

## OPERACIÓN AURORA BOREAL

**Juego:** *La Llamada de Cthulhu*

**Ambientación:** *Delta Green*, II Guerra Mundial.

**Autor:** Millán Mozota "Khulmani/Culmani" *khulmani@gmail.com*

**Versión:** 2010

**Reconocimientos:** El autor debe reconocer que la creación de la aventura hubiera sido imposible sin la inspiración de la película *La Cosa*, de John Carpenter.

***Nota:** Las estadísticas de los monstruos de los mitos y de los pñj's aparecen al final de la aventura. En el Apéndice 1 aparecen las estadísticas de juego de las armas que llevan los personajes y las que aparecen en la aventura. En el Apéndice 2 se incluyen seis personajes pregenerados para formar el Comando que protagoniza esta aventura (militares de carrera o reclutados, miembros de la División P de la OSS y un adjunto del departamento PISCES).*

### Delta Green y la Karotequia

Delta Green es una ambientación para *La Llamada de Cthulhu*, que mezcla los **servicios secretos** y los Mitos de Cthulhu. En Delta Green, la Karotequia es un grupo ultra-secreto dentro de los servicios de inteligencia nazis. A través del ocultismo, los estudios arqueológicos y la investigación científica no convencional la Karotequia ha descubierto los enormes poderes de los Mitos. La **Karotequia** es la némesis de la **División P** (el grupo gubernamental de EE.UU. que lucha contra lo sobrenatural) durante la II Guerra Mundial.

### Los Personajes de los jugadores

Anuncia a tus jugadores que van a jugar en plena Guerra Mundial, en 1943. Explica que sus personajes serán agentes de inteligencia o militares reclutados por la OSS para la "extraña" **División P** (habitualmente, los que no pertenecen a la División -y los nuevos reclutas- piensan que la P es de Propaganda).

Los personajes deberían tener buenas habilidades de *armas de fuego y cuerpo a cuerpo*, capacidades propias de comandos (*Saltar, Trepar, Demoliciones, Mecánica...*) y al menos algunos de ellos fluidez en *Alemán*. Una vez creados o elegidos los personajes, debes explicarles un poco el funcionamiento de la División P y de los principales personajes de ese grupo. No leas literalmente lo que viene a continuación (hay datos que son solo para el Guardián). Haz una lectura previa y da a los jugadores los *datos esenciales*.

El comandante en jefe de toda la OSS es William "Wild Bill" Donovan, un afamado, decidido y astuto abogado de Wall Street reconvertido es jefe del espionaje americano. La División P está bajo las órdenes del Teniente Comandante Martin Cook, proveniente de la Marina, y conocedor de grandes y terribles secretos de los **Mitos de Cthulhu**. La sede de la División P en Europa se halla en Gran Bretaña, con un personal adscrito de unos cien hombres y mujeres. Existen reuniones frecuentes con el departamento PISCES (el equivalente británico de la División P).

Miembros de la División P y de PISCES pueden ser añadidos a la misión para que participen en la partida como PNJs. Pueden servir para sacar las castañas del fuego a los PJs; o bien para que mueran de manera dramática; o simplemente, por el placer de interpretar a algunos

personajes más. El tono de este módulo, que puede llevar mucho de paranoia y terror, hace *aconsejable* la inclusión de *algunos* PNJs como herramientas del Guardián.

Los personajes, miembros de las ramas militares o de la inteligencia, han sido adscritos a la División P por sus respectivas habilidades, y forman una *célula de campo*. Saben que sus tareas serán enormemente peligrosas. Además de los riesgos del soldado en campaña, durante sus misiones se enfrentarán a la posibilidad de ser torturados o fusilados por su condición de espías. Los PJs no saben nada de la Karotequia y saben muy poco de las implicaciones sobrenaturales de la División P.

Sobre el curso de la guerra es bueno que tus jugadores estén bien informados para meterles en el ambiente de la época. La misión de los PJs transcurre en Abril de 1943. De Enero a Marzo de ese año las victorias de los Aliados, especialmente en el frente ruso y en África, consolidan un sentimiento de optimismo entre los Aliados. Consulta alguna enciclopedia bélica o pagina Web sobre la II G.M. para aportar más detalles sobre las hostilidades.

### **La misión: OPERACIÓN AURORA BOREAL en Escandinavia**

La segunda semana de Abril de 1943 los PJs son llamados a presencia del Teniente Comandante Martin Cook. Se les informa de que algunas bases avanzadas de escucha radiofónica (del US Army) han captado informaciones muy valiosas. Se ha detectado la presencia del Oberführer (Coronel) Otto Steindhall y de un destacamento de las SS en una aislada posición en el extremo norte de **Escandinavia**, en territorio teóricamente Noruego, pero cerca de las fronteras tanto de Finlandia como de Suecia. Aunque bajo jurisdicción nominal de Noruega, los servicios secretos británicos han informado que, por presiones del Reich, esa zona ha quedado bajo control finlandés y de sus tropas de montaña. El lugar del que provienen las escuchas está aislado y alejado de la civilización, siendo el lugar más cercano una pequeña población noruega llamada Nuorgam (la ciudad finlandesa más próxima es Utjovski).

El punto de origen de las **transmisiones** ha sido triangulado y coincide con la posición (señalada en 1938) de un campamento de verano Lapón (saami), que fue situado en los mapas por un estudio antropológico noruego. Es de esperar que todavía exista. El poblado se llama Juolunka. Las transmisiones en código alemanas señalan la presencia de un grupo de investigadores y soldados. Se han descifrado los códigos que hacen referencia a la Ahnenerbe y las tropas de las SS. Del mismo punto provienen algunas emisiones más convencionales del ejército finlandés, señalando la presencia de un puesto avanzado o de escuchas radiofónicas. La **Ahnenerbe** es una organización de investigadores, eruditos y propagandistas que buscan los orígenes del “espíritu alemán”.

La misión de los PJs será descubrir qué están buscando los investigadores nazis de la Ahnenerbe en ese lugar helado y apartado, y actuar en consecuencia, pudiendo ejecutar a oficiales o investigadores enemigos que sean considerados específicamente peligrosos, tomar prisioneros o destruir su equipo y material de supervivencia o comunicaciones.

Para llegar hasta el teatro de la misión, serán transportados hasta las proximidades por uno de los convoyes que desafían a los submarinos alemanes y los icebergs para llevar armas, petróleo y provisiones a los aliados rusos a través del círculo polar ártico. Viajarán en un destructor y cuando naveguen al norte de Escandinavia, serán depositados en la costa con una lancha rápida. A su llegada se encontrarán con unos guías, dos **partisanos noruegos** conocedores del terreno. Los PJs serán recogidos ocho días después de su llegada por un submarino británico. Dispondrán de una radio portátil, de medio alcance, para poder -en el octavo día de su misión- coordinar su recogida con la tripulación del submarino inglés.

El teatro de operaciones es (como se ha dicho) territorio Noruego controlado en estos momentos por los **Finlandeses**, de manera extraoficial. Se encuentra en el extremo norte de Escandinavia, que está dentro del círculo polar ártico, y en esta época (los PJs llegarán a finales de Abril) las noches son realmente breves. Las temperaturas son bajas aunque están en la estación más cálida (entre 10 y -3 grados centígrados de temperaturas medias). El suelo permanece helado bajo la superficie durante todo el año, formando permafrost que hace casi imposible excavar en él. Las nieves son perpetuas en altitud, por lo general por encima de los 600-800 metros, y se forman grandes glaciares en los valles montañosos y, en verano, lagos de deshielo a los pies de los mismos.

Los **saami o lapones** son un pueblo seminómada, que sigue a los rebaños de renos, el desove del salmón y las migraciones de focas en la costa. Su cultura tiene similitudes con todos los pueblos árticos como los inuit, y siempre se han mantenido separados de los nórdicos propiamente dichos (finlandeses, suecos y noruegos).

Aunque el área que cubrirán en esta operación está apartado de los frentes deben extremar la precaución ante la presencia comprobada de tropas finlandesas y de las **SS**, y estar atentos ante la presencia de aeroplanos de reconocimiento, convoyes marítimos o terrestres y patrullas de vigilancia.

Los PJs contarán con equipo de invierno (que incluye material de escalada y de supervivencia), armas y material bélico de comandos (lo habitual son subfusiles Thompson o rifles de francotirador, pistolas Colt, granadas de mano y cierta cantidad de explosivos a discreción de Guardián) y material de viaje y orientación (esto es, brújulas y mapas).

