desarrollo desde su puesto en el Estado Mayor). Vuestras aportaciones fueron de gran interés para la versión final del módulo. A Rakel por sus ideas para que este PDF pudiese tener algo más que una página en blanco como portada.

Este módulo no tiene ánimo de lucro y tan solo pretende tener un afán divulgativo sobre el juego de rol de "La llamada de Cthulhu", cuyos derechos de edición en castellano ostenta en la actualidad Edge Entertainment. En su versión original, "Call of Cthulhu" es una marca registrada de Chaosium Inc. Por tanto toda mención a dicho juego o a "Achtung Cthulhu" (editado por Modiphius en su versión original y próximamente por Edge Entertainment en su versión en castellano) se hace sin intención de apropiarme de ninguna manera su autoría o sus derechos, que son de sus propios autores y licenciarios.

Bilbao - Diciembre 2016



Introducción

■ Este módulo ha sido diseñado para ser jugado en jornadas de rol y convenciones. Por este motivo, completarlo no debería llevar más de una sesión de juego de unas tres o cuatro horas. La aventura está pensada para cuatro jugadores y sus personajes se proporcionan pre generados al final del módulo.

El tono del mismo es “Pulp” por lo que la aventura y la acción priman por encima de las sesudas investigaciones habituales en los módulos de “La llamada de Cthulhu” más puristas. Aunque no contiene trasfondo específico del suplemento “Achtung Cthulhu”, por su ambientación, no debería suponer mayor problema para un master que quiera emplear este módulo como parte de su campaña, el modificar algunos detalles para hacerlo encajar apropiadamente.

Nuestros aguerridos personajes empiezan su aventura en el año 1940 en plena Batalla de Francia, cuando el ejército alemán pugnaba por romper las defensas francesas con su nueva doctrina de guerra mecanizada: La Blitzkrieg. Los personajes conforman la tripulación (Comandante, conductor, cargador y artillero) de un carro de combate Char B1 llamado “Eure” de la 1ª Compañía de tanques del 41º Batallón Acorazado del ejército Francés.

“Eure” y su comandante, Pierre Billote, pasaron a la historia por su excelente desempeño en la batalla por el pequeño pueblo de Stonne contra una fuerza enemiga abrumadoramente superior.

Sin embargo, del ardor guerrero pronto los jugadores pasaran a tener que resolver una situación muy poco usual, si desean poner a salvo un peligro incluso mayor que el de los alemanes, como podrás comprobar a continuación.



Pierre Billote: Una pequeña nota histórica.

Hijo del general Gaston Henri Billote (que casualmente moriría en la batalla de Francia, en un accidente de coche), fue educado en los mejores colegios y como buen hijo de militar, pronto

siguió los pasos de su padre. Su fama de jueguista no empañaba en nada su buen hacer como oficial de caballería. Cuando las cosas empezaron a ponerse difíciles con la Alemania de Hitler, desechó un puesto en el estado mayor francés, para solicitar su traslado a uno de los nuevos batallones acorazados, donde se formaría como comandante de carros de combate.

Combatiría toda la guerra, destacando por ser valiente, trabajador y metodoso. Su acción más notable fue la batalla por el pequeño pueblo de Stonne, que se recrea en la primera parte de este módulo. Cuando el resto de su unidad se batío en retirada, Billote continuo la batalla destruyendo más de una docena de carros enemigos. Al terminar la refriega, su blindado, un Char B1 llamado “Eure” había recibido más de 140 impactos sin sufrir ningún daño serio.

Al caer Francia, fue hecho prisionero y trasladado a Alemania. No tardó ni un año en fugarse y llegar a la URSS, poco antes del inicio de la operación Barbarroja por parte de los nazis. Su primer cargo fue el de agregado militar en la embajada de Moscú de la Francia Libre. Posteriormente, fue ayudante militar del general De Gaulle hasta 1943. A finales de 1944, se le dio el mando de la 10 División de infantería, que combatió duramente en Alsacia y Lorena.

Al terminar la guerra, pasó a ser asistente del jefe del estado mayor. Tras retirarse del servicio, fue ministro de defensa en el gobierno de Edgar Faure, y de colonias en el de Georges Pompidou. Falleció en 1992 siendo uno de los grandes héroes franceses de la segunda guerra mundial.



Información para el guardián:

■ Hace más de diez siglos vivió un hombre en Persia llamado Nasim, apodado por muchos “el sabio”. Nasim era un estudioso de todo tipo de artes y ciencias, muy avanzado para su tiempo. Vivía en la corte del Califa Al-Mustaqfi en Bagdad, a pesar de no ser un hombre especialmente religioso. Entre los estudios que realizaba también se incluía cierto conocimiento sobre los primigenios y los mitos de Cthulhu. A pesar de que ya había estudiado algunos textos arcanos que le confirieron cierto poder, un misterioso comerciante vendió a Nasim un libro que hacía palidecer a los textos que hasta entonces había podido estudiar.

Se trataba del “Enchiridionis Inferni Bestiae”, una traducción al latín de un texto en el que se podía establecer contacto con algunos de los monstruosos y terribles dioses que antaño gobernaron el mundo. El libro proporcionaba información para invocarlos de nuevo a este plano de la existencia, además de multitud de poderosos hechizos.

El tomo estaba encuadernado en un extraño tipo de cuero, y en su lomo se adivinaban unas extrañas fauces. Cuando algún desdichado sostenía con una mano el libro abierto por su lomo mientras leía su contenido, las fauces se hincaban en la mano del hechicero sorbiendo parte de su sangre y de sus puntos de magia. Cuanto más tiempo se estudiaba el libro más conocimiento arcano se obtenía, pero por el contrario más absorbía el propio libro del hechicero.

Cuando llegó a oídos del Califa Al-Mustaqfi que Nasim tenía en sus manos tal poder, quiso hacerse con él para emplearlo en sus disputas políticas. El Califa mandó a su hermana Wallada para que se hiciera con el tomo, ya que sabía que Nasim estaba enamorado de ella y sería más proclive a cederle a ella el libro. Sin embargo, el Califa estaba tremendamente equivocado, ya que Nasim no iba a entregar un tomo tan peligroso a alguien sin los conocimientos adecuados.

Ante la negativa de Nasim a cederle el libro, Wallada se lo robó. Sin embargo, no pudo evitar abrir el tomo y leerlo pagando un alto precio por ello. El tomo absorbió toda la esencia de Wallada, quedando su alma atrapada en el libro.

Siendo consciente de lo que había ocurrido, Nasim huyó con el Enchiridion hacia Europa, em-

prendiendo un largo viaje que le llevó hasta el reino de Francia. Nasim albergaba la esperanza de poder encontrar un hechizo que liberase el alma de Wallada de las fauces del abyecto tomo. En Francia Nasim fue acogido por unos monjes de la orden de Saint-Pierre-mont. Conviviendo con ellos Nasim encontró la fe, convirtiéndose al cristianismo. Por su cultura y conocimientos no tardó en hacerse una persona respetada dentro de la orden a pesar de su origen extranjero.

Por mucho que lo intentó, Nasim no consiguió liberar el alma de su amada, por lo que convenció al superior de la orden de que era imperioso proteger el libro para que no cayese en las manos equivocadas. Quizá en el futuro alguna persona digna podría encontrar el conocimiento para liberarla. Nasim obtuvo permiso para levantar un monasterio bajo el cual se construirían unas catacumbas protegidas por trampas que alejasen el libro de cualquiera que quisiera hacerse con su impío contenido.

Los avanzados conocimientos en ingeniería de Nasim, junto con los hechizos que sabía le permitieron construir unas catacumbas que han mantenido a salvo el libro durante cientos de años, incluyendo multitud de guerras. Sin embargo, esta nueva guerra que han iniciado los alemanes es diferente. La nueva doctrina de guerra desarrollada por los alemanes, en la que se emplean poderosos carros blindados capaces de atravesar las líneas enemigas, junto con el poder destructivo de los bombardeos desde el aire, hacen que por primera vez, las catacumbas de Saint-Pierre-mont no sean un lugar seguro para el Enchiridion. Máxime cuando el monasterio se encuentra en primera línea de la invasión alemana.

Si el libro cayese en manos de los nazis, quien sabe las desgracias que podrían causar. Esta inquietud ha provocado que Guillaume, el actual bibliotecario del monasterio, lleve tiempo estudiando como sortear las trampas para hacerse con el libro, algo que finalmente consiguió. Su primera intención era poner a salvo el libro, pero comenzó a estudiarlo y la pérdida de cordura le hizo pensar que podía usar el poder del libro para detener la inminente invasión de los alemanes.

Si los jugadores no son capaces de evitarlo, Guillaume piensa desatar a Shub Niggurath en la zona para destruir al ejército alemán y desatar el caos.



Resumen de los acontecimientos:

■ La primera parte del módulo se desarrolla en la batalla por el control de Stonne. Stonne era un pequeño pueblo, clave para poder llegar por carretera a la ciudad de Sedan, ocupado en ese momento por elementos del 8º regimiento Panzer. Esta escena pretende recrear la heroica actuación de los miembros de la tripulación de “Eure”. Se trata, por tanto de una escena frenética, donde los jugadores deberán manio-brar el poderoso Char-B1 para destruir la mayor cantidad posible de tanques alemanes. El blindaje pesado de su carro les permitirá resistir multitud de impactos mientras desatan su furia destructiva sobre las fuerzas alemanas.

Tras la batalla y habiendo recibido múltiples daños, “Eure” se detendrá por algún problema mecánico o falta de combustible (en función de las acciones de los jugadores) cerca del antiguo monasterio de Saint Pierremont.

La segunda parte del módulo comienza al ser los jugadores recibidos por el Abad y un grupo de monjes, que les proporcionarán cobijo y descanso tras la batalla. Sin embargo, los jugadores tendrán poco descanso, ya que al anochecer deberán rechazar el ataque de una unidad de infantería alemana. Este grupo de combate pertenece a un extraño regimiento que no debería estar allí, y cuya intención parecía ser hacerse con el control del monasterio.

