

## ALGO VERDE SOBRE FONDO BLANCO

Sergio Llamas // [sergiollamas@terra.es](mailto:sergiollamas@terra.es)

la llamada de

“(...) Ésta es la hora en que los poetas lunáticos saben qué hongos brotan en Yugoth, y qué perfumes y matices de flores, desconocidos en nuestros pobres Jardines terrestres, llenan los continentes de Nithon. ¡Pero por cada sueño que nos traen estos vientos nos arrebatan una docena de los nuestros! (...)”

Vientos estelares (en «Hongos de Yuggoth»; H. P. Lovecraft)

“Durante la edad jurásica los Antiguos habían sufrido una nueva invasión desde el espacio. Esta vez los monstruos eran unos crustáceos fungoides, los mismos sin duda que figuraban en ciertas leyendas de las colinas de Vermont y que las tribus del Himalaya llaman Mi-Go o abominable hombre de las nieves. Para luchar contra estos seres los Antiguos intentaron, por primera vez desde su llegada a la Tierra, volver otra vez al espacio interplanetario; pero, a pesar de todos los preparativos tradicionales, no pudieron dejar la atmósfera terrestre. Cualquiera que fuese el secreto de los viajes interestelares, éste se había perdido. Al fin los Mi-Go echaron a los Antiguos de las tierras del norte, aunque no pudieron molestar a los que vivían en el mar. Poco a poco comenzó la lenta retirada de aquella antigua raza a su hábitat antártico original”.

«En las montañas de la locura», H. P. Lovecraft.

Yuggoth [Plutón] es hoy en día el único planeta del sistema solar que todavía no ha sido visitado por una nave terrestre.

# Leyendas del Bosque Mitagu

“Algo verde sobre fondo blanco” es una partida para la llamada de Cthulhu. Aunque en los apéndices aparecen las ayudas necesarias para jugar en el modelo d20, es fácilmente convertible al sistema 5.5 (al final de “La llamada de Cthulhu” de Monte Cook y John Tynes viene un sistema bastante aceptable, p. 314). También podría resultar interesante que los jugadores de Delta Green se arriesgaran con esta partida.

La idea no es del todo original, sino que encuentra su base en varias fuentes. Por un lado está el relato de Lovecraft “En las montañas de la locura”, que trata ya el tema de la “criatura” que aguarda en la nieve esperando ser hallada por los humanos. Un paso más allá lo da la película de Carpenter, “La cosa”, donde la criatura puede transformarse, adaptarse y saciar su ilógica pero siempre entretenida voluntad de causar la destrucción del hombre. Por último, “Amos de titeres”, novela de Robert A. Heinlein (homenajeado de una forma un tanto vulgar por Jack Finney en “Los ladrones de cuerpos”) nos habla del control mental ejercido por las fuerzas extraterrestres. Estos tres elementos forman parte del siguiente módulo. En cualquier caso sería interesante tomar contacto con alguno de ellos para hallar la inspiración y crear escenas originales que introducir en el módulo.

Está diseñado para 5, 6 jugadores (relativamente flexible), de nivel 3 o inferior, entre los que puede haber: un piloto de helicóptero, un médico, 2 ó más soldados, un comandante (soldado), un mecánico con formación militar, un burócrata del gobierno empujando a acompañar al resto para elaborar un informe (podría ser un federal) e incluso alguien que sirva de contacto con el

grupo base. También tendrían cabida las profesiones de psicólogo, biólogo o zoólogo. Otros personajes podrían ser incluidos tirando un poco de imaginación y de manga ancha.

## Base Clyton de estudio del clima

En 1976 se construyó una base en pleno corazón de la Antártida. En el proyecto colaboró el gobierno estadounidense (para obtener información meteorológica y atmosférica) y empresas farmacéuticas que necesitaban experimentar en temperaturas de frío extremo. Para eso se creó la base Clyton de estudio del clima cuyo mapa se incluye más adelante.

Allí estaba destinado un equipo formado por: 6 científicos de distintas empresas farmacéuticas, 2 meteorólogos y recientemente un comité de 3 agentes de inteligencia estadounidense que habían requisado parte de los laboratorios científicos en base a la inversión llevada a cabo por el gobierno. La lista de personajes es la que sigue:

Científicos farmacéuticos: Jeremy Newton (33 años), Andrew Bathes –piloto– (28 años), Andy Caruso (34 años), Jonathan Millar (30 años), Catherine Banks (29 años) y Maura Mathew (34 años).

Meteorólogos: Carlton Williamson (33 años) y Edward Stevenson (31 años).