#### **LA LLEGADA:**

- Con un frío pero despejado amanecer abandonan el destructor que les ha transportado hasta la costa norte de Noruega y que continúa escoltando al convoy de provisiones para los rusos. Una lancha rápida de la marina británica les deja en tierra a cierta distancia de su punto de encuentro con los partisanos noruegos. Son las 5.30 AM del 25 de Abril.
- Con una **tirada de Orientarse** llegarán al punto de encuentro con los dos **noruegos**, dos tipos más bien grandullones, atléticos y afables, que se presentarán amistosamente como Erik y Knut (sin apellidos ni detalles). Ofrecerán aguardiente y aceptarán cigarrillos de los americanos. Les explicarán que hay un par de horas hasta el lugar donde se encuentra el campamento saami de Juolunka, y que darán un ligero rodeo alejándose de la costa, que además de peligrosa, por la visibilidad, es muy accidentada.
- La niña lapona: Hacia las 07:30 de la mañana, cuando se encuentran a un par de millas de distancia de Juolunka, una **tirada de Descubrir** permite otear a un pequeño bulto entre los brezos, a cierta distancia de la senda que recorren los PJs. al acercarse verán a una niña saami (lapona) de unos ocho años de edad, pálida y ojerosa, con aspecto de haber llorado y aterida de frío. Está claramente atemorizada y ha sufrido un shock (**tirada de Psicología**). Aunque los guías noruegos hablan un poco (muy poco) de lapón, la niña no dirá nada más que tres o cuatro palabras en su idioma (que significan *monstruo*, *muerte*, *nieve de verano* y, por otro lado, su propio nombre, *Laakjina*). La niña se pegará a uno de los PJs que sea amable con ella y no se separará de él el resto de la aventura, llorando, gritando pataleando y escapándose si se la deja atrás.

## Lo que sucedió antes del día 24 de Abril

Otto Steindhall ha encontrado la tumba helada de un **Señor de los Shoggoth**, una criatura que pertenece a una subespecie tremendamente desarrollada y diabólicamente inteligente de los Shoggoth creados por los Antiguos. Estos señores lideraron la revuelta contra sus amos Antiguos y algunos de ellos fueron destruidos o atrapados en tumbas heladas y protegidas con viejas magias. Ese era el caso de la criatura que aparece en esta historia, hasta que la Karotequia la desenterró. Es un ser monstruoso, astuto y cruel, con la capacidad de asimilar a las criaturas a las que devora completamente, para después tomar su forma. Además es capaz de dominar a algunos animales y tiene una capacidad de aprendizaje prodigiosa para imitar gestos y palabras, o aprender a usar los artilugios humanos.

## El ataque al campamento de Juolunka (noche del 24 al 25 de Abril)

La "noche" anterior a la llegada de los PJS, poco después de conciliar el sueño, el **shaman Raisajhen** de Juolunka recibe una visita onírica de sus antepasados: le avisan de la inminente destrucción de todo su clan a manos de una criatura primordial e inmisericorde.

Raisajhen despierta para escuchar un griterío de ladridos caninos. Al otro lado del campamento de verano de Juolunka, en el terreno reclamado por el ejército finlandés para establecer un puesto avanzado, los perros de trineo de los soldados se han escapado. En realidad, el Señor de los Shoggoth que Otto Steindhall ha liberado es quien suelta y hace huir a los perros, controlando (mediante una combinación de ondas psíquicas y feromonas) sus emociones.

Dos soldados finlandeses, los cuidadores de los perros, salen en su búsqueda, y el Shoggoth los encuentra y los mata, asimilando completamente a uno de ellos. Bajo esa forma regresa al campamento militar. Primero da muerte a un soldado de guardia en la torre de vigilancia, y después mata a otro de guardia en el edificio principal, pero este le dispara varias veces, poniendo sobre alerta a los demás. Entonces el Shoggoth ataca el **barracón** de los soldados, descubriendo su verdadera forma y haciendo una gran masacre. Asimila a dos de los ocho soldados finlandeses, el resto son descuartizados y masacrados. También acaba con un alemán de las SS, del equipo de Otto Steindhall, que permanecía en este campamento. Un soldado finlandés enloquecido consigue escapar y se pierde en la noche.

Mientras tanto Raisajhen, el shaman, es testigo desde su campamento de lo que va sucediendo. El Shoggoth se toma un tiempo para digerir y asimilar a sus víctimas, mientras vigila a los Saami. El shaman advierte a los suyos que todo está perdido, y su única posibilidad es una poderosa y antigua magia de sus antepasados, que permite invocar a un **demonio del hielo** para enfrentarse al ser que esta matando a los finlandeses. Pide a los suyos que regresen a sus cabañas y esperen. Raisajhen crea una salvaguarda (de escaso poder) en torno al asentamiento saami, y un círculo protector a su alrededor, y empieza a invocar a un **Gnoph-Keh** para que se enfrente al Shoggoth, ofreciéndose a si mismo como sacrificio.

El Señor de los Shoggoth espera, percibiendo con atención la salvaguarda mágica creada por el shaman. La magia lo irrita, pero aún la teme. Mientras comienza su hechizo, una familia de saami trata de escapar en un bote, rompiendo la salvaguarda. El Shoggoth los mata a todos, salvo a una **niña pequeña** que logra escapar (y que encontraran los PJs). Una vez rota la salvaguarda, ataca el poblado. Raisajhen, sabiendo que todo está perdido, continúa con la invocación, para al menos destruir al Shoggoth. Éste, que es rechazado por el círculo protector del Shaman, decide acabar con las familias de saami, matando y asimilando a todos ellos.

Finalmente, al término de la "noche", el Shaman invoca a un Gnoph-Keh. Al sentir el poder el Shoggoth se marcha. La criatura de Itagua acechará y matará al Shoggoth (o lo intentará) a cambio de la vida de Raisajhen, que toma de inmediato. El Shaman se clava un cuchillo en el corazón y después el Gnoph-Keh le arranca la garganta y bebe su sangre. El servidor de Itagua también trae una ventisca al lugar, y hace que bajen por un tiempo las temperaturas en hasta 20°C. En este estado de cosas, pero unas horas más tarde, es cuando los PJs irrumpen en el campamento, encontrando una serie de horripilantes y terroríficos datos e indicios.

## **El Campamento de Juolunka**

*(Mapa 1, incluye el Campamento militar finlandés y el asentamiento Saami)*

Visión general: Hay dos partes bien diferenciadas, el Campamento Militar Finlandés, donde predomina el acero, el aluminio y la tecnología moderna, y el asentamiento de primavera y verano de los Saami (laponos), de aspecto rústico, tradicional y algo primitivo.

La llegada de los PJs: Tiene lugar por tierra, guiados por los partisanos noruegos. Cuando llegan hay una ligera nevada y viento fuerte, aunque hay bastante visibilidad; y hace bastante frío. Todo esto es bastante *raro en esta época del año*, por no hablar de lo repentino que resulta, ya que tan solo a unos kilómetros lucía un sol magnífico. Según pasen las horas el tiempo mejorará y subirá gradualmente la temperatura. En el suelo hay una fina capa de nieve reciente que pronto se fundirá pero en la que han podido quedar algunas huellas.

### **El Campamento Militar Finlandés:**

1 - Torre de vigilancia: De unos cuatro metros de altura, de estructura de acero y paneles de aluminio, fijada al suelo con bloques de hormigón enterrados. Un grueso cable lleva la electricidad a una caja de distribución que alimenta dos grandes reflectores montados en la torre. Uno apunta hacia el embarcadero y el campamento, y el otro hacia alta mar. Hay un rifle tirado en el suelo.

2 - Embarcadero: El tramo que apoya sobre la costa está construido sobre pilares, y se comunica por una pasarela flexible, con pasamanos, con la mitad exterior del embarcadero, que está asentada sobre flotadores neumáticos. En la orilla, al final del embarcadero, hay una caja de distribución eléctrica y dos grandes trípodes sobre los que pueden montarse focos o reflectores.

3 - Antena de comunicaciones: Una gran antena de radio, de ocho metros de alto, reforzada con vientos de cable metálico. Está fijada al suelo por un trípode de acero que se apoya en un basamento de hormigón.

4 - Generador: Cobertizo construido de materiales modulares de acero, aluminio y base de cemento. Está cerrado con un candado (la llave está en el edificio principal). Guarda un generador eléctrico que funciona con gasoil. Del cobertizo surge un grueso cable eléctrico que va hasta una caja de distribución general.

5 - Almacén: El edificio del almacén en sí es una estructura construida de troncos de madera, aunque el tejado está fabricado de materiales modulares. La puerta estaba cerrada con un candado, pero alguien ha debido forzarla, ya que hay una palanca de hierro, el candado roto en el suelo, y la puerta está abierta. Hay algunas huellas sobre la nieve reciente, de una persona con botas militares finlandesas. Se pueden seguir desde aquí hacia fuera del campamento, pero a unos doscientos metros, en unas rocas donde no ha cuajado la nieve, se pierden.

En el almacén hay provisiones de todo tipo, desde mantas a pilas y baterías, pasando por material médico y por supuesto comida. También hay munición y algunos explosivos (TNT). Hay caídas por el suelo algunas mantas, algunas latas y paquetes de comida, una caja de explosivos vacía y balas de rifle. Adyacente al almacén hay una zona vallada donde se encuentra un gran depósito de gasoil y hasta media docena de grandes barriles de combustible. A cierta distancia se encuentra un contenedor lleno de carbón mineral.

6 - Cocinas: Bien provistas de cacharrería de origen militar y de los condimentos y utensilios esperables en una cocina. Se ven algunos cacharros caídos por el suelo, como si alguien hubiera entrado y hubiera revuelto el lugar.

7 - Perreras: Esta zona vallada con red metálica estaba reservada a los perros del ejército, y ahora está vacía. La puerta está abierta y, con una mirada atenta, se pueden descubrir bajo la nieve huellas recientes de movimiento, que indican que los perros debieron salir de estampida. Muy cerca hay un trineo del ejército finlandés, vacío.