Tras repeler el ataque, los jugadores encontrarán el cadáver de uno de los monjes. La naturaleza de sus heridas es tal que difícilmente se puede pensar que los alemanes hayan sido los responsables. Otro de los monjes (Guillaume, el bibliotecario), también ha desaparecido.

Ante esta delicada situación, el abad comentará a los jugadores que en el monasterio se encuentra un arcano libro que contiene peligrosos rituales para invocar demonios del mismísimo infierno. Tal era la magnitud de su impío contenido, que se encargó a la orden de Saint Pierremont levantar el monasterio y poner a buen recaudo el libro para que nunca cayese en las manos equivocadas.

Dado que parece que los alemanes se van a hacer con el control de la zona, el Abad pedirá a los jugadores que se adentren en las catacumbas y sorteen las pruebas y trampas para hacerse con el libro y llevárselo al bibliotecario de Notre-Dame, en París

para que lo ponga a buen recaudo. Ni siquiera los propios monjes saben en qué consisten exactamente las trampas o pruebas que habrán de superar.

La tercera y última parte del módulo comienza cuando los jugadores consigan sortear todas las pruebas y trampas. Finalmente llegarán a un altar donde Guillaume, el bibliotecario está realizando una especie de invocación con el impío libro. El monje, en su locura, pretende llamar y controlar a alguno de estos seres para que hagan frente a los alemanes, sin reparar en que el remedio puede ser mucho peor que la enfermedad. En función del tiempo que tarden los personajes en llegar allí, podrán intentar evitar o no la invocación de Shub-Niggurath.

Aunque interrumpan el ritual de invocación de Shub-Niggurath, es muy posible que una de sus semillas se materialice, derrumbando buena parte del monasterio. La única manera al alcance de los jugadores de acabar con el ser, será disparar los cañones del carro Char B1 que quedo detenido frente al monasterio.

Si finalmente los jugadores consiguen sortear todas las dificultades, podrán elegir qué hacer con el libro. Si llevarlo ante el bibliotecario de Notre Dame en París para que lo guarde a buen recaudo, o destruirlo, condenando el alma de Wallada, para que nadie pueda usar su terrible poder.



La Batalla de Stonne

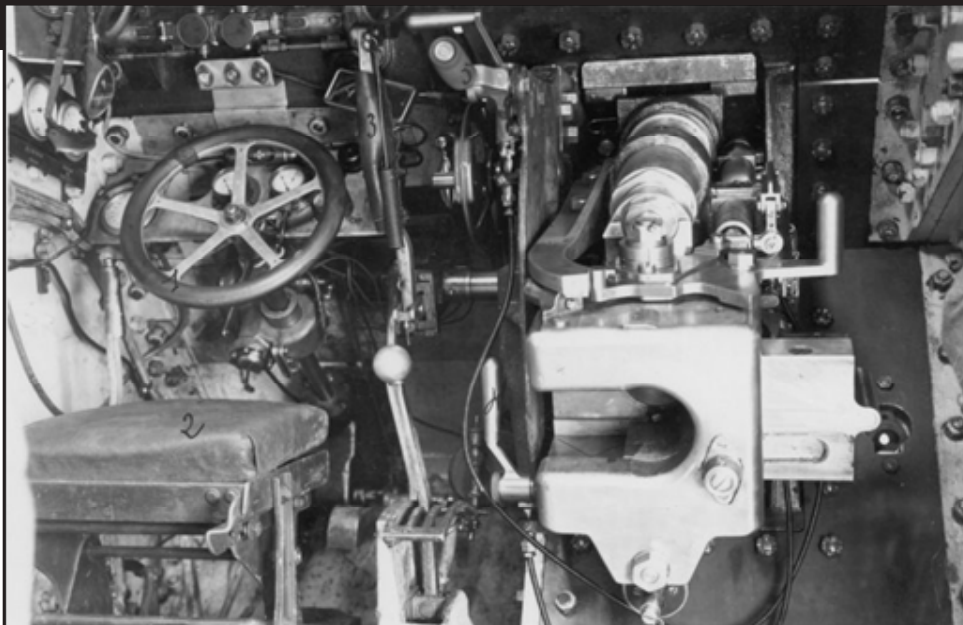
■ 16 de Mayo de 1940, Norte de Francia. El ejército alemán lleva 5 días de ofensiva contra las defensas francesas y la cosa no parece ir nada bien para el ejército francés. Los alemanes se están imponiendo con un nuevo tipo de guerra mecanizada, apoyada desde el aire con los mortíferos bombardeos en picado de los temibles Stuka. Los jugadores conforman la tripulación de un tanque pesado de 28 toneladas del ejército francés, con la misión de intentar detener el empuje alemán y romper sus líneas de ataque.

Con las primeras luces del alba, "Eure" el flamante tanque pesado Char B1 bis de la 1ª compa-

ñía de tanques del 41º Batallón acorazado del ejército francés, se dirige hacia el frente. La misión de la compañía es recuperar el control de un pequeño pueblo llamado Stonne, vital para poder controlar el acceso por carretera a la ciudad de Sedán. Al de media hora de trayecto, se recortan en el horizonte las escasas edificaciones del pequeño pueblo de Stonne. Casi sin tiempo para poder maniobrar, la compañía empieza a recibir fuego de varios blindados enemigos.

¡Al ataque!

"Eure": Puesto de conducción y del artillero del cañón de 75mm.





La visibilidad dentro del Char B1 es muy limitada, y además este blindado carecía de escorilla en la superficie de la torre, lo cual dificultaba aún más la orientación en el campo de batalla. Con los primeros impactos se pierde la comunicación por radio morse con el resto de unidades de la compañía.

Aunque los jugadores no son conscientes, el resto de carros de la 1ª compañía se batían en retirada ante el intenso fuego enemigo. Haz ver a los jugadores que a pesar del intenso fuego enemigo, el blindaje del carro parece resistir.

Cada turno “Eure” puede recibir algún impacto. Realiza una tirada en la siguiente tabla para saber el tipo de impacto que recibe:

FUERZAS DEL 8º REGIMIENTO PANZER:		
Stonne está controlado por un grupo de: 2 Panzer IV, 15 Panzer III y 2 piezas antitanque PAK 36, además de algunos elementos de infantería		
Tirada:	Tipo de impacto:	Daño:
01-10:	Impacto de un proyectil de PAK36	10D6
11-20:	Impacto de un proyectil de Panzer IV.	8D6
21-95:	Impacto de un proyectil de Panzer III.	6D6 (no penetrable)
96-00:	Fallo.	No aplicable

(Por cada objetivo que los jugadores consigan destruir, resta un 5% de probabilidades de acierto al grupo del que formaba parte ese objetivo e incrementa en un 5% las de “fallo”).

A cada tirada de daño se le resta el blindaje de “Eure”. Los puntos sobrantes son restados a los puntos de estructura del carro. Cada impacto que sobrepase el blindaje resta 5 puntos al propio blindaje, por lo que el blindaje se irá reduciendo según reciba impactos que lo atraviesen. También uno de los jugadores al azar recibirá 2 puntos de daño por golpes y magulladuras.

Cuando solo le queden 5 puntos de estructura, el carro sufrirá una avería. A efectos del juego, solo los impactos de los PAK36 y los Panzer IV tienen el suficiente poder de penetración como para causar algún daño al grueso blindaje de “Eure”.

La tripulación de “Eure” puede elegir disparar uno de sus cañones cada 3 asaltos de combate. Para ello, los jugadores deben seguir la siguiente secuencia: En el primer asalto el comandante tira por “Orientación” y el conductor tira por “Pilotar Blindado” (cada uno de los éxitos, otorgará un bonificador de +10% a la tirada de “Artillería”). En el segundo asalto el jugador que recarga la munición debe tirar por DESx5. Si acierta, el disparo se realizara en el tercer asalto, si

falla, se retrasará un asalto y se producirá en el cuarto. Los disparos se realizan con la habilidad de “Artillería” del personaje que este manejando el cañón.

El temible cañón de 75mm es el único capaz de causar serios daños en el blindaje enemigo a media distancia, realizando 10D6 puntos de daño a cada objetivo alcanzado (dejando inutilizado al objetivo del impacto). El cañón de la torreta de 47mm solo es efectivo a corta distancia (menos de 25 metros) y hace 6D6 puntos de daño (inutilizando también al objetivo del impacto si se dispara a corta distancia). La ametralladora media coaxial MAC Modelo 1931 se encuentra en la torreta y solo es efectiva si en algún momento de la partida se emplea contra elementos de infantería, realizando un daño de 2D6+4 por impacto.

Deja cierta libertad a los jugadores para que elijan a que objetivo quieren disparar. Una vez que empiece la batalla, el movimiento de los blindados será un caos, pero siempre deberían poder maniobrar para tener el objetivo deseado al alcance.

La acción en esta escena debería ser frenética, cada turno es muy posible que reciban algún tipo de impacto, mientras tienen que maniobrar por el campo de batalla, cargar los cañones y disparar. La colaboración entre los cuatro personajes es vital para tener éxito en esta parte del módulo. La sensación que deberían tener los jugadores es de estar enfrentándose a una fuerza superior. Procura que esta escena sea lo más épica posible, con “Eure” maniobrando para esquivar impactos mientras va disparando y destruyendo todas las fuerzas enemigas a su paso. Aunque no lo sepan, los jugadores pueden lucirse destrozando a las fuerzas alemanas con escasas probabilidades de sufrir serios daños, gracias al blindaje de su carro.

Si los bravos jugadores consiguen en su ardor guerrero destruir la totalidad de las fuerzas en Stonne del 8º regimiento panzer, sufrirán un ataque de un par de bombarderos en picado Junkers Ju-87 Stuka. Un inconfundible y aterrador sonido chirriante como el de una sirena, que producen los Stuka al iniciar su picado, provoca que los jugadores tengan que hacer una tirada de COR (1/1d4). La tripulación deberá decidir cómo actuar frente a los bombarderos.