Agentes de inteligencia estadounidenses (ni nombre de pila ni edad): Agentes Williamson, James y Carter. Estos datos no son ofrecidos al grupo: Pertenecen a la sociedad secreta de Majesty 12, los reconocidos “hombres de negro”.

# Leyendas del Bosque Mitago

Los meteorólogos Carlton y Edward, en una comprobación rutinaria de los equipos esparcidos para registrar las variaciones de presión atmosférica, descubrieron que los perros de los trineos se comportaban de forma extraña.

Temiendo que se pudieran atacar entre sí, Carlton decidió desatarlos y, para asombro suyo y de su compañero, descubrió que comenzaban a excavar de forma frenética. El incidente no hubiera pasado de ahí sino fuera por lo que encontraron.

Enterrado en la nieve dieron con lo que parecía ser una enorme planta muerta. Una especie de enredadera que, en vez de adherida a una fachada, permanecía tendida en la nieve sin llegar a entrar en un estado de total congelación. Imaginando que los farmacéuticos hallarían una explicación a aquello, decidieron abandonar un trineo y atar a los perros para que arrastraran la planta.

Una vez en la base los cinco científicos dieron su opinión sobre la misma: “era la primera vez que veían algo así”. El piloto, Bathes, bromeó añadiendo que reconocía aquella estructura: “es la planta del cuento de las habichuelas” dijo alzando una cerveza como si celebrara un brindis, y después se echó a reír el solo.

Siguiendo el procedimiento los científicos farmacéuticos se pusieron en contacto con las autoridades noruegas, si bien la comunicación resultaba bastante deficiente (ayudas: transmisión del 15 de diciembre de 1982).

De alguna forma (ilegal) el gobierno de los estados unidos tomó conciencia del asunto

y se puso en marcha la maquinaria del estado. Los hombres de Majesty 12, que no llevan gafas de sol pero por lo demás son como los hombres de negro, enviaron 3 agentes.

Antes de que estos llegaran a tomar contacto con la base Clyton, llegó la segunda transmisión que levantará las sospechas del grupo, de su líder, o de quien sea el encargado de dar las órdenes a los PJ-s (si son soldados podrá ser el Major Malthus, un soldado paranoico de ojos hundidos y pelo cano que suele encargarse de que la mierda del pentágono no se huela desde demasiado lejos/en caso de pertenecer a Delta Green, se utilizará el habitual sistema de cédulas para ponerse en contacto con los jugadores).

En cualquier caso, los Pj-s deberían recibir junto con la primera transmisión, una copia de la segunda (ayudas: transmisión del 23 de Diciembre de 1982).

## ¿Qué ha pasado?

Para cuando los PJ-s lleguen a la base Clyton (lo harán en helicóptero –sería conveniente que alguno de ellos supiera pilotar, de no ser así un piloto Pnj estará permanentemente con ellos) serán ya varios los acontecimientos que se han ido sucediendo.

En orden cronológico pasamos a enumerar los más importantes. Todo esto deberá ser averiguado por los jugadores que, en caso de sobrevivir claro está, deberán elaborar un informe (a la hora de recompensar en PXs sería interesante que cada uno de estos guiones puntuara):

# Leyendas del Bosque Mitago

En los orígenes del universo Plutón/Yuggoth está tomado por una forma de vida basada en la alineación de los planetas y la ausencia de calor. Esta forma de vida da lugar a una civilización que construye pirámides azuladas en determinadas zonas del planeta.

Este planeta es tomado por los Mi-Go (también llamados “Hongos de Yuggoth”), si bien no se adentran en las ciudades creadas por los “indígenas” de Plutón. En cierta ocasión, una de estas criaturas, de aspecto vermiforme, captura un mi-go, lo devora y comienza una transformación que lo convierte en un híbrido.

Este híbrido es capturado por los Mi-Go, que cree advertir en él la ausencia total de inteligencia, no obstante, el híbrido es capaz de tomar la mente de otras criaturas y utiliza a uno de sus captores para huir del planeta, viajando hasta un nuevo planeta descubierto por los mi-go: la tierra.

En el periodo jurásico una especie de meteorito fungiforme “aterrizza”, brutalmente, en lo que más adelante será la Antártida.

La planta venida del espacio (NO es un mi-go) despierta respondiendo a la situación de Plutón/Yuggoth en su órbita con respecto al sol y su alineación con su satélite “Caronte”. Lo primero que hace es utilizar su habilidad para controlar la mente de un animal (en este caso, los desafortunados perros de trineo que pasan por allí tirando de dos meteorólogos que van quejándose del frío).

Mientras el híbrido (que después de permanecer varios miles de años en la

tierra, ha tomado forma de planta