8 - Edificio principal: Lo primero que llama la atención es que la puerta está como reventada hacia afuera, astillada y a cierta distancia del vano, con marcas de haber sido arrastrada y "atropellada" por algo muy pesado. El edificio está dividido en dos salas. La primera, a la que se accede desde el exterior, es una sala de estar y comedor de la tropa, y la habitación interior es el centro de mando y comunicaciones. En la **sala exterior** (sala de estar y comedor) no hay nada de interés, salvo cuatro casquillos de balas de pistola, caídos en el suelo cerca de la puerta. Una mirada cuidadosa descubrirá también algunas marcas de sangre en la tarima de madera. No se ven agujeros de bala en las paredes. Hay también un manojo de pequeñas llaves de candado (para todos los candados del campamento) en uno de los cajones de la mesa central. En el **centro de mando**, lo más importante es un cuaderno que contiene un mapa de la zona con todas las localizaciones importantes marcadas en él. En la página que está señalando el mapa, aparecen además anotaciones - en *Alemán*- de distancias y dificultades relativas de cada etapa de viaje entre esas localizaciones:

- *Campamento base de Juolunka - Campamento "Estación 1" (est. 26 km.)*
  - *Seis horas de marcha ( 8-9 con mal tiempo)*
  - *Grado elemental-*
- *Campamento "Estación 1" - Base Thule (est. 15 km.)*
  - *Cinco horas de marcha (7-8 con mal tiempo)*
  - *Grado Alpinismo Bajo*

Además de este mapa y el cuaderno, aquí hay una potente emisora de radio, mapas regionales (y cartas de navegación) alemanes y finlandeses, y un libro de registros que muestra, en finlandés, las llegadas y salidas de materiales (es decir, cuando llegan los barcos). La última entrada/salida es del 15 de Abril y la siguiente se esperaba para el 3 de Mayo. No hay ninguna mención a hallazgos, materiales arqueológicos ni nada similar.

9 - Barracón: Totalmente devastado, este barracón ha sido escenario de una terrible masacre. Las paredes están destrozadas, faltando secciones enteras, y hay sangre seca por todas partes; el mobiliario está aplastado y roto en pedazos, las viguetas de hierro dobladas, y hay restos descuartizados de bastantes cadáveres (seis en realidad), con partes de miembros, de intestinos, pedacitos de cerebro, huesos fragmentados, etc. Hay restos de rifles, partidos en dos o más pedazos, y muchos casquillos (y munición sin disparar) desparramados por el suelo. Los muertos parecen soldados finlandeses. Esto requiere una **tirada de Cordura** 0/1D4. Con una **tirada de Idea** se puede

determinar que el barracón estaba habilitado para once personas. Una *tirada de Descubrir* permite identificar como **oficial alemán** de las SS a uno de los muertos.

10 - Pista de huellas dejadas por los perros: Se alejan del campamento, se puede ver que están debajo de la nieve reciente, que empieza a fundirse. Debían ser entre doce y quince perros. A unos doscientos metros en la dirección de las huellas, se puede ver un cadáver de un soldado finlandés, destrozado, aplastado y con los brazos arrancados (*Cordura 0/ID2*). Cerca está su rifle y a unos pocos metros hay una linterna y varios casquillos de rifle. Unos cien metros más allá las huellas de los perros se dispersan.

### **Asentamiento Saami de Juolunka**

C1 - Círculo de Salvaguarda: Difícilmente perceptible para quien no sea saami (lapón), en torno a todo el asentamiento hay desperdigadas piedras de unos 5 cm. de diámetro, decoradas (pintadas) con esquemas de ojos y aves, que formaban un círculo-barrera protectora. Hay una veintena de ellas, cada una de las cuales puede ser encontrada con una *tirada de Descubrir*, si alguien peina - específicamente- los alrededores del poblado.

C2 - Varadero de los botes de pesca: Los botes de pesca Saami son embarcaciones marineras y resistentes, de madera, con un mástil pequeño y velas sencillas. Pueden llevar a unas seis personas adultas. En el varadero hay tres de estos botes en buen estado y otro destrozado y con restos humanos esparcidos entre los pedazos de tablones y lo que ha quedado de la estructura. Parecen ser restos de Saami, por los pedazos de pieles que hay junto a lo que queda de ellos. Puede corresponder a dos o tres personas, aplastados y descuartizados. *Tirada de Cordura 0/ID3*.

C3 - Zona de ahumado: Largos hogares de piedra, alineados, se alternan con estructuras de madera para colgar los pescados que se van a ahumar.

C4 - Zona de secado/salazón: Estructura abierta para almacenar pescados y carne en distintas fases de los procesos de salazón o ahumado, o, en invierno, simplemente congelada.

C5 - El círculo de piedras: Se trata de un círculo formado por grandes piedras sueltas, con grabados abstractos, en cuyo interior hay otro círculo formado por tizones, ya fríos, de hoguera, y por sal espolvoreada. Dentro de ambos círculos hay un hombre **muerto y congelado**, cubierto de escarcha. Un análisis cuidadoso permite descubrir que tiene una daga de metal, de aspecto antiguo, que aferra con fuerza, clavada en el corazón, de abajo a arriba, y la garganta completamente desgarrada. En la nieve fresca, una *tirada de Rastrear* permitiría encontrar una serie de extrañas **huellas** de gran tamaño, como de un gigantesco oso polar en torno al círculo y en su interior (incluso sobre el círculo de tizones y sal). El cuerpo viste ropas Saami de piel, ricamente decoradas con dibujos y abalorios. Lleva un colgante de marfil, en forma de ballena.

C6 - Casa Grande: Este edificio de forma ovalada, techo de brezos, basamento de piedra y paredes de madera, hacía las veces de centro social y cámara de asambleas del asentamiento. En el lugar hay reservas de comida comunitarias (en compartimentos bajo los bancos corridos de cada lado del salón), y objetos de arte de los antepasados y los vivos (tallas en madera, tapices, pieles decoradas y figurillas en bulto redondo de marfil). Junto a la entrada se guardan las redes y los arpones de reserva de la comunidad.

C7 - Las casas saami: Construidas de madera y con techumbre de brezo que hace que se confundan con el terreno, lo que llama la atención en todos los casos es que las puertas están abiertas o entornadas. En líneas generales, todas las casas están revueltas, aunque no parece faltar nada del

limitado menaje doméstico (cazuelas, cacillos de madera decorados, cucharas y cuchillos de metal) de una vivienda lapona. Las mantas y pieles están al fondo de cada casa, desordenadas y removidas. ***Tiradas de Descubrir*** permiten detectar restos de **sangre** en todas las casas excepto en la "F". No hay nadie vivo ni tampoco cadáveres. Otros detalles se exponen a continuación:

- Casas "A", "C" y "D": Responden a la descripción general ya esbozada.
- Casa "B": Hay un arpón de metal y madera, roto, en el suelo, frente a las pieles.
- Casa "E": Hay un cuchillo-punzón de marfil, decorado, entre las pieles y mantas.
- Casa "F": Falta el menaje doméstico, las pieles y las mantas.

**C8 - Sauna:** Una estructura de piedra alberga el horno subterráneo sobre el que se eleva la sauna, que está recubierta de brezos.

**C9 - Cobertizos o establos:** Esta estructura con varios pesebres está vacía, pero una ***tirada de Idea*** permite darse cuenta que se trata de los establos para los **renos** domésticos o semi-domésticos de los lapones. Los renos no están allí y no hay huellas que indiquen donde pueden haber ido. Junto a esta estructura se encuentran alineados los seis trineos de las familias que pasaban las primaveras y veranos en este asentamiento.

### **Hacia el campamento “Estación 1”:**

La ruta es una senda que asciende suavemente, por terreno accidentado de **brezales** y con retazos de bosque invernal en los recodos más protegidos. La naturaleza florece en esta época del año y *abundan los insectos*. Sin embargo, no se ven animales de mayor tamaño, tan sólo algunas aves volando alto. A continuación aparecen unos posibles encuentros que el Guardián puede introducir para ir aumentando la tensión de los PJs.