Los dos Stukas portan cada uno 2 bombas de 50kg en las alas. Suficiente para causar graves daños en “Eure” si resulta alcanzado. Cada aeronave hará dos pasadas, una para ametrallar el carro con sus potentes aunque ineficaces ametralladoras MG17 y otra para soltar sus bombas de 50 kg.



BOMBARDEO JUNKERS JU-87 STUKA:



Armamento:	Eure. Inmovil:	Eure en Mov.:	Eure Max.Vel:	Daño:
MG17	60%	40%	20%	4d6*
Bombas de 50Kg.	40%	20%	10%	10d6

(*) Si traspasa blindaje solo restan 1 punto al mismo en vez de los 5 de los proyectiles explosivos.

Aplica el daño al blindaje de "Eure" de la misma manera que en los ataques causados por los Panzer. Los porcentajes de acierto de los pilotos dependerá de si Eure se encuentra inmóvil, en movimiento o circulando a máxima velocidad.

En cuanto a "Eure" le queden 5 puntos de estructura, la transmisión se bloqueará en la máxima velocidad (25 km/h) sin posibilidad aparente de detener el blindado. En este punto, el combate habrá terminado para nuestros jugadores, que no tendrán más remedio que alejarse de Stonne, ya que no pueden hacer blanco en ningún objetivo más a esa velocidad.

Con el motor humeando al máximo de revoluciones, al de unos minutos de alejarse de la zona de combate, la transmisión de "Eure" sufrirá un nuevo trallazo, deteniéndose en seco cerca de una antigua construcción. En el fragor del combate los jugadores se han desorientado y no están muy seguros de hacia qué dirección han avanzado. Con una tirada de conocimiento descubrirán que se trata del monasterio de Saint Pierremont. Una tirada de mecánica revelará que mientras no se realicen reparaciones, "Eure" solo es capaz de girar sobre su eje en el sentido de las agujas del reloj. Es posible que los jugadores puedan obtener ayuda en el cercano monasterio.

Si "Eure" no llega a recibir suficiente daño como para averiarse, simplemente haz que lleguen nuevos refuerzos del 8º Regimiento panzer o que se redoble el bombardeo Stuka, haciendo a los jugadores huir hasta toparse con el monasterio de Saint-Pierremont. Una vez allí "Eure" tendrá alguna seria avería producida por el combate que lo mantendrá inmóvil hasta que sea reparado.

Vista aérea del pequeño pueblo de Stonne y las fuerzas del 8º Regimiento Panzer





El Monasterio de Saint Pierremont

■ Saint Pierremont es un antiquísimo monasterio en el que habitan 8 monjes y su Abad. Se trata de un edificio de dos plantas sobre las que se eleva una torre que alcanza las cuatro alturas. En lo alto de la torre se atisba una solitaria campana. Cuando los jugadores se acerquen, verán que las puertas y ventanas permanecen cerradas. Sin embargo, una tirada de Descubrir revelará que alguien observa a los jugadores desde una de las ventanas del primer piso. El monasterio parece un buen lugar para cobijarse después de la intensa batalla y planear el próximo paso.

Dentro de “Eure” hay una pesada lona de camuflaje con la que se puede intentar ocultar el carro de los temidos bombardeos en picado de los Stuka. Si los jugadores deciden acercarse y pedir ayuda, los monjes al oírles hablar francés abrirán rápidamente las puertas y les harán gestos apremiantes de que entren con rapidez. El Abad Camus se presentará ante ellos. Les dirá que han visto desde el campanario como los alemanes avanzaban con una gran cantidad de tropas y blindados, por lo que de momento no es una buena idea salir a campo abierto.

Monasterio de Saint Pierremont.





En el monasterio pueden asearse, descansar y curar algunas posibles heridas. Todos los monjes parecen estar aterrados, salvo uno de ellos (tirada de psicología) que no hace más que merodear nerviosamente de un lado a otro farfullando una perorata en latín (tirada de latín) sobre el castigo divino a los invasores. Si los jugadores preguntan al resto de monjes, éstos les comentarán que se trata del hermano Guillaume, el bibliotecario del monasterio, muy alterado desde que empezó el ataque de los alemanes.

Mientras reponen fuerzas, el Abad Camus les comentará que está muy preocupado por la situación, que teme por que el monasterio y los tesoros y secretos que alberga caigan en manos de los alemanes. En un momento determinado de la conversación, uno de los monjes que esta de vigilancia en el campanario avisará de que un grupo de unos 10 soldados de infantería alemana se están acercando al monasterio.

El asalto alemán:

■ Los jugadores deberán decidir aquí como hacer frente al inminente asalto. Tienen buenas posiciones de tiro desde el campanario o desde la primera planta del monasterio. Cuando los jugadores estén en sus puestos, a los alemanes estarán a cuatro turnos de distancia del monasterio. Si los jugadores consiguen abatir al menos a un enemigo durante su turno de combate, el grupo de asalto no avanzará el siguiente turno, dedicándose a repeler el fuego. Si el teniente Obers muere el resto de soldados tirarán COR. Los

que fallen huirán del combate, el resto pelearan hasta el final.

Cuando comience el ataque, el Abad Camus comenzará a realizar un salmo. Para los personajes se trata de un rezo, sin embargo está realizando el hechizo de "Guardián de la Orden" con el que otorgará al menos 2d6 puntos de protección a cada personaje al de 3 asaltos de comenzar el combate. Si alguno de los personajes está especialmente herido puede otorgarle incluso mayor protección.

GRUPO DE ASALTO DEL REGIMIENTO "DER FÜHRER" (2ª DIVISIÓN SS "DAS REICH")

Teniente Frank Obers (28 años).

FUE: 12 DES: 13 INT: 13 CON: 15 APA: 16 POD: 13
TAM: 15 COR: 65 EDU: 14 P.V: 15 Bono al daño: +1d4

Ataque:	%	Daño:	F.def:	Alcance	NºAtaques	Munic.	P.res
Puñetazo:	60%	1d3+1D4	-	Toque	1	-	-
Subfusil MP-40:	35%	1d10	98	30mts	1/ráfaga	32	8
Pistola Luger P08:	50%	1d10	99	20mts	2	8	8

Habilidades:

Esquivar: 35% Orientarse: 40% Francés: 35% Primeros Auxilios: 30%

Grupo de Asalto	DES	P.V.	COR	B.DAÑO	SUBFUSIL
Sargento Maken	13	10	60%	-	35%
Cabo Stroffe	12	12	40%	+1d6	35%
Doctor Baumann	9	15	50%	-	15%
Operador radio Flusch	10	12	55%	-	25%
Soldado Eigner	11	9	45%	-	25%
Soldado Herzog	10	11	40%	-	25%
Soldado Moritz	10	13	45%	+1d4	25%
Soldado Kauffmann	12	12	50%	-	25%
Soldado Schmidt	11	8	45%	-	25%





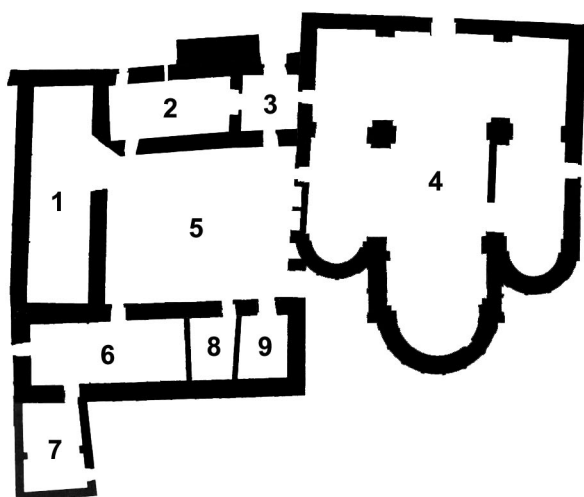
Los asaltantes que consigan llegar al monasterio pelearán en cuerpo a cuerpo con los jugadores hasta que alguno de los dos grupos se declare victorioso.

Las estadísticas se presentan totalmente simplificadas, mostrando los valores que pueden ser de utilidad en el asalto. Los asaltantes portan subfusiles MP-40 y dispararán en ráfagas de 3 disparos (sigue las reglas de ráfagas de “La Llamada de Cthulhu” edición primigenia, página 70). Si los jugadores están parapetados en el monasterio, aplica un penalizador a los impactos de los asaltantes de -25% por la cobertura. Tras repeler el ataque y registrar a los soldados, los jugadores se darán cuenta que ese grupo de asalto es bastante peculiar. Sus insignias los identifican como miembros del regimiento «Der Führer» de la 2º divi-

sión SS “das Reich”. No tiene mucho sentido que se encuentre allí este regimiento, ya que según el orden de batalla, se trata de una unidad dedicada a controlar la retaguardia (tirada de Idea).

Si se examinan los cuerpos de los caídos, llama la atención también el anómalo equipo que llevan. Entre dicho equipo, portan una radio de largo alcance, una gran cantidad de víveres y unos informes o documentos de algún tipo en alemán. En ellos hay fotos del monasterio de Saint Pierremont tanto desde tierra como aéreas. Según parece, la misión del grupo era realmente hacerse con el control del monasterio. El hermano Roger sabe alemán y si los jugadores lo desean, puede revisar los textos para ver de qué se trata.

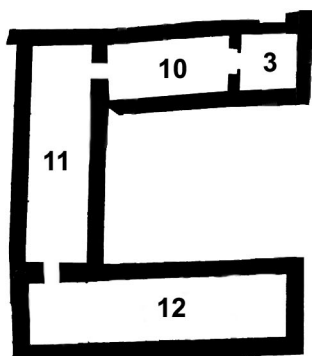
Planta Baja:



**MONASTERIO
DE
SAINT-PIERREMONT**
LAS ARDENAS-FRANCIA

- 1) Celdas de los Hermanos.
- 2) Sala de trabajos.
- 3) Torre.
- 4) Iglesia.
- 5) Claustro.
- 6) Refectorio (comedor).
- 7) Cocina.
- 8) Aseos.
- 9) Sacristía (Despacho del Abad).
- 10) Aula de estudio.
- 11) Biblioteca.
- 12) Sala de Arte Sacro.