- **Visión en la lejanía:** Durante un momento, algo antes de haber llegado a la mitad del trayecto hacia “Estación 1”, los PJs podrán ver durante un instante al Gnoph-Keh invocado por el shaman saami. Aquellos que pasen una ***tirada de Descubrir*** ven, a más de un kilómetro y sobre una ladera montañosa cubierta de brezos y nieve, una **enorme bestia** que parecería un gran oso polar sino fuera porque hay algo decididamente extraño y antinatural en ella. Pronto desaparece tras un peñasco. ***Tirada de Cordura 0/1D4***.
- **Ataque de los perros enloquecidos:** Hacia la tercera hora de camino, cuando atraviesan una zona de bosque invernal relativamente cubierta, los perros dominados por el Señor de los Shoggoth les atacan. Tendrán la posibilidad de prepararse un asalto antes de que caigan sobre ellos si obtienen una ***tirada de Descubrir***. Los perros atacan enfurecidos y sin sentir temor o dolor, como si estuvieran rabiosos. Su comportamiento provoca una ***tirada de Cordura*** (0/1D2).
- **El soldado finlandés:** Ya cerca de “Estación 1”, una ***tirada de Descubrir*** lleva a detectar los cuerpos de dos perros, a media ladera y por encima de su posición, separados unos quince metros el uno del otro. Si se acercan a investigar verán que han sido abatidos a tiros, cada uno con bastantes impactos. Podrán ***Escuchar*** un sonido repetitivo, como un clac metálico, cada cinco o seis segundos. Si investigan, a unos veinte metros, oculto entre los arbustos, ven a un soldado finlandés, muy joven, que dispara compulsivamente un rifle descargado hacia su posición. Puede ser desarmado con facilidad, lo cual hará que asuma una actitud de autismo absoluto. Una ***tirada de Psicología*** permite determinar que el finlandés está en un profundo **estado de shock** del que no saldrá en mucho tiempo. No responde a ninguna pregunta o estímulo, no toma ninguna iniciativa propia. Comerá y beberá sólo obligadamente, de manera mecánica y sin interés.



## **Campamento “Estación 1”:** **(Mapa 2)**

Cuando se aproximan por la senda, pueden ver el campamento por encima de su posición, vacío de personal y aparentemente con algunas **tiendas derrumbadas**, aunque la pendiente les impide observarlo en su totalidad. Al contrario que en Juolunka, no hay restos de nieve reciente sobre el lugar, aunque por la altitud (unos 450 metros) sí que ven neveros y formaciones glaciares cercanas. Una bandera con la esvástica alemana ondea solitaria en el centro del campamento.

1 - Tiendas de los soldados SS: **Tirada de Cordura 0/1D3**. Estas dos tiendas de tela militar han sido destrozadas con sus ocupantes dentro. A los PJs militares les recuerda vagamente al efecto de un blindado sobre los cuerpos humanos, pero lo que ven es más extraño y si cabe más dañino. Una investigación del lugar, además de requerir **CONx5** para no vomitar, permite determinar que cuatro soldados dormían en cada tienda.

En la primera tienda (1A) descansaban cuatro soldados pero sólo hay (tirada de **Medicina**) restos machacados de dos cadáveres. En la segunda (1B) están los restos de los cuatro cadáveres (de hecho, dos de ellos están fuera de la tienda, junto con sus rifles - que han sido disparados). Estos cuerpos, que son los más enteros, también tienen miembros arrancados y los huesos aplastados y rotos por todo el esqueleto.

2 - Tienda de oficiales: A la entrada, bajo el toldo que cubre el acceso a la tienda, hay un cadáver, de un **oficial alemán**, un Untersturmführer de las SS, que tiene el cuello partido y una clavícula destrozada. Empuña una pistola Luger que ha disparado varias veces antes de morir.

El interior está intacto, por lo que un registro cuidadoso permite determinar (por los documentos y placas) que aquí se alojaban el Untersturmführer Allen Brandt y el Obersturmführer Wolfgang Schneider. También encontrarán munición para pistola (Luger) y elementos de equipamiento como un cuchillo de combate, bengalas, una linterna o equipo de primeros auxilios. Falta el uniforme, la pistola y la ropa de invierno del Obersturmführer Wolfgang Schneider.

3 - Tienda de provisiones: Esta tienda contiene **material y provisiones**. Está abarrotada pero pulcramente ordenada. El suelo se ha excavado unos treinta centímetros para que haya más espacio. Además de alimentos, hay más equipo de campamento (tiendas, sacos de dormir, toldos y paravientos) herramientas de electricista y de mecánico, estanterías modulares desmontadas, equipo de topografía, palas y picos, cubos, linternas, una decena de bidones de 25 litros con gasoil, munición de rifle y una caja con seis granadas de mano reglamentarias.

4 - Tienda de reuniones: Hay un cuerpo de un soldado alemán al fondo, junto a la mesa de la emisora de radio. Le han arrancado la cabeza, que yace aplastada en el suelo (**Cordura 0/1D2**). La tienda dispone de una gran mesa de reuniones, una estantería metálica modular con algunos manuales de operación básicos, y tubos de goma con planos de la zona y mapas topográficos y cartas navales del norte de Escandinavia.

Hay una mesa al fondo sobre la que se encuentra una emisora de radio. Junto a la emisora hay un **cuaderno de notas** donde se recogen las principales comunicaciones enviadas desde la Base Thule. Estas comunicaciones eran enviadas (salvo la última) a las 21.00 todos los días, aunque solo se recogen detalles en las importantes (están escritas en *Alemán*) [**Documento 1**]

## El ataque del Gnoph-Keh

En algún momento durante la **breve noche polar** (presumiblemente en el campamento “Estación 1”) el Gnoph-Keh les ataca con intenciones asesinas. Llamará a una furiosa tormenta de hielo y nieve centrada en torno a los PJs, haciendo además que las temperaturas bajen hasta -20 grados centígrados. La ventisca de hielo y nieve empieza de repente, sin previo aviso (**tirada de Cordura 0/1D3**) mientras la temperatura de desploma, contra toda lógica. La visibilidad es casi nula. Todos los presentes deben hacer dos tiradas de **CONx5** o perder **1 PV** por cada fallo. Inmediatamente después de la segunda tirada, y sin previo aviso, con un gran rugido y con el fuerte sonido de las pisadas al la carrera, el Gnoph-Keh surge ante ellos y los ataca. Luchará fieramente pero si sus puntos de vida se ven drásticamente reducidos tratará de escaparse, sin luchar hasta la muerte innecesariamente.

*Nota: Esta es una lucha dura, y seguramente letal para un grupo “típico” de PJs de “La Llamada de Cthulhu”, pero en este caso los personajes son comandos, y han tenido la oportunidad de aprovisionarse de gran cantidad de equipo, explosivos y granadas. En resumen, ¡a por ellos!*

## El ascenso hasta Base Thule

Una jornada -corta- de camino, con buen tiempo, separa el campamento “Estación 1” y la Base Thule. La senda se interna en un valle montañoso, pasando junto a un lago glaciar. El lago es de aguas cristalinas y poco profundo, aunque amplio en superficie. Sus aguas llegan hasta el torrente de hielo que, a partir de los 600 metros de altitud, forma parte de la lengua glaciar que descende desde las cumbres. La última parte del trayecto es una vía de ascenso por una ladera rocosa y helada, sobre la gran lengua glaciar que domina el valle. Requiere material de escalada básico. Está marcada con placas bien visibles, que señalan la presencia de asideros para las cuerdas de alpinismo. Hay que realizar tiradas de **Trepar** (hasta cuatro) para evitar caídas. Si están debidamente asegurados con cuerdas, una caída supone 1D4 de daño (o nada con una **tirada de Saltar**). Si no están asegurados con cuerdas, el daño es de 2D6 (1D6 con una **tirada de Saltar**).

*Nota: **Trepar** y **Saltar** deberían ser habilidades destacadas de los pj's y pnj's del comando aliado: Los Mitos de Cthulhu ya son lo bastante aterradores y peligrosos como para morir trepando por una pared helada.*

## Base Thule

Lo primero que se ve de Base Thule es un gran toldo de 8x12 metros, de gruesa tela impermeable de color blanco, montado sobre un armazón de cables de acero, cubre, a favor de la pendiente, un abrigo rocoso y la entrada a una caverna situada en la ladera montañosa.

Abrigo: (**Mapa 3**) A cubierto bajo el toldo, lo primero que llama la atención es la presencia de un rifle, roto y machacado, a pocos metros de una pistola, en el lado más exterior del abrigo. Una tirada de **Descubrir** permite encontrar algunas manchas dispersas de sangre en las cercanías, y casquillos de bala. Bajo el toldo hay una serie de aparatos y estructuras, como cuatro tiendas de campaña pequeñas (para dos personas, con sacos de dormir) y una mesa con una emisora de radio.

Al revisar las tiendas de campaña se puede deducir que estaban ocupadas por Otto Steindhall, cinco soldados y dos civiles, probablemente investigadores o arqueólogos (Theo Kinkel y Rolf Chrobog). Bajo un vivaque de tela de campaña hay alimentos y otras provisiones, y bajo una lona embreada se encuentran las herramientas mecánicas y eléctricas, picos, palas y cubos.

Del interior de la caverna surge un grueso cable eléctrico que va hasta una caja de distribución, donde están conectadas una serie de lámparas de campaña. Además, junto a la entrada de la caverna hay un gabinete construido bajo el toldo con paravientos modulares, dentro del cual hay una mesa de trabajo y una estantería metálica. En la estantería hay **planos** de detalle de la caverna y el abrigo (en cada fase de la excavación hasta el día 24 de Abril), **calcos** de todas las losas que formaban el suelo, con sus grabados y una posible **escritura**, en todo caso muy extraña, completamente desconocida y a efectos prácticos, indescifrable.

Esta información y el **diario de campo** de Otto Steindhall, que está junto a los planos, permiten recomponer someramente el desarrollo de los trabajos hasta que el Shoggoth se liberó. También incluye el resultado de unas pruebas preliminares con una muestra de su **tejido**, cuando aún estaba casi totalmente atrapado en el hielo y congelado, que permiten deducir que el Shoggoth puede ser **vulnerable al fuego**. Estudiar los planos y el diario requieren un mínimo de un par de horas de lectura atenta, y una competencia razonable en **Alemán**.

También hay dos cajas aislantes llenas de carretes de fotografía (un rotulo en *Alemán* avisa de que no se abran, bajo peligro de que se velen los negativos). Se trata de fotografías de todo el proceso de excavación, que muestran incluso la vaga forma del Shoggoth bajo el hielo que empezaba a fundirse.

Antecámara: (**Mapa 4**) Después de una entrada relativamente amplia (de 2'5 metros al nivel del suelo) se abre una cámara circular de unos 8 metros de diámetro, es decir, bastante amplia, con el techo a unos dos metros de altura. Lo primero que llama la atención es un cuerpo mutilado en el suelo de la cámara. Le han arrancado una pierna y tiene bastantes huesos rotos (**Cordura 0/I**). Parece un soldado de las SS. En esta cámara, cerca de la entrada, hay dos generadores eléctricos portátiles, de gasoil, y una caldera para calentar agua, que funciona con el mismo gasoil que los generadores.

Un racimo de gruesos cables eléctricos y grandes mangueras de goma negra se dirige desde estos aparatos hacia el interior de la caverna, desapareciendo en un amplio pasillo que desciende bruscamente. Al fondo de la sala, a la derecha de esa salida que se interna en la montaña, hay una docena de bidones pequeños (25 litros) de gasoil, vacíos en su mayor parte. Al otro lado de la entrada a ese pasillo, sobre la pared de roca se apoyan en filas las grandes (90x90 cm.) y gruesas **losas de basalto**, cubiertas de extraños grabados y escrituras desconocidas, retiradas del yacimiento interior. Observar los grabados tiene un extraño y perturbador efecto, produciendo la sensación de intranquilidad, pequeñez e indefensión (**Cordura 0/ID4**).

Cámara del yacimiento: (**Mapa 5**) Tras un pasillo que desciende en una pronunciada pendiente, los cables y las mangueras llevan hasta una amplia sala de unos 12 metros de diámetro, con el techo entre 6 y 8 m. de altura. En la zona cercana a la entrada, lo más impactante es la presencia de restos humanos, desmembrados y aplastados, estando las paredes, el suelo y el techo salpicados de sangre y vísceras (**Tirada de Cordura 0/ID3**). Una **tirada de Medicina** permite determinar que se trata de un único cadáver; y una de **Descubrir** identifica las runas que lo señalan como el Oberführer Otto Steindhall. Ya en la caverna propiamente dicha, hay cuatro grandes focos eléctricos que iluminan el interior, a los que se añaden otros dos colgados del techo, al fondo. Todo el suelo de la caverna ha sido excavado, centrando los trabajos en el rectángulo de unos 6x8 metros que delimitaban las losas grabadas que los PJs han visto en la otra sala. Los restos de hielo señalan que en su mayor parte, el que había aquí ha sido fundido y bombeado hacia el exterior. Parece como si algo de gran tamaño hubiera sido retirado del hielo y el sedimento que había bajo las losas.

## Como jugar esta partida

El tono general es de **tensión y deducción** por parte de los jugadores. Trata de llevar la información un "medio-paso" por delante de los hechos (que los PJs puedan comenzar a imaginarse lo que se les *podría* venir encima, pero sin estar seguros de nada). Esa anticipación creará tensión y emoción en los jugadores y hará que los personajes estén atentos a cualquier detalle.

Otro factor decisivo en la historia puede ser la **paranoia y desconfianza**, si los personajes deducen que hay "algo" que puede cambiar de forma. Juega con esa idea y con los personajes no jugadores: ¿Y si la pobre niña fuera un Shoggoth desde el principio? Si te parece demasiado obvio, quizás prefieras utilizar a algún soldado finlandés o alemán (como Wolfgang Schneider), supuesto superviviente de la masacre, que también este "en shock". Incluso un perro superviviente y "adoptado" (aunque es más probable que a éste *ya* le hayan disparado los pj's). Por otro lado, si dejan sólo a algún PNJ puede desaparecer en la noche con un grito de horror y dejando unos pocos restos de sangre y un arma rota. Puedes utilizarlo después, cuando regrese como un demente balbuceante, y puede ser un alias del Señor de los Shoggoth.

Lo más importante es no acelerar demasiado **la conclusión**. Hay que dejar que los PJs vayan avanzando, poniendo obstáculos en su camino, proporcionando los indicios que las criaturas enfrentadas han dejado en el terreno, y metiéndoles el miedo en el cuerpo. Los perros enloquecidos son el inicio del crescendo de la violencia. Que se enfrenten después al Gnoph-Keh (hey, vamos, *pueden* con eso), y si es posible reserva la **aparición del Shoggoth** para la conclusión de la historia, cuando los PJs hayan recorrido todos los escenarios del drama.

## Conclusión

¿Como será, en concreto, esa conclusión? Pues... no se ofrece una "formula mágica" predeterminada. El Guardián tiene que decidir como cerrar la historia, según se haya desarrollado la partida, una vez que los PJs hayan recorrido todos los escenarios.

Lo ideal es que el Señor de los Shoggoth ya esté con ellos (sea alguno de los supervivientes que el Guardián ha podido introducir en el grupo, o un PNJ al que ha "asimilado" mientras estaba separado de los pj's) y que les ataque cuando decidan que van a marcharse de allí, una vez han obtenido toda la información posible.

*Nota: Contra el Señor de los Shoggoth funciona, sobre todo, el fuego. El Guardián debería dar al menos la oportunidad de descubrir, a lo largo de la aventura, la vulnerabilidad del Señor de los Shoggoth, antes de que éste aparezca (o la muerte de los comandos está prácticamente asegurada).*

*Fuentes de fuego accesibles durante la aventura: Pistolas de bengalas (los Comandos suelen llevar), Sopletes de gasolina (a encontrar en la Base de Juolunka y la Base Thule), cócteles molotov (a fabricar), antorchas y fogatas.*

## CRIATURAS

### Señor de los Shoggoth

Se trata de un Shoggoth antiguo y poderoso, que ya fue esclavo de los Antiguos hace millones de años, y se rebeló, como muchos de su raza. Es extremadamente astuto, con inteligencia creativa y malévola. Tiene un enorme control sobre su masa corporal y biología, pudiendo asimilar formas de vida "inferiores" como animales y humanos, a los que asimila, extrayendo de ellos alimentos, pero además obtiene la capacidad de tomar su forma. Puede dominar a ciertos animales. La reciente y exitosa masacre de saami, finlandeses y alemanes le puede llevar a ser algo prepotente e impulsivo, y el master puede hacer que decida enfrentarse a los comandos abiertamente (no tiene demasiado miedo a las armas y poderes que ha visto en esta "era del hombre").

FUE: 36	CON: 38	INT: 14	DES: 10 /15 <i>en forma humana</i>
POD: 16	TAM 40 /10-16 <i>en forma humana</i>		APA: 6-18 <i>en forma humana</i>
PV: 39	MOV: 10 /6 <i>en forma humana</i>		

<u>Ataques</u>	<u>Impactar</u>	<u>Daño</u>
Puñetazo (humano)	60%	1D3+3D6
Aplastar con apéndices	90%	4D6
Asimilar ser vivo	60%	Inmovilizar + 2D6 por asalto.

Cordura: Ver a este Shoggoth en su forma natural cuesta 1D6/1D20 de Cordura. Ver su transformación supone perder 0/1D4 más de Cordura.

Armadura: Las armas físicas, como las de fuego, hacen sólo 1 punto de daño por ataque. Los explosivos hacen daño mínimo. El fuego y la electricidad hacen la mitad del daño normal. *Regenera* 2 puntos de vida por asalto.

**Gnoph-Keh**: Este ser de los Mitos viene descrito en el libro de reglas de La Llamada de Cthulhu. Éste, en concreto, tiene DES 17, FUE 33, POD 20 y 39 puntos de vida.