Primera Planta:





Los monjes de Saint-Pierremont:

■ Todos los monjes de Saint-Pierremont hacen voto de pobreza a pesar de guardar en el monasterio algunos tesoros de altísimo valor. Los hermanos visten unos hábitos de gruesa tela grisácea. La mayoría de ellos están roídos y en estado precario por el uso continuado. La vestimenta de los hermanos se complementa con unas sandalias de cuero, también realmente desgastadas. Los monjes que habitan el monasterio cuando los personajes lleguen a Saint-Pierremont son los siguientes:

Guillaume el bibliotecario: 42 años. Además de sus estudios religiosos en el seminario, realizó varios grados de antropología. Su formación académica fue suficiente para ponerle al frente de la pequeña biblioteca del monasterio. Sabiendo de la existencia de las catacumbas y del poder del Enchiridion, Guillaume consiguió atravesar en secreto las catacumbas para llegar hasta el libro. Ante el horror de la guerra perdió la cordura y decidió que podía usar el poder del libro para acabar con los alemanes. Conoce el hechizo de

Consunción (La llamada de Cthulhu, edición primigenia, página 317) con el que atacará al hermano Constantin que intentó detenerle antes de que entrase en las catacumbas.

Hermano Roger: 70 años. Es el monje más anciano del monasterio. En su juventud vivió varios años en la ciudad de Colonia, por lo que habla y entiende el alemán a la perfección. Vivió la primera guerra mundial en territorio alemán y comprobó en sus propias carnes la miseria que asoló el país cuando fue derrotado por los aliados.

Hermano Saúl: 54 años. Un hombre regordete que contrasta con la delgada figura de la mayoría de los monjes de Saint-Pierremont. Su función en el monasterio es encargarse de preparar la comida con aquello que los monjes pueden cultivar o intercambiar con los granjeros de la zona.

Hermano Alexis: 45 años. Es un hombre fuerte y alto. De poderosos brazos, el hermano Alexis se encarga de cultivar y recolectar el huerto del monasterio así como de cuidar a los pocos animales de granja que

Abad Camus (62 años).

FUE: 8	DES: 9	INT:18	CON:10	APA:10
POD:18	TAM:12	COR:90	EDU:20	P.V:11

Habilidades:

Astronomía:55%	Ciencias Ocultas:40%	Historia: 65%	Primeros Auxilios: 30%
Medicina:30%	Psicología:50%	Liturgia Cristiana:90%	

Hechizo: Guardián de la Orden. Éste es hechizo lo enseña cada Abad a su sucesor desde que Nasim construyó el monasterio y les traspaso su conocimiento. Cuesta 1D4 puntos de COR y una cantidad variable de puntos de Magia, cada uno de los cuales proporciona al realizador (o a quien éste designe) 1D6 puntos de armadura contra ataques no mágicos. Esta protección se va gastando al ir absorbiendo daño. Una vez realizado, no se puede reforzar con más puntos de Magia. El hechizo tarda 5 asaltos en entrar en funcionamiento, y dura 24 horas o bien hasta que toda la protección se haya gastado.

Camus Lleva más de 20 años como abad del monasterio. El anterior abad le transmitió antes de morir, como todos los abades a sus sucesores desde hace siglos, la naturaleza del Enchiridion y el cometido del monasterio como guardián del blasfemo texto. El mayor anhelo del Abad es poner el texto a salvo de los alemanes ahora que parece que Francia va a ser invadida por ellos.



poseen los hermanos, un par de cabras de las que obtienen leche con la que también hace queso, y un par de cerdos así como unas gallinas que les proporcionan huevos frescos.

Hermano Baptiste: 35 años. Su oscura piel denota su procedencia antillana. Habla con mucho acento extranjero, lo que le da bastante vergüenza, por lo que no suele ser demasiado hablador. Un hermano de la orden de Saint Pierremont lo acogió después de que sus padres lo abandonasen con 14 años en el monasterio por no poder hacerse cargo de él. Baptiste es el ayudante del Abad en los oficios religiosos del monasterio.

Hermano Constantin: 48 años. Se encarga normalmente de mantener en orden y en un estado de limpieza adecuado las zonas comunes del monasterio. Todos los hermanos se encargan de limpiar sus celdas,

pero las zonas comunes suelen ser la tarea de Constantin.

Hermano Etienne: 49 años. Se dedica a visitar los colegios de los pueblos de alrededor, impartiendo clases de religión a los más jóvenes. También se encarga de realizar oficios religiosos en ausencia del párroco de alguno de los pueblos y ejerce de médico itinerante, ya que estudio varios años de medicina en la universidad de Rochester, en Inglaterra antes de ordenarse monje. Desde que comenzó la invasión alemana no ha podido salir del monasterio por seguridad.

Hermano Fabrice: 62 años. Fabrice se encuentra enfermo de tuberculosis y no suele levantarse demasiado del catre de su celda. Los demás hermanos suelen encargarse de llevarle todo lo que necesita, y de proporcionarle los cuidados adecuados.

La petición del Abad Camus:

■ El Abad les comentará que entre algunas obras de arte, etc. el monasterio guarda un importante libro que no debe caer en manos de los alemanes. El asalto que han sufrido no hace más que corroborar la preocupación del Abad. Tal es esa preocupación que si los jugadores están dispuestos a llevar el libro ante el bibliotecario de Notre Dame en Paris, serán recompensados con alguna de las valiosísimas obras de arte del propio monasterio.

Sin embargo, según el Abad Camus llegar al libro no es tan sencillo. Éste se encuentra en las catacumbas del monasterio y según varios textos está protegido por algunas trampas para alejar a los saqueadores. Su orden lleva varios siglos velando por que nadie pueda acceder a esas catacumbas. Ahora que los alemanes están invadiendo Francia, puede que estas medidas de seguridad no sean suficientes.

El Abad Camus indicará que en la biblioteca del monasterio se encuentran unos pergaminos escritos supuestamente por uno de los maestros constructores de las catacumbas, Nasim el sabio. En estos pergaminos puede que se den algunas pistas para sortear las trampas de las catacumbas y poder llegar hasta el blasfemo libro. Si acuden a la biblioteca a por los mencionados pergaminos (buscar libros) éstos no aparecerán por ningún lado. Guillaume el bibliotecario tampoco parece estar por allí. Si los jugadores buscan información sobre el propio libro (buscar libros), encontrarán en el diario de un antiguo abad

una enigmática nota sobre que si el Enchiridió es destruido, muchas almas serán condenadas a vagar eternamente por los fuegos del infierno. Según se deduce de las mismas, el libro ha podido succionar el mismísimo alma de algunos de los osados que se atrevieron a conocer los secretos que guarda el libro.

Una revisión a las estancias del monasterio hará que descubran el cuerpo del hermano Constantin con un brazo y una pierna completamente ajados y ennegrecidos frente a la celda de Guillaume, el bibliotecario. Los miembros del monje parecen estar como carbonizados de una manera completamente antinatural (tirada de COR 1/1d4).

No hay ni rastro del hermano Guillaume. Si se registra la celda de Guillaume (tirada de Descubrir) los personajes encontrarán bajo el catre del bibliotecario un pequeño libro, no mucho más grande que un cuaderno de notas. El libro parece ser un manual para convertir el calendario persa a nuestro actual calendario gregoriano.

El Abad Camus esta terriblemente afectado y pedirá a los jugadores que averigüen quién o qué ha podido infligir estas heridas y donde se encuentra el hermano Guillaume. Si alguien ha entrado en las catacumbas, también hay que darse prisa para evitar que sea quien sea, consiga llegar hasta el blasfemo libro. Sin embargo, sin las indicaciones que se daban en los pergaminos desaparecidos, entrar en las catacumbas puede ser una misión imposible.

Según diversos estudios, los persas adoptaron un preciso calendario allí por el año 621 después de nuestro señor. Este calendario persa tiene doce meses, comenzando en el equinoccio de primavera con el mes Farvardin. Siguen Ordibehesht, Jordad, Tir, Mordad y Shahrivar, todos ellos con una duración de treinta y un días. A continuación, Mehr, Abán, Azar, Dey y Bahmán con una duración de treinta días. Por último Esfand tiene veintinueve o treinta días en función de si nos encontramos en un año bisiesto o no.

Según diversos estudios, los persas adoptaron un preciso calendario allí por el año 621 después de nuestro señor. Este calendario persa tiene doce meses, comenzando en el equinoccio de primavera con el mes Farvardin.

Siguen Ordibehesht, Jordad, Tir, Mordad y Shahrivar, todos ellos con una duración de treinta y un días. A continuación, Mehr, Abán, Azar, Dey y Bahmán con una duración de treinta días. Por último Esfand tiene veintinueve o treinta días en función de si nos encontramos en un año bisiesto o no.

Los días de la semana también presentan una correlación con nuestro calendario siendo siete de igual manera. Nuestro lunes para ellos es doshambé, continuando con seshambé, chaharshambé, panchshambé, yom'é, sambé, siendo el domingo yekshambé.



Operación: Soga
Responsable: Teniente Obers
Nivel de seguridad: Alto Secreto.

Por la presente se encomienda al teniente Obers del regimiento «Der Führer» de la 2ª división SS "das Reich" la misión de desplazarse inmediatamente después de que empiece el plan amarillo con una fuerza reducida y especializada hasta el monasterio de Saint-Pierremont, ubicado en las coordenadas indicadas.

La fuerza de asalto debe reducir a los ocupantes del monasterio, que se estima que sean no más de 10 monjes, personal no combatiente. La toma del monasterio deberá hacerse sin emplear explosivos o ningún tipo de munición que pueda provocar daños estructurales en el mismo. No se contará con ningún tipo de apoyo aéreo o refuerzos, por lo que la fuerza de asalto debe comportarse de manera completamente autónoma.

Tras hacerse con el control del monasterio es imperativo que se realice un reconocimiento de las catacumbas ubicadas en el sótano y que se emplee la radio de largo alcance para ponerse en contacto con el mando de la oficina central de seguridad para informar y recibir órdenes.