**Perros enloquecidos**: usa las estadísticas de los *lobos* del libro de reglas de la Llamada de Cthulhu.

## PERSONAJES NO JUGADORES

### Ejemplos de soldados finlandeses y alemanes (posibles supervivientes)

	<i><b>1</b></i>	<i><b>2</b></i>
FUE:	10	11
DES:	11	9
APA:	14	11
POD:	12	11
<b>PV:</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
Bono Daño	--	1D4
Rifle (Mauser)	40%	35%
Pala (1D6+1)	25%	30%
Esquivar	25%	20%
<b>COR:</b>	<b>0 a 25</b>	<b>0 a 25</b>
Descubrir	30%	40%
Escuchar	40%	30%
Trepar	45%	50%
Saltar	30%	40%
Lanzar	30%	35%

### Erik y Knut, guías noruegos

	<i><b>1</b></i>	<i><b>2</b></i>
FUE:	14	11
DES:	10	10
APA:	10	13
POD:	12	10
<b>PV:</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
Bono Daño	1D4	--
Rifle (Mauser)	50%	65%
Cuchillo (1D4+2)	50%	30%
Esquivar	25%	25%
<b>COR:</b>	<b>60</b>	<b>50</b>
Descubrir	30%	30%
Escuchar	35%	30%
Trepar	70%	65%
Saltar	45%	50%
Lanzar	50%	35%

## DOCUMENTO 1:

*Comunicaciones desde Base Thule*

*Hora de Contacto: 21.00 h. Oslo.*

*10/4: Localizada la cueva del Informe TH25 de la Ahnenerbe. Identificado suelo construido bajo el hielo.*

*13/4: Identificados grabados y posible escritura. Terminado el traslado de material de excavación.*

*14/4: Comienzan los trabajos de excavación y fusión del hielo. Algunos problemas de achique de las bombas.*

*15/4: Solucionados los problemas de las bombas de agua, el trabajo de retirada del hielo avanza con gran rapidez.*

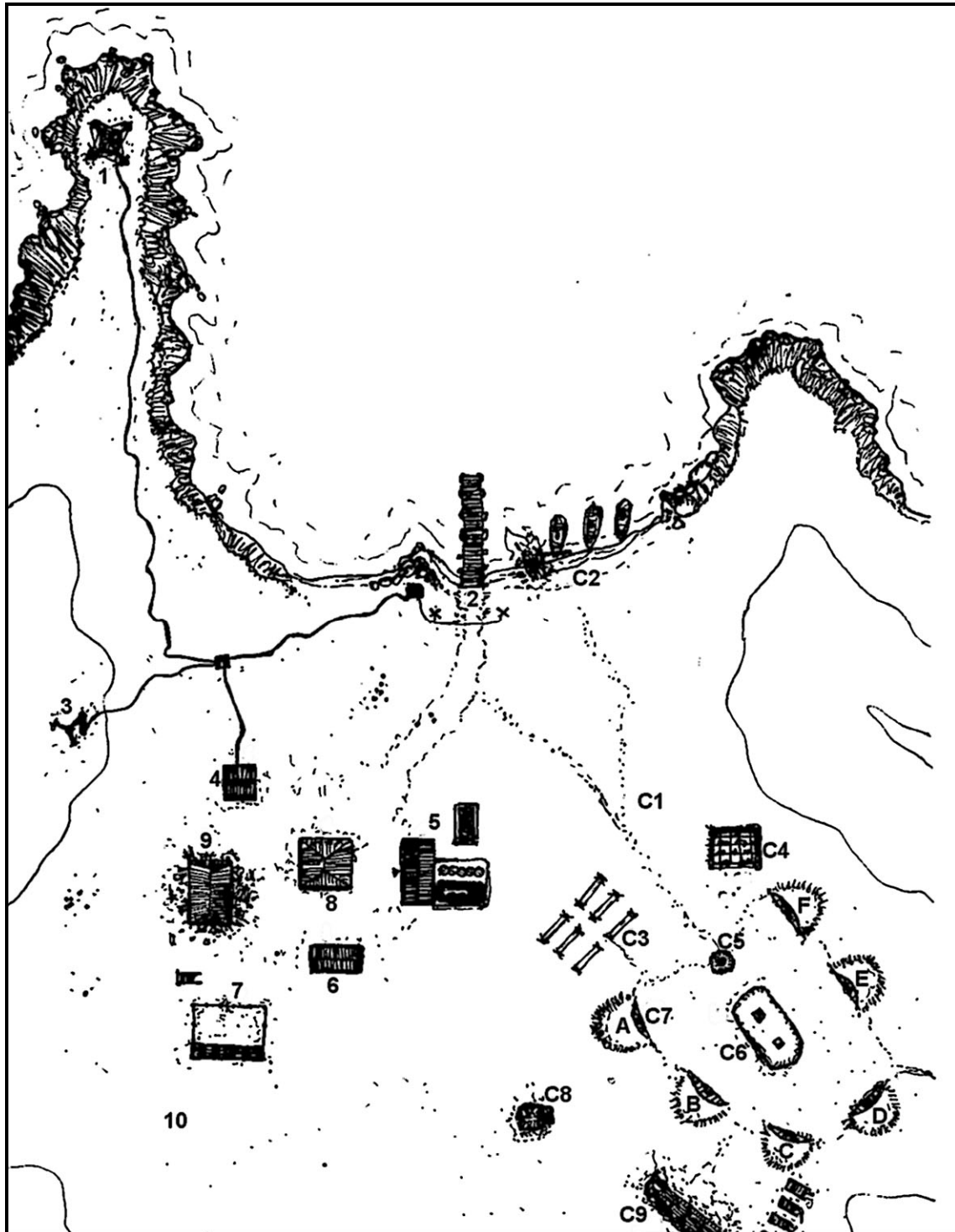
*17/4: Terminado el proceso de retirada del hielo, se procede a la recuperación de la temperatura estable en la cavidad y al examen del suelo. Identificados numerosos grabados y confirmada la presencia de escritura. Se comienza en trabajo de calcos.*

*21/4: Terminado el proceso de calco se comprueba la naturaleza independiente y modular de cada una de las losas que forman el suelo, procediéndose a su identificación y sigla para ser retiradas.*

*23/4: Hallazgo bajo el suelo levantado de una gran concentración de posible materia orgánica congelada. Naturaleza y origen desconocidos. Se procede a la reinstalación del sistema de mangueras y tuberías para retirar el hielo.*

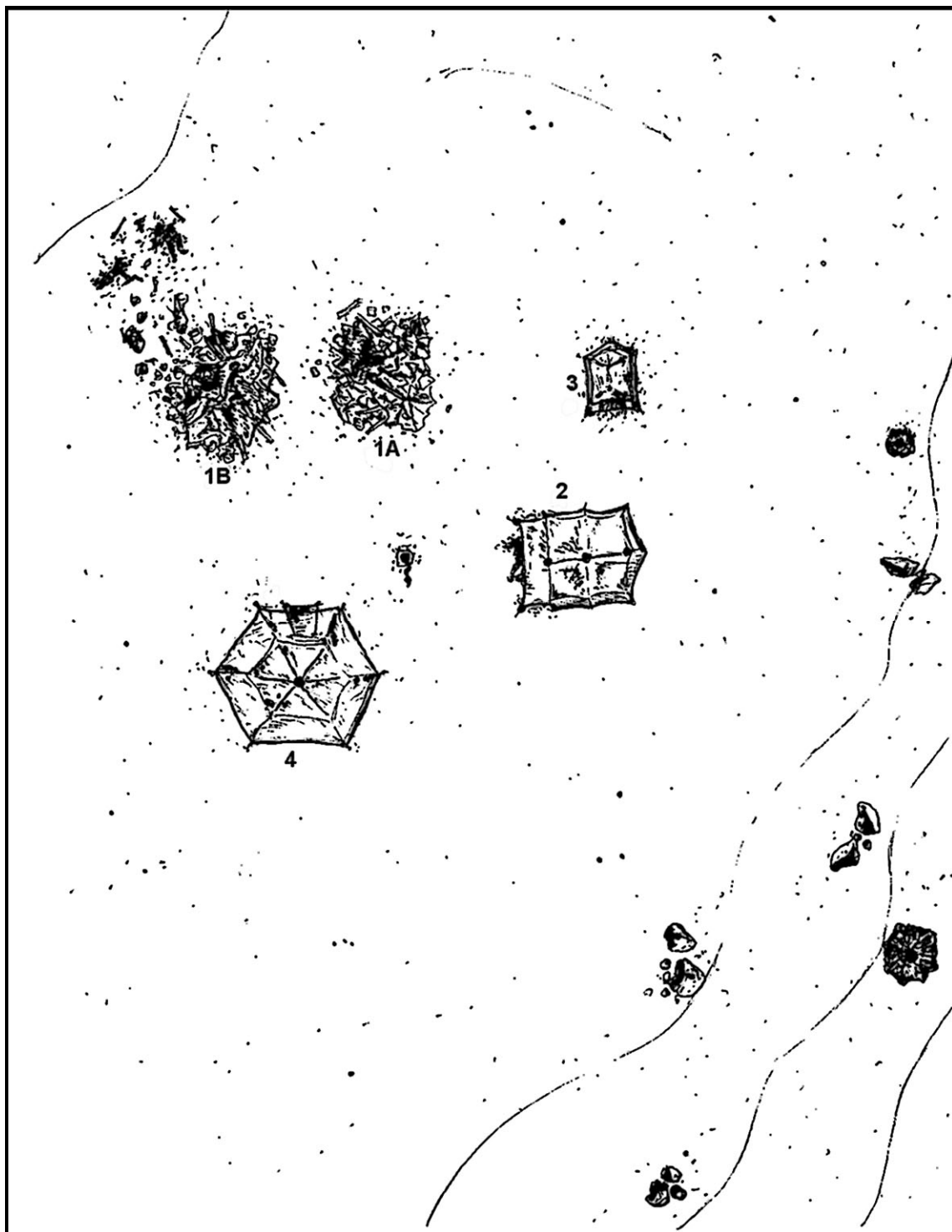
*24/4: Comunicación atípica, enviada dos horas después de la hora de contacto. Se recoge textualmente: [inaudible] han muerto [inaudible] está entre nosotros [inaudible] no es humano.*

MAPA 1

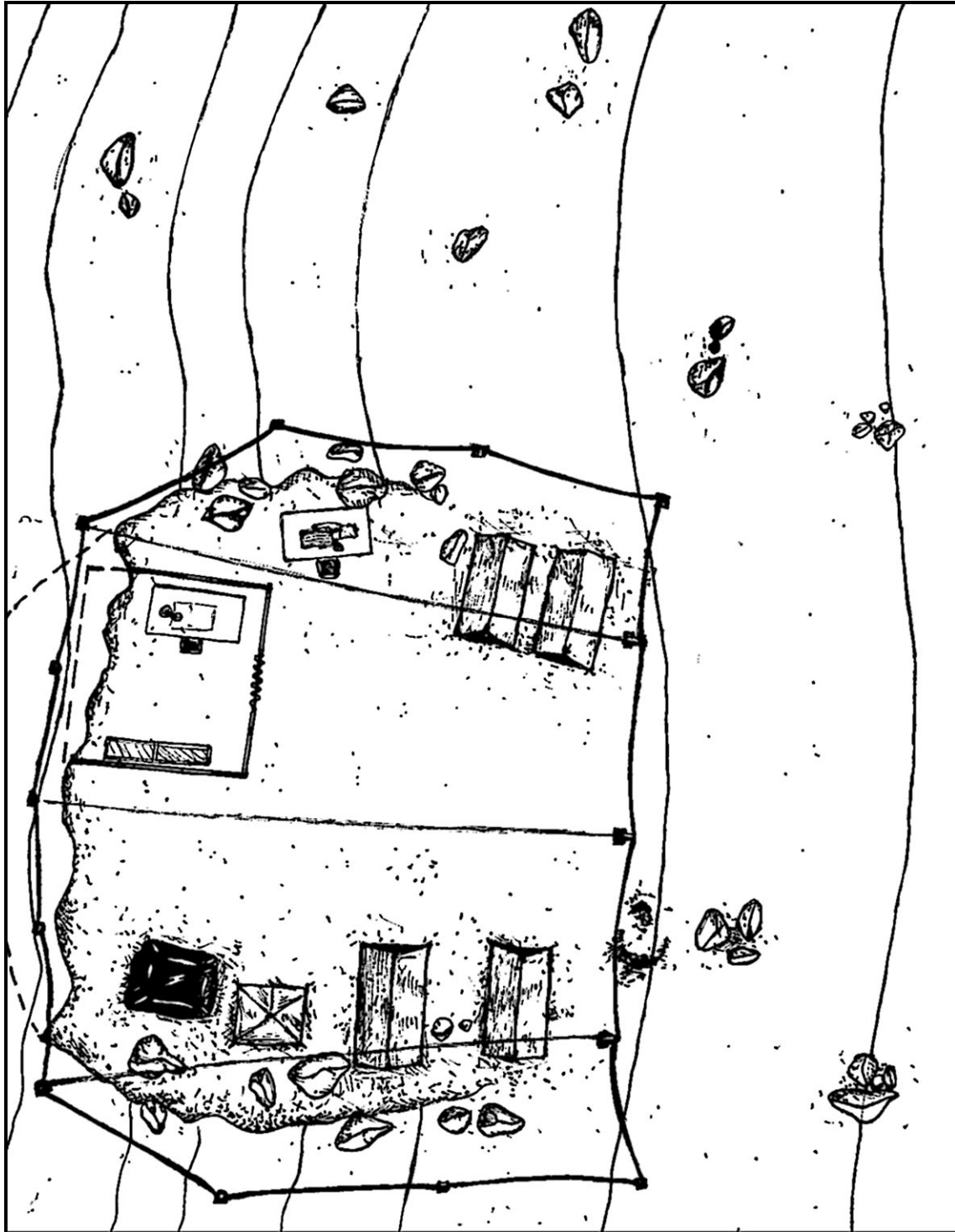




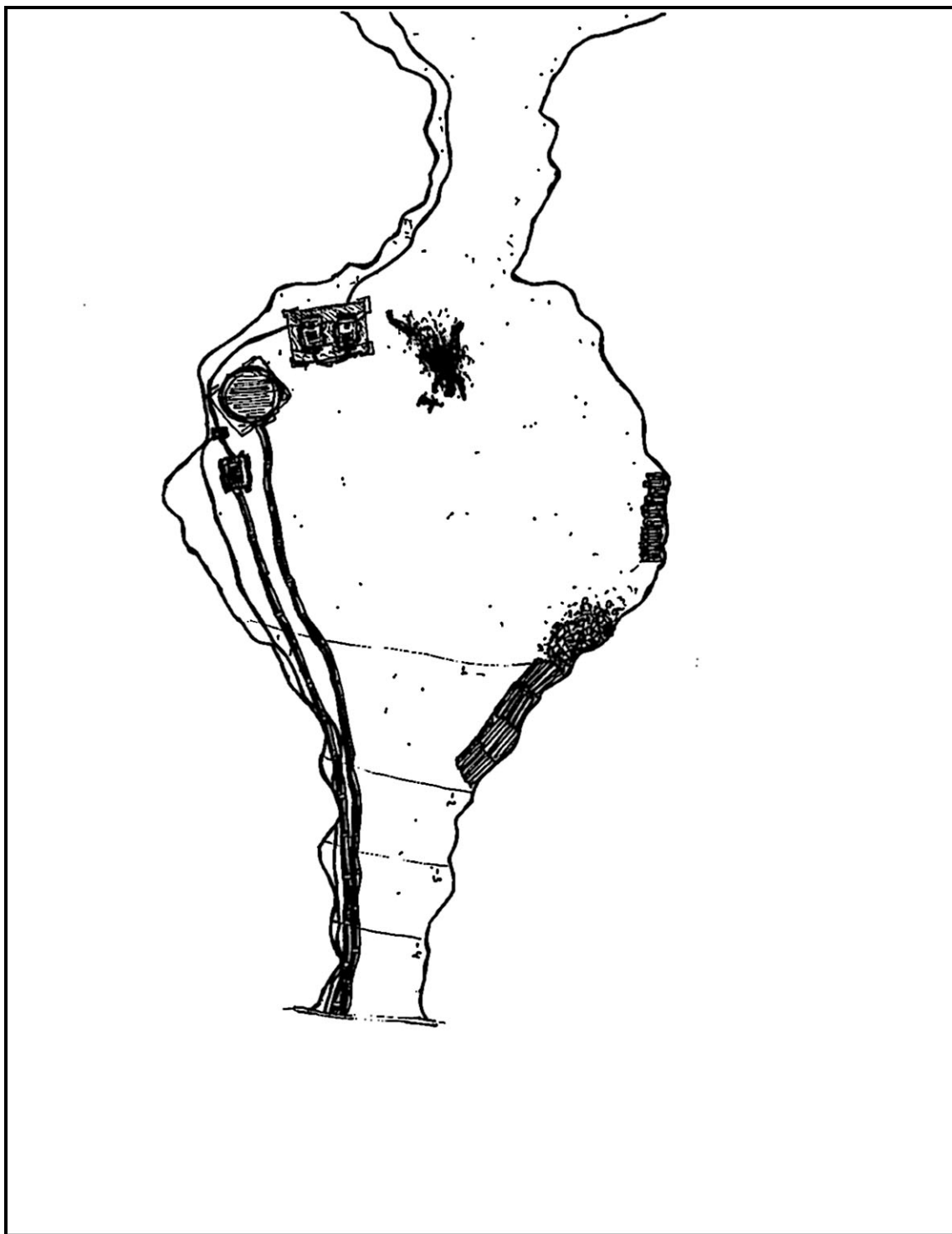
MAPA 2



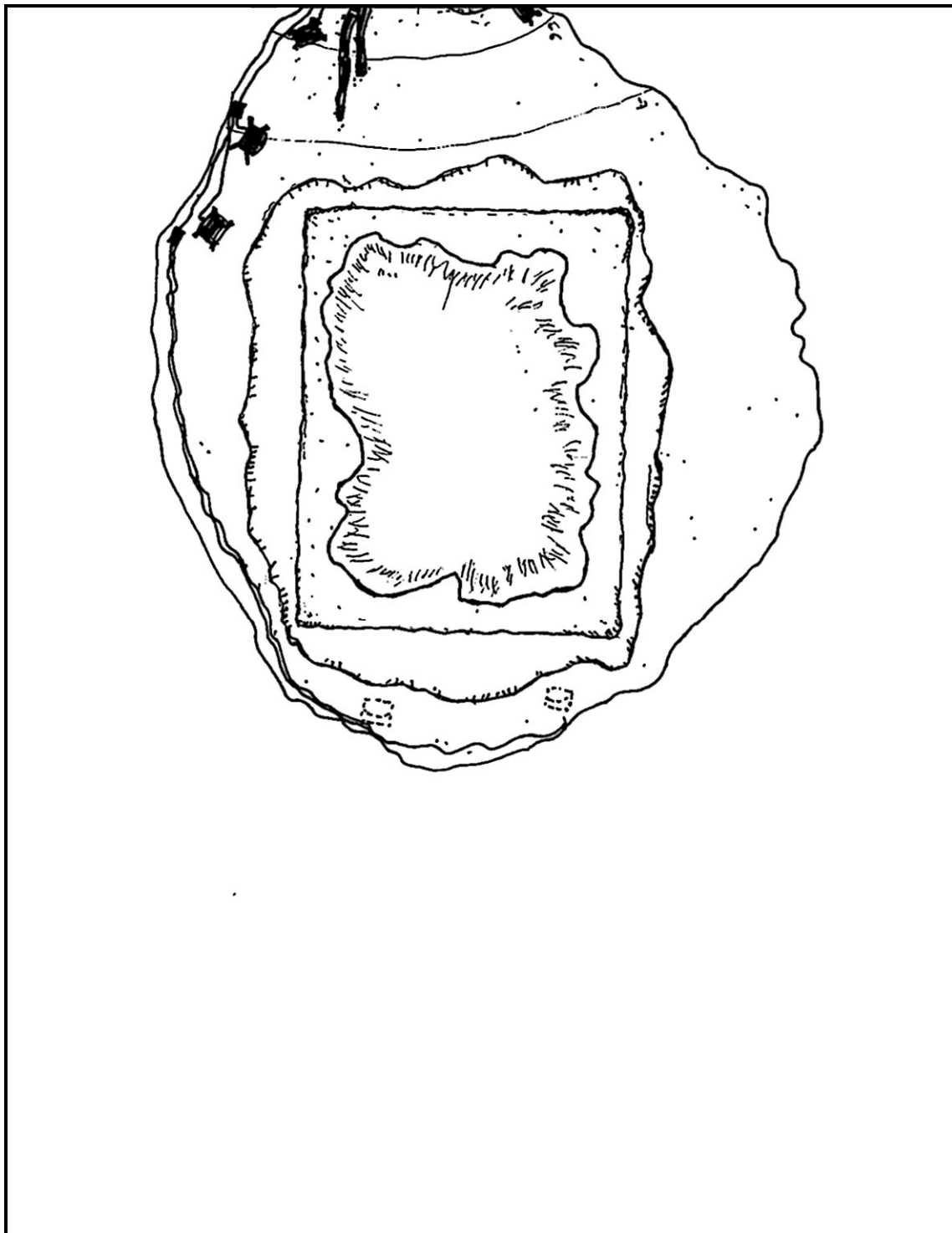
MAPA 3



MAPA 4



MAPA 5



## APENDICE 1: Armas y explosivos para la aventura

### Armas de cuerpo a cuerpo

	Ataques	Daño	Alcance	Res.	% base
Cuchillo Comando	1	1D4+2+BD	Lanzado	15	25
Pala de trinchera	1	1D6+1+BD	Toque	12	20
Bayoneta (*)	1	1D8+1+BD	Toque	Esp.	20
Soplete de gasolina	1	1D6 (# )	Toque	6	20

### Armas de fuego

	Ataques	Daño	Alc.	Res	F/D	Mun	% base
<i>Pistolas</i>							
Pistola de bengalas	1	1D10+2 (#)	10	6	96	1	20
Colt U.S. Army	1	1D10+2	15	8	00	7	20
Pistola alemana	2	1D10	20	9	99	8	20

### *Subfusiles*

Thompson	1 o ráfaga	1D10+2	20	8	96	20	15
MP40 alemán	2 o ráfaga	1D10	30	8	96	32	15

### *Fusiles*

Mauser '98 alemán	1	2D6+2	90	10	00	5	25
Garand M1 U. S.	1	2D6+4	90	11	00	8	25

### *Escopetas*

Escopeta de trinchera	1	4D6/2D6/1D6	10/20/50	12	00	5	30
-----------------------	---	-------------	----------	----	----	---	----

### Explosivos

	Ataques	Daño	Alcance	F/D	% base
Granada de mano	1 / 2	4D6/4m	Lanzado	99	% Lanzar
Cartucho de dinamita	1 / 2	5D6/2m	Lanzado	99	% Lanzar
Cóctel Molotov	1 / 2	2D6 (#)	Lanzado	95	% Lanzar

(\*) - Montada en un rifle (si no, es un cuchillo normal). Usa los puntos de resistencia del rifle.

(#) - El blanco debe pasar una tirada de Suerte o se prende en llamas (1D6 de daño cada asalto)

## APÉNDICE 2: Personajes pre-generados

### Capitán US Army (División P, militar de carrera)

De 24 a 33 años.

FUE 11	CON 14	TAM 12	DES 12
APA 12	POD 13	INT 13	EDU 18
BD: --	Suerte 65	Idea 65	Conocimientos 90
PV: 13	PM: 13	COR: 65	



Habilidades: Astronomía 20%, Crédito 55%, Conducir automóvil 40%, Descubrir 50%, Discreción 40%, Equitación 20%, Esquivar 44%, Lanzar 35%, Lengua (Propia) 90%, Lengua (Alemán) 70%, Orientarse 50%, Persuasión 35%, Psicología 25%, Saltar 46%, Tregar 60%.

Habilidades con armas: Rifle 60%, Subfusil 35%, Pistola 75%, Cuchillo 35%.

### Teniente US Army (División P, reclutado, profesor universitario)

De 26 a 35 años.

FUE 9	CON 14	TAM 13	DES 11
APA 9	POD 14	INT 15	EDU 18
BD: --	Suerte 70	Idea 75	Conocimientos 90
PV: 14	PM: 14	COR: 60	



Habilidades: Antropología 75%, Arqueología 28%, Buscar Libros 50%, Ciencias Ocultas 25%, Contabilidad 20%, Crédito 25%, Esquivar 32%, Lanzar 40%, Lengua (Propia) 90%, Lengua (Alemán) 76%, Lengua (Noruego) 40%, Lengua (Lapón) 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Persuasión 50%, Psicología 50%, Saltar 40%, Tregar 60%.