Esta misión es de vital importancia para el Reich, por lo que se espera que el teniente Obers actúe con la diligencia que su excelente hoja de servicios atesora.

Por orden de:

Heinrich Himmler
Oficina central de Seguridad

H. Himmler



Según parece fue Nasim, apodado "el sabio", el hombre persa que trajo el Enchiridion a Europa. No se tienen demasiadas noticias sobre sus andanzas en el continente, pero sí que se sabe que tras su conversión al cristianismo, construyó unas catacumbas para resguardar el tomo de manos avariciosas. Por lo que dicen varios libros de historia, el monasterio de Saint-Pierremont se construiría sobre dichas catacumbas, encomendando a los monjes ocultarlas y protegerlas para que nadie pudiese llegar hasta el libro. Según parece a Nasim le costó bastante adoptar la cultura cristiana y adaptarse al cambio de calendario (ya que los persas seguían un calendario completamente diferente al gregoriano).

El concepto de zodiaco fue originariamente propuesto por los Babilonios, antes del 2000 a. C., como un calendario con el que visualizar el paso del tiempo. El nombre zodiaco proviene del hecho de que la mayoría de estas constelaciones tienen nombres de animales, derivándose la palabra zodiaco de la palabra griega zoon ('animal').

En astrología las constelaciones del zodiaco definen los doce signos zodiacales. Zona o franja celeste por cuyo centro pasa la elíptica u órbita que describe la Tierra en su movimiento alrededor del Sol y que contiene las doce constelaciones o signos. Existe la teoría de que los doce nombres de las antiquísimas constelaciones zodiacales rendían homenaje al mito de Jasón y los argonautas y su viaje en pos del vellochino de oro.

Realmente el zodiaco de la astrología no está compuesto por las constelaciones zodiacales sino por los signos astrológicos que forman el llamado horóscopo. Los 12 meses de los diferentes signos forman el año astrológico, y su primer día coincide con el equinoccio de primavera o vernal en el Hemisferio Norte, cuando el Sol está al comienzo de la constelación de Piscis. Mientras, astrológicamente es el día 1º del primer mes/signo (Aries) del año astrológico. La cultura persa también inicia su año en el equinoccio vernal.

Aries es la primera constelación del Zodiaco, comienza sus días el 21 de marzo, el primer día del año de muchos de los calendarios antiguos.

***Aries:** El carnero con el que viajaron Frixio y Hele, cuando salieron de su país natal para llegar a la Colquide. Fue posteriormente el vellochino de oro. Signo de Fuego, abarca del 21 de marzo al 20 de abril.*

***Tauro:** El Toro de Creta, una bestia mítica que habitaba en aquella zona. Signo de Tierra abarca del 21 de abril al 20 de mayo.*

Géminis: Los gemelos Cástor y Pólux, Pólux era inmortal, no así su hermano Cástor. Cuando Cástor murió, Pólux ofreció su inmortalidad por salvar a su hermano. Signo de Aire, abarca del 21 de mayo al 20 de junio.

Cáncer: El cangrejo que envió Hera a ayudar a la Hidra de Lerna, cuando ésta luchaba contra Hércules. Signo de Agua., abarca del 21 de junio al 20 de julio.

Leo: El León de Nemea, muerto a manos de Hércules, que lo estranguló, pues su piel era impenetrable. El héroe lo despellejó con sus propias garras (lo único que podía herirlo) y se quedó la piel como su símbolo. Signo de fuego, abarca del 21 de julio al 20 de agosto.

Virgo: Astrea, hija de Zeus y Temis, ayudó a su padre como portadora de los rayos durante la guerra con los titanes. En recompensa a su lealtad, Zeus la subió al cielo y situó entre las estrellas, dando origen a esta constelación. Signo de Tierra, abarca del 21 de agosto al 20 de septiembre.

Libra: Mito que se atribuye a Dice, la diosa de la Justicia, como símbolo de poder y justicia. Signo de Aire., abarca del 21 de septiembre al 20 de octubre.

Escorpio: Escorpión que la diosa Artemisa envió contra el gigante cazador Orión. Orión lo pisó y el escorpión le clavó el aguijón. Ambos murieron y Zeus puso a cada uno en frente del otro, para que no se peleasen. Signo de Agua., abarca del 21 de octubre al 20 de noviembre.

Sagitario: El centauro Quirón, médico de los médicos, cansado de su condición de inmortal, decidió cambiarla por la salvación de Prometeo. Signo de Fuego., abarca del 21 de noviembre al 20 de diciembre.

Capricornio: Representación de la Cabra Amaltea, la que amamantó a Zeus cuando su madre Rea lo escondió de la vista de su padre Cronos. Signo de Tierra, abarca del 21 de diciembre al 20 de enero.

Acuario: El joven Ganimedes, el escanciador de los dioses en el Olimpo. Un joven de extremada belleza que consiguió el amor del dios Zeus. Signo de Aire, abarca del 21 de enero al 20 de febrero.

Piscis: Cuando los dioses huyeron del titán Tifón, muchos adoptaron formas animales. Ares y Afrodita lo hicieron en forma de peces y fueron pescados por un pescador. Otras fuentes dicen que fueron los malditos Cadmo y Harmonia los que fueron pescados. Signo de Agua, abarca del 21 de febrero al 20 de marzo.



Justo cuando el desánimo este haciendo mella en el Abad Camus, el hermano Roger (o algún personaje con conocimientos de alemán) indicará que ya ha terminado de traducir los documentos que portaban los soldados alemanes. Por un lado portaban unas órdenes y por otro una especie de transcripción de algún texto antiguo.

Las órdenes de los soldados están firmadas y selladas por el mismísimo Himmler. En ellas se pide al Teniente Obers que tome el monasterio y que asegure las catacumbas. En las órdenes se especifica expresamente que no deben emplearse explosivos en el monasterio ni en las catacumbas para no dañar el contenido del mismo. Tras hacerse con el control del monasterio deberán realizar un reconocimiento de las catacumbas y emplear la radio de largo alcance para ponerse en contacto con el mando para informar y recibir las órdenes pertinentes.

Los otros papeles que portan son algún tipo de transcripción en la que se habla de las catacumbas del monasterio y se deja claro que en ellas hay varias estancias, posiblemente con algún tipo de trampas mortales. Las notas divagan bastante, pero con sendas tiradas de Descubrir se puede averiguar alguna pista relevante.

En las notas se habla de Nasim el sabio, el hombre persa que trajo el Enchiridion a Europa y que tras su conversión al cristianismo, construyó las catacumbas para guardar el blasfemo tomo, sobre las que se edificaría el monasterio de Saint Pierremont. Según parece a Nasim le costó bastante adoptar la cultura cristiana y adaptarse al cambio de calendario (ya que

los persas seguían un calendario completamente diferente al juliano de aquella época).

En las notas se encuentra también otro elemento de interés para los jugadores. Una parte de las notas parece un extracto de un manual de astrología. En él se habla sobre los diferentes signos zodiacales y sus ascendientes y descendientes.

Realmente los jugadores no saben si con esta información serán capaces de atravesar las catacumbas y llegar hasta el libro, pero lo que está claro es que los alemanes tienen su punto de mira fijo en el blasfemo tomo. Si los jugadores quieren intentar atravesar las catacumbas antes de que los alemanes manden otro grupo de asalto mejor equipado, es el momento.

Las catacumbas se encuentran en el sótano del monasterio. En la pared norte del sótano se encuentra una entrada cerrada con una pesada puerta de roble remachada con partes de acero. Por suerte, el Abad tiene la llave de la puerta. Que se sepa, nunca nadie ha traspasado esa puerta y ha vuelto con vida. Tras atravesar la puerta, una lúgubre sensación de frío y humedad invadirá a los jugadores. El suelo es de tierra y las paredes y el techo están apuntalados con antiguos y carcomidos listones de madera.

Al final del túnel llegaron a otra entrada cuya puerta está abierta y que da paso a la primera de las tres salas que deberán atravesar para llegar hasta el lugar donde se encuentra el Enchiridion. Para ello en cada sala los jugadores deberán resolver una trampa de manera adecuada so pena de sufrir grandes daños o encontrar incluso la muerte.

Primera estancia. La sala de las baldosas:

■ Se trata de una estancia cuadrada de unos 100m² en la que tanto el suelo como las paredes y el techo están formados por bloques de piedra. El suelo está embaldosado con una serie de losas de piedra irregulares. Con una tirada de descubrir se puede apreciar que en cada baldosa del suelo sobresale levemente una especie de pulsador cilíndrico de unos 10 centímetros de diámetro. Cada pulsador tiene un número romano tallado, sin aparente lógica ni orden.

En la pared de enfrente hay una puerta de piedra cerrada. Encima de dicha puerta, en la pared, hay talladas una serie de figuras. Con una tirada de

ciencias ocultas o astronomía se puede averiguar que se trata de una serie de signos del zodiaco (en concreto los signos de Sagitario, Tauro, Géminis, Cáncer y Libra). Examinar las paredes laterales revelará multitud de pequeños orificios, de un centímetro de diámetro aproximadamente.

Para conseguir que la puerta de piedra se abra y así poder avanzar hasta la siguiente estancia, los jugadores deben pulsar los números de las baldosas en un determinado orden. Este orden está marcado por los símbolos zodiacales situados en la parte superior de la pared de enfrente y el orden habitual en el que



Símbolos grabados en la pared de la sala de las baldosas.



suelen presentarse. En este caso los números serían 9 (sagitario) - 2 (tauro) - 3 (géminis) - 4 (cáncer) - 7 (libra). Pulsar un número equivocado genera inmediatamente un ataque de virote salido de los orificios de las paredes que causarán 1d10 de daño al jugador que este accionando los pulsadores. Si el jugador saca una tirada de esquivar, el virote solo lo rozará, causándole 1d4 puntos de daño. Mientras no se pulsen los números en la secuencia adecuada, la puerta de enfrente no se abrirá.

Para salir de esta estancia sin riesgo de morir, los jugadores pueden revisar las notas del manual de astronomía que estaban entre los documentos que portaban los soldados alemanes (si a ningún jugador se le ocurre pueden realizar una tirada de idea). En estas notas se puede repasar el orden habitual en el que se presentan los signos del zodiaco, por lo que podrán seguir la secuencia adecuada para llegar al otro lado.

Esquema de la sala de las baldosas (realmente en números romanos)





Segunda estancia. La sala del órgano:

■ En esta sala tanto el suelo como las paredes y el techo son de tierra. El techo se encuentra apuntalado en varias zonas con listones de madera. Da la sensación de que a lo largo del tiempo se han producido algunos desprendimientos tanto del techo como de las paredes que han sido torpemente apuntalados. La estancia tendrá unos 120m². En la pared frente a la entrada se encuentra una puerta de piedra cerrada, mientras que en la pared lateral derecha de la estancia se halla un antiquísimo y majestuoso pero ensuciado órgano de tubos.

Junto al teclado se encuentra un antiquísimo libro de rezos y canciones con sus partituras. Sin embargo, destaca una de las páginas por tratarse de una especie de poema en latín, en el cual no hay partitura. El órgano está cubierto con una considerable capa de polvo y algunos restos de tierra. Sin embargo, si se examina el teclado, una tirada de descubrir revelará que hay cinco teclas que tienen menos polvo que las demás, como si hubiesen sido pulsadas. Estas cinco teclas no suenan.

El poema se puede traducir con una tirada de latín y hace referencia a la secuencia en la que se tie-

nen que pulsar las teclas para que se abra una puerta que permita continuar el camino hacia el libro. Cada secuencia incorrecta no tendrá consecuencias, más allá de que se bloquee el sistema durante unos 15 minutos en los que no se podrá hacer nuevos intentos, ya que las teclas no podrán pulsarse al permanecer bloqueadas.

El primer verso dice “Primero llegó el avaro judío, ansioso de ser recompensado, moviendo su túnica blanca”, lo que significa que la primera tecla es blanca.

El siguiente verso dice “Luego continuó un pálido profeta, caminando cuatro pasos detrás del judío, aún más lejos”, es decir, la siguiente tecla blanca a pulsar está cuatro teclas más lejos de la primera. El siguiente verso menciona a un “oscuro árabe infiel, saltando más alto que el profeta”, lo que quiere decir que la siguiente es una tecla de color negro que está más arriba que la última tecla blanca.

El siguiente verso dice “reluciente hijo de Cristo, buscando un lugar tranquilo, a la izquierda de un profeta amigo”, es decir, una tecla blanca es la siguiente, la cual se encuentra justo a la izquierda del profeta que es la tecla número dos.

Por último, “hereje manchado de negro barro, enemigo antagónico del oscuro árabe”, es decir, la primera tecla de color negro a la izquierda es la última en pulsarse.

Sin embargo tocar cualquier otra tecla del órgano que no sea una de esas cinco, hace que el órgano emita un estridente sonido que provocará un derrumbamiento parcial del techo de la estancia. Los jugadores tienen un 25% de probabilidades de que el derrumbamiento les cause 1d6+2 puntos de daño (1d4 si consiguen una tirada de esquivar). Provocar 3 derrumbamientos colapsará el techo de la estancia sepultando a los jugadores bajo toneladas de piedra y tierra provocándoles una muerte segura.

Tras pulsar la secuencia correctamente, se activará un mecanismo que abrirá la puerta de piedra para dar paso a la siguiente estancia.

Poema de “Los santos sin voz” (originariamente en latín).

Los Santos sin Voz:

Autor: Anónimo

Primero llegó el avaro judío, ansioso de ser recompensado, moviendo su túnica blanca.

Luego continuó un pálido profeta, caminando cuatro pasos detrás del judío, aún más lejos.

Viene un oscuro árabe infiel, saltando más alto que el profeta, para demostrar que quiere y que puede.

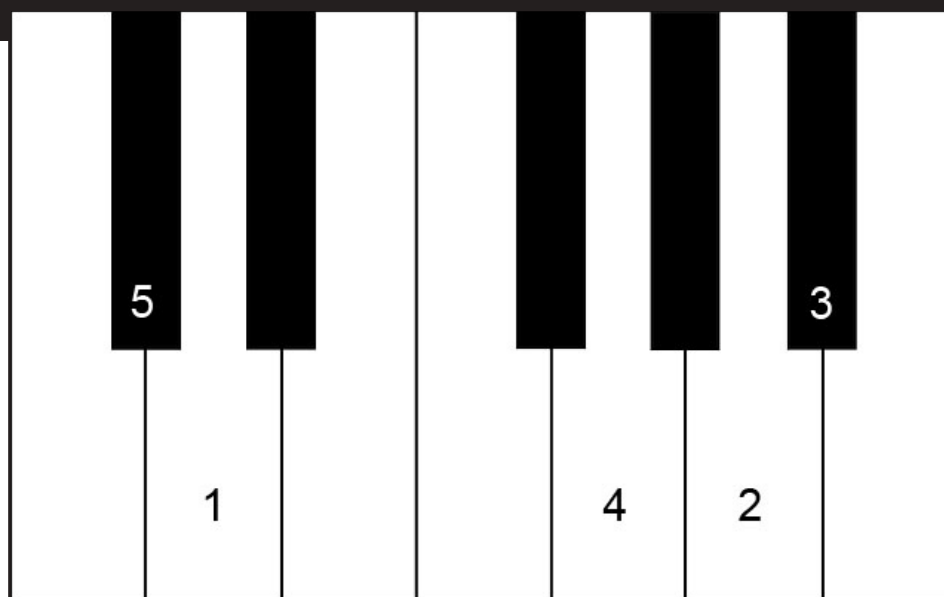
Llega inadvertido un reluciente hijo de Cristo, buscando un lugar tranquilo, a la izquierda de un profeta amigo.

Finalmente llega un hereje manchado de negro barro, enemigo antagónico del oscuro árabe, para dar un bostezo y dormir una siesta.

¿Quién va a marcar la senda? ¿Quién será la clave?
¿Quién ha de guiarte hasta el libro maldito?



Secuencia correcta de teclas a tocar en el órgano.



Tercera estancia. La sala del tiempo:

■ Esta sala es más pequeña que las dos anteriores (apenas 30m²). La piedra y la tierra de las anteriores salas dejan paso aquí a la madera, ya que tanto el suelo como el techo y las paredes se encuentran paneladas con firmes listones de madera. No parece haber ninguna salida de la estancia salvo por la misma entrada.

Toda la sala está repleta de antiquísimos relojes. Cada uno parece marcar una hora diferente. Unos están funcionando y otros no. El sonido de los mecanismos se oye a lo largo de toda la estancia. En el centro de la estancia, en el suelo hay una especie de mecanismo consistente en una serie de discos montados unos sobre otros de mayor a menor diámetro, en forma de cono. Los discos están alineados sobre un cilindro de piedra que sobresale desde el centro del último disco.

Los discos tienen números y palabras escritos en ellos en algún extraño lenguaje (persa). Tallado en el suelo, junto a los discos hay una inscripción en latín que reza: “nunc dies bestiae” que con una tirada de latín puede ser traducido como “hoy” o “ahora” es el día de la bestia.

Los discos son una especie de calendario en el que se puede poner día mes y año. La dificultad es que se trata de un calendario persa, diferente al gregoriano. Para saber esto y como poner una fecha en el

mecanismo es necesario que los jugadores revisen el pequeño libro encontrado bajo el catre de Guillaume el bibliotecario (ayuda de juego de la página catorce). En él se dan las suficientes pistas para hacer conversiones del calendario gregoriano al calendario persa. Con una tirada de astronomía o ciencias ocultas se puede saber que el equinoccio de primavera es el 21 de marzo. En la siguiente página se puede ver el dibujo de los discos y su explicación de mayor a menor.

Si los jugadores ponen la fecha en la que transcurre la partida (la equivalencia del 16 de mayo de 1940 en el calendario persa es Panchshanbé 26 Ordibehesht 1319) alineada junto a la inscripción en latín y pulsan el cilindro central de piedra se pondrá en marcha un mecanismo. Este mecanismo abrirá uno de los paneles de madera de la pared y los jugadores llegarán a la parte final de las catacumbas, la estancia donde se encuentra custodiado el Enchiridion.

Si los jugadores se equivocan en su elección y pulsan el cilindro central de piedra, las consecuencias serán devastadoras. Cada fallo activará otro mecanismo que hará que la esfera de uno de los relojes se rompa liberando un gas sumamente tóxico. Los jugadores deberán tirar por CON contra la potencia del gas de 20. Los que saquen la tirada sufrirán mareos y 2 puntos de daño. Los que la fallen sufrirán 1d10 puntos de daño.



NUNC DIES BESTIAE



Disco 1: Son siete nombres con los días de la semana (shambé, yekshambé, doshambé, seshambé, chahars-hambé, panchshambé, yom'é)

Disco2: Contiene los números del 1 a 31.

Disco 3: Contiene los doce meses (Farvardín, Ordibehesht, Jordad, Tir, Mordad, Shahrivar, Mehr, Abán, Azar, Dey, Bahmán, Esfand).

Disco 4: Contiene los números del 0 al 9 (millares).

Disco 5: Contiene los números del 0 al 9 (centenas).

Disco 6: Contiene los números del 0 al 9 (decenas).

Disco 7: Contiene los números del 0 al 9 (unidades).

Nasim realizo un potente hechizo en esta sala que mantiene muchos de los relojes en funcionamiento por lo que los discos saben perfectamente que día, mes y año es exactamente.

(Nota: Si lo deseas puedes fotocopiar varias veces el diagrama con los discos y recortar cada disco sobre cartón. Agujereando el centro de cada disco y atravesándolo con un tornillo o similar, puedes obtener una ruleta muy aparente que puede servir de ayuda para los jugadores).



La Invocación

■ Tras atravesar la última estancia de las catacumbas, los jugadores llegarán a una especie de biblioteca oculta. En esta estancia es donde se guarda el Enchiridion, junto con otros libros antiguos. En el centro de la estancia se encuentra una especie de altar de bronce tallado con extrañas runas.