Habilidades con armas: Rifle 50%, Subfusil 25%, Pistola 25%.

### Sargento US Army (División P, militar de carrera)

De 20 a 29 años.

FUE 14	CON 15	TAM 15	DES 10
APA 11	POD 12	INT 12	EDU 14
BD: 1D4	Suerte 60	Idea 60	Conocimientos 70
PV: 15	PM: 12	COR: 60	



Habilidades: Demoliciones 46%, Discreción 45%, Esquivar 35%, Lanzar 50%, Lengua (Propia) 70%, Lengua (Alemán) 21%, Ocultar 40%, Orientarse 40%, Persuasión 25%, Primeros Auxilios 50%, Saltar 40%, Tregar 70%.

Habilidades con armas: Rifle 70%, Subfusil 40%, Pistola 30%, Pala 50%, Puñetazo 70%.

**Cabo US Army (División P, reclutado, manitas)**

De 19 a 28 años.

FUE 13	CON 13	TAM 14	DES 15
APA 13	POD 14	INT 11	EDU 13
BD: 1D4	Suerte 70	Idea 55	Conocimientos 65
PV: 14	PM: 14	COR: 70	



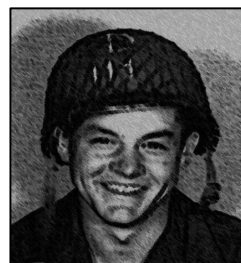
Habilidades: Cerrajería 46%, Charlatanería 36%, Conducir maquinaria 40%, Demoliciones 60%, Discreción 41%, Electricidad 60%, Esquivar 40%, Lanzar 30%, Lengua (Propia) 75%, Mecánica 60%, Ocultar 30%, Ocultarse 20%, Saltar 30%, Tregar 65%.

Habilidades con armas: Subfusil 40%, Pala 50%

**Cabo US Army (División P, reclutado, sanitario)**

De 21 a 30 años.

FUE 12	CON 12	TAM 13	DES 12
APA 14	POD 14	INT 15	EDU 15
BD: 1D4	Suerte 70	Idea 75	Conocimientos 75
PV: 13	PM: 14	COR: 70	



Habilidades: Biología 20%, Conducir automóvil 41%, Discreción 35%, Esquivar 44%, Lanzar 35%, Lengua (Propia) 75%, Lengua (Noruego) 50%, Medicina 55%, Ocultarse 30%, Primeros Auxilios 75%, Psicología 45%, Química 31%, Saltar 50%, Tregar 65%.

Habilidades con armas: Subfusil 35%, Pistola 50%, Cuchillo 45%

**Teniente SAS (miembro del departamento británico PISCES)**

De 24 a 33 años.

FUE 12	CON 15	TAM 13	DES 11
APA 10	POD 14	INT 13	EDU 18
BD: 1D4	Suerte 70	Idea 65	Conocimientos 90
PV: 14	PM: 14	COR: 60	



Habilidades: Conducir Maquinaria 26%, Demoliciones 51%, Discreción 60%, Esquivar 32%, Lanzar 50%, Lengua (Propia) 90%, Lengua (Alemán) 50%, Mecánica 50%, Mitos de Cthulhu 5%, Nadar 50%, Ocultar 36%, Ocultarse 25%, Orientarse 60%, Persuasión %, Primeros Auxilios 50%, Saltar 50%, Tregar 70%.

Habilidades con armas: Rifle 50%, Subfusil 35%, Pistola 45%, Cuchillo 50%, Patada 50%.

---

**FIN**

**Culmani, versión 2010** *khulmani@gmail.com*