Sin embargo, cuando los jugadores lleguen, los jugadores verán rápidamente que junto al altar de bronce y sosteniendo el Enchiridion en sus manos, se encuentra el hermano Guillaume. El libro, encuadernado en algún tipo de extraño cuero, tiene una especie de fauces en el lomo que mantienen atrapada la mano de Guillaume, vertiendo gotas de sangre.

Lo que esté haciendo Guillaume el bibliotecario en ese momento dependerá del tiempo que hayan tardado los jugadores en llegar hasta allí. Para ello se computará el total de fallos en las estancias de las catacumbas según la siguiente tabla:

Nº fracasos

Consecuencia

0

Hablar con Guillaume antes del ritual.

1-4

Interrumpir el ritual: 1 Retoño Oscuro.

5+

Interrumpir el ritual: Shub Niggurath se manifiesta destruyendo el monasterio y acabando con todos sus ocupantes.

mas páginas del Enchiridion antes de dar comienzo al ritual que está preparando. En este caso los jugadores podrán hablar con el bibliotecario para averiguar qué es lo que trama.

El monje dirá que el Abad Camus comete una terrible equivocación al intentar alejar el Enchiridion de los alemanes, ya que en sueños ha visto como los alemanes se hacían con toda Europa, extendiendo un reinado de terror y muerte. En vez de eso es más útil desatar los poderes oscuros que contiene el libro para detenerlos (quiere invocar a Shub Niggurath y su prole para atacar a las fuerzas alemanas y detenerlas de raíz). Desde luego parece que los alemanes saben del poder del libro y desean hacerse con él para emplearlo también en la contienda, así que, ¿por qué no usarlo contra ellos?

Aquí los jugadores deberán decidir qué hacer, si permitir que el monje desate el poder del libro sobre las líneas enemigas o si hacer caso al Abad y llevarse el libro a París. Puede resultar tentador emplear un poder de tal magnitud para evitar que Francia sea invadida.

Si los jugadores han tenido entre uno y cuatro fallos a la hora de atravesar las estancias de las catacumbas, al llegar a la biblioteca se encontrarán al bibliotecario recitando algún tipo de salmo en lo que parece un tipo de ritual. Guillaume ya no atenderá a razones por lo que la única manera de detenerlo es acabar con él. El bibliotecario no opone ningún tipo de resistencia, ya que está completamente concentrado en el ritual. Si los jugadores detienen el ritual, evitarán la invocación de Shub-Niggurath y el pequeño

Si los jugadores han superado las pruebas de las tres salas de las catacumbas a la primera, se encontrarán a Guillaume junto al altar ojeando las blasfe-



"Enchiridionis Inferni Bestiae" Libro blasfemo succionador de almas.

Autor: Desconocido. Idioma: Latín. Tiempo de estudio: 12 semanas.
Mitos de Cthulhu: +10% Pérdida de COR: -1d6/2d6

Hechizos: Ajar miembro, Consunción, Contactar con Shub Niggurath, Contactar con Yog Sothoth, Crear portal, Símbolo arcano, Levitar, Desviar daño, Resurrección.

apocalipsis que ello conlleva, pero un Retoño Oscuro sí que conseguirá llegar a nuestra dimensión.

El Retoño oscuro de más de cinco metros de altura, inmediatamente derrumbara el techo de las catacumbas y saldrá acampo abierto junto al monasterio para causar el caos y la destrucción allá por donde vaya.

El Retoño Oscuro sigue siendo un enemigo formidable, al cual no se pueden enfrentar directamente con opciones de sobrevivir. Sin embargo, pueden que recuerden que "Eure" se encuentra junto al monasterio, y que aunque averiado, todavía podrían usar su cañón de 75mm para darle una buena ración de pólvora y plomo a esos seres infectos.

Una vez derrotado el retoño oscuro, solo quedará a los jugadores salir de allí junto con el Enchiridion y alguna de las valiosas obras de arte que se guardaban en el monasterio de Saint Pierremont, y llegar a Paris para entregar el blasfemo libro al bibliotecario de Notre Dame. El viaje de vuelta será accidentado, pero no supondrá un problema para nuestros héroes, que serán condecorados con la Cruz de Guerra por sus actos heroicos en la batalla de Stonne y defendiendo el monasterio de Saint Pierremont de las fuerzas enemigas.

Si los jugadores cometen cinco o más fallos a la hora de resolver las pruebas de las estancias de

las catacumbas, al llegar a la biblioteca oculta se encontrarán con la misma situación que en el punto anterior, con la salvedad de que aunque detengan al hermano Guillaume, la manifestación de Shub Niggurath se hará real en la tierra junto con decenas de retoños oscuros que destrozaran el monasterio y marcharán a lo largo del frente destrozando a soldados de ambos bandos por igual. En este caso, la ofensiva alemana terminará por el momento, pero a cambio de las vidas de decenas de miles de soldados.

Tras saciarse con semejante festín, Shub Niggurath volverá a su plano de existencia, pero la zona seguirá infestada durante años por los retoños oscuros. Los jugadores habrán fracasado completamente, aunque posiblemente no sean conscientes de ello ya que se encontrarán irremediamente condenados a una muerte segura.

Si los jugadores dejan que el monje termine el ritual, o consideras que por algún motivo han tardado excesivo tiempo en llegar hasta la biblioteca oculta, el resultado será el mismo que el descrito en el párrafo anterior.

Los jugadores pueden resolver parcialmente el módulo aunque huyan y no consigan derrotar al Retoño Oscuro, siempre que pongan a salvo el Enchiridion de las manos de los alemanes (en este caso no podrán llevarse ninguna recompensa del monasterio).

El retoño causará el caos y la destrucción en el frente acabando con la vida de muchos soldados de ambos bandos, sin embargo finalmente caerá bajo el fuego artillero de las defensas francesas. Los informes de batalla hablarán de algún tipo de arma biológica experimental de los alemanes, pero ahí se quedará todo.

Retoño oscuro de Shub-Niggurath.

Pérdida de COR: 1D3/1D10

FUE: 44 DES: 17 CON: 16 TAM: 44 INT: 14 POD: 18

Puntos de vida 30 Movimiento: 3 Bonif. al daño: +4D6

Arma	%Ataque	Daño
Tentáculo	80%	bd*
Pisoteo	40%	2D6+bd

Armadura: Resistencia (recibe el daño mínimo por armas de fuego o explosivas)
No regenera.





Éxito y fracaso:

■ Con la siguiente tabla puedes medir el nivel de éxito y fracaso de tus diferentes grupos de jugadores en función de sus acciones y resultados a lo largo de la partida. Al tratarse de un módulo diseñado para ser jugado en convenciones esto puede resultarte bastante útil para comparar el desempeño de tus diferentes grupos de jugadores.

Recuperar el Enchiridió y llevarlo a París:
15 puntos + Condecoración Cruz de Guerra.

Acabar con el Retoño Oscuro:
5 puntos. + Obras de arte del monasterio.

Evitar el ritual sin matar a Guillaume:
3 puntos.

Destruir las fuerzas alemanas en Stonne:
0,5 puntos por cada elemento destruido.

Abatir al Teniente Obers:
1 punto.

Fallo en las pruebas de las catacumbas:
-2 puntos por cada fallo.

Permitir el ritual de Guillaume:
Fracaso absoluto.



Cruz de Guerra: Condecoración del ejército francés concedida a aquellos que realizaron actos heroicos durante la Segunda Guerra Mundial.



“Eure” junto con su tripulación original.



Nombre **Pierre Billotte**
Edad **34** Ocupación **Capitán del ejército francés** Época **1940**
Características y tiradas
FUE **10** DES **12** INT **15** Idea **75**
CON **12** APA **13** POD **15** Suerte **75**
TAM **17** COR **75** EDU **18** Conocim. **90**
99 - Mitos de Cthulhu 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 vida

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

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabeza (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	35	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)		especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	60	1D3 + bd	1	toque	1	n/a

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
(F) Fusil MAS-36	50	2d6+4	100	120 mts.	1/2	5	12
(F) Revolver del 45	70	1d10+2	100	15 mts.	1	6	8

Trasfondo:

Militar de carrera, e hijo del general Gastón Billotte. A pesar de estar adscrito al estado mayor, decidiste que lo tuyo no era estar sentado en una mesa decidiendo las batallas que otros iban a librar. Cuando la cosa empezó a ponerse fea con los alemanes solicitaste tu traslado al 41º Batallón Acorazado. Tras la instrucción, eres el comandante de uno de sus blindados más poderosos, un Char-B1 de 28 toneladas de la primera compañía del batallón. Ahora que los alemanes están invadiendo Francia, quieres demostrar que eres un verdadero soldado y que estas allí por algo más que tu apellido.

Habilidades

(I) Antropología (01%)		(I) Medicina (05%)	
(I) Arqueología (01%)		(I) Mitos de Cthulhu (00%)	
(#) Arte () (05%)		(F) Nadar (25%)	40%
(F) Artes marciales () (01%)		(M) Ocultar (15%)	
(I) Astronomía (01%)	40%	(F) Ocultarse (10%)	
(I) Biología (01%)		(I) Orientarse (10%)	60%
(I) Buscar libros (25%)	40%	(C) Otras lenguas (Aleman.) (01%)	30%
(M) Cerrajería (01%)		(C) Otras lenguas () (01%)	
(C) Charlatanería (05%)		(C) Otras lenguas () (01%)	
(I) Ciencias ocultas (05%)		(C) Persuasión (15%)	50%
(M) Conducir () (20%)		(M) Pilotar (Carro de Combate) (01%)	25%
(I) Contabilidad (10%)	20%	(M) Primeros auxilios (30%)	40%
(C) Crédito (15%)	50%	(I) Psicoanálisis 1 (01%)	
(I) Derecho (05%)	25%	(C) Psicología (05%)	50%
(P) Descubrir (25%)	70%	(I) Química (01%)	
(F) Discreción (10%)		(C) Regatear (05%)	
(*) Disfrazarse (01%)		(F) Saltar (25%)	
(M) Electricidad (10%)		(P) Seguir rastros (10%)	30%
(F) Equitación (05%)	40%	(F) Trepas (40%)	
(P) Escuchar (25%)			
(F) Esquivar (DES x 2)	50%		
(I) Farmacología (01%)			
(I) Física (01%)			
(M) Fotografía (10%)			
(I) Geología (01%)			
(I) Historia (20%)			
(F) Lanzar (25%)			
(C) Lengua propia (Francés) (EDU x 5)	90%		
(M) Mecánica (20%)			

OTRAS HABILIDADES

(I) Artillería	40%
----------------	-----

ARMAS DE FUEGO

(F) Ametralladora (15%)	
(M) Arma corta (20%)	70%
(M) Escopeta (30%)	
(M) Fusil (25%)	50%
(M) Subfusil (15%)	

CHAR B1 BIS "EURE":



Tripulación:	4 personas.
Velocidad Máx:	25 Km/h.
Armamento:	1 cañón de 75mm en el chasis. Daño 10d6 (20 proyectiles). 1 cañón de 47mm en la torreta. Daño 6d6 (50 proyectiles). 1 ametralladora MAC Modelo 1931. Daño 2d6+4 (150 proyectiles). 40 puntos (resta 5 puntos por cada impacto que supere dicho daño).
Blindaje:	
Estructura:	50 puntos (cada impacto que supere el blindaje resta a la estructura la cantidad superada).



Nombre **Marcel Duchamp**
Edad **24** Ocupación **Sargento del ejército francés** Época **1940**
Características y tiradas
FUE **9** DES **14** INT **16** Idea **80**
CON **10** APA **11** POD **13** Suerte **65**
TAM **13** COR **65** EDU **19** Conocim. **95**
99 - Mitos de Cthulhu Bonificación al daño

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 vida

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

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabeza (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)		1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	50	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	60	1D3 + bd	1	toque	1	n/a

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
(F) Fusil MAS-36	60	2d6+4	100	120 mts.	1/2	5	12
(F) Revolver del 38	60	1d10	100	12 mts.	2	6	7

Trasfondo:

Estudiante de ingeniería. Te alistaste en el ejército por convicción patriótica y tus estudios te otorgaron el grado de suboficial. En esta guerra los elementos mecanizados parece que van a tener un papel relevante, por lo que solicitaste que te asignasen a una compañía de blindados. Allí tus conocimientos de mecánica pueden ser de mucha utilidad. Por este motivo, eres el conductor de un poderoso Char B-1.

Habilidades

(I) Antropología (01%)		(I) Medicina (05%)	
(I) Arqueología (01%)		(I) Mitos de Cthulhu (00%)	
(#) Arte () (05%)		(F) Nadar (25%)	
(F) Artes marciales () (01%)		(M) Ocultar (15%)	
(I) Astronomía (01%)		(F) Ocultarse (10%)	
(I) Biología (01%)		(I) Orientarse (10%)	30%
(I) Buscar libros (25%)	75%	(C) Otras lenguas (Aleman.) (01%)	20%
(M) Cerrajería (01%)	30%	(C) Otras lenguas () (01%)	
(C) Charlatanería (05%)		(C) Otras lenguas () (01%)	
(I) Ciencias ocultas (05%)		(C) Persuasión (15%)	
(M) Conducir () (20%)		(M) Pilotar (Carro de Combate) (01%)	60%
(I) Contabilidad (10%)	30%	(M) Primeros auxilios (30%)	
(C) Crédito (15%)		(I) Psicoanálisis 1 (01%)	
(I) Derecho (05%)		(C) Psicología (05%)	25%
(P) Descubrir (25%)	60%	(I) Química (01%)	
(F) Discreción (10%)		(C) Regatear (05%)	
(*) Disfrazarse (01%)		(F) Saltar (25%)	
(M) Electricidad (10%)	50%	(P) Seguir rastros (10%)	25%
(F) Equitación (05%)		(F) Trepas (40%)	
(P) Escuchar (25%)			
(F) Esquivar (DES x 2)	60%		
(I) Farmacología (01%)			
(I) Física (01%)	50%		
(M) Fotografía (10%)			
(I) Geología (01%)			
(I) Historia (20%)			
(F) Lanzar (25%)			
(C) Lengua propia (Francés) (EDU x 5)	50%		
(M) Mecánica (20%)	60%		

OTRAS HABILIDADES

(I) Artillería	
----------------	--

ARMAS DE FUEGO

(F) Ametralladora (15%)	
(M) Arma corta (20%)	60%
(M) Escopeta (30%)	
(M) Fusil (25%)	60%
(M) Subfusil (15%)	

CHAR B1 BIS "EURE":



Tripulación:	4 personas.
Velocidad Máx:	25 Km/h.
Armamento:	1 cañón de 75mm en el chasis. Daño 10d6 (20 proyectiles). 1 cañón de 47mm en la torreta. Daño 6d6 (50 proyectiles). 1 ametralladora MAC Modelo 1931. Daño 2d6+4 (150 proyectiles). 40 puntos (resta 5 puntos por cada impacto que supere dicho daño).
Blindaje:	
Estructura:	50 puntos (cada impacto que supere el blindaje resta a la estructura la cantidad superada).



Nombre **Phillipe Aubert**

Edad **26** Ocupación **Soldado del ejercito francés** Época **1940**

Características y tiradas

FUE 15 DES 12 INT 14 Idea 70
CON 15 APA 11 POD 11 Suerte 55
TAM 14 COR 55 EDU 11 Conocim. 55

99 - Mitos de Cthulhu Bonificación al daño +1d4

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 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 vida

INCONSCIENTE	-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
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		

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabeza (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	50	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	50	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	75	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
()						
()						

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
() Fusil MAS-36	75	2d6+4	100	120mts.	1/2	5	12
() Revolver del 38	75	1d10	100	12mts.	2	6	7
()							
()							
()							
()							

Trasfondo:

Te alistaste para salir de las calles de los arrabales de París. Te ganabas la vida haciendo todo tipo de chanchullos hasta que un día tu suerte cambió y te ganaste la enemistad de un jefe del Hampa que te hizo poner pies en polvorosa. Te alistaste en infantería y descubriste que aquello se te daba realmente bien. Tienes un talento natural para disparar con casi cualquier arma de fuego, por lo que fuiste asignado como artillero de un poderoso blindado Char-B1.

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	
<input type="checkbox"/> (#) Arte () (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales () (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)		<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas () (01%)	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)		<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas () (01%)	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)		<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas () (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)		<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir () (20%)		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar () (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)		<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	60%
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)		<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis 1 (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)		<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	
<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	60%	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	
<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)		<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	25%
<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	
<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)		<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	
<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Preparar (40%)	
<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)			
<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	60%		
<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)			
<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)			
<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)			
<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)			
<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)			
<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)			
<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (Francés) (EDU x 5) 55%			
<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)			

OTRAS HABILIDADES

☐ Artillería 60%

ARMAS DE FUEGO

<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	25%
<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	75%
<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	
<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	75%
<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	

CHAR B1 BIS "EURE":



Tripulación: 4 personas.

Velocidad Máx: 25 Km/h.

Armamento: 1 cañón de 75mm en el chasis. Daño 10d6 (20 proyectiles).
1 cañón de 47mm en la torreta. Daño 6d6 (50 proyectiles).
1 ametralladora MAC Modelo 1931. Daño 2d6+4 (150 proyectiles).
40 puntos (resta 5 puntos por cada impacto que supere dicho daño).

Blindaje: 50 puntos (cada impacto que supere el blindaje resta a la estructura la cantidad superada).

Estructura:



Nombre **Robert Macon**

Edad **32** Ocupación **Soldado del ejercito francés** Época **1940**

Características y tiradas

FUE 11 DES 12 INT 18 Idea 90
CON 17 APA 13 POD 9 Suerte 45
TAM 16 COR 45 EDU 12 Conocim. 60

99 - Mitos de Cthulhu Bonificación al daño +1d4

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 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 vida

INCONSCIENTE	-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
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		

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabeza (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)		1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)		especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)		1D3 + bd	1	toque	1	n/a
()						
()						

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
() Fusil MAS-36	40	2d6+4	100	120mts.	1/2	5	12
() Revolver del 38	60	1d10	100	12mts.	1/2	6	7
()							
()							
()							
()							

Trasfondo:

Artista. Nunca pensaste que acabarías enrolado en la tripulación de un blindado. Sin embargo, tu experiencia con las ciencias ocultas te llevó a tener una serie de visiones que plasmaste en tus obras pictóricas. Los nazis van a destruir el mundo y tu sentías la necesidad imperiosa de dar un paso adelante. Por eso te alistaste y ahora te encargas de recargar los cañones del poderoso blindado en el que sirves.

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	
<input type="checkbox"/> (#) Arte (Pintura) (05%)	50%	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales () (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)		<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (Latín) (01%)	40%
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)		<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas () (01%)	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	40%	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas () (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	60%	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir () (20%)		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar () (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)		<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)		<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis 1 (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)		<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	60%
<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)		<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	
<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)		<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	
<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	
<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)		<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	
<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Preparar (40%)	
<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)			
<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	50%		
<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	35%		
<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)			
<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	30%		
<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)			
<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	50%		
<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)			
<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (Francés) (EDU x 5) 60%			
<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)			

OTRAS HABILIDADES

☐

ARMAS DE FUEGO

<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	25%
<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	60%
<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	
<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	40%
<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	

CHAR B1 BIS "EURE":



Tripulación: 4 personas.

Velocidad Máx: 25 Km/h.

Armamento: 1 cañón de 75mm en el chasis. Daño 10d6 (20 proyectiles).
1 cañón de 47mm en la torreta. Daño 6d6 (50 proyectiles).
1 ametralladora MAC Modelo 1931. Daño 2d6+4 (150 proyectiles).
40 puntos (resta 5 puntos por cada impacto que supere dicho daño).

Blindaje: 50 puntos (cada impacto que supere el blindaje resta a la estructura la cantidad superada).

Estructura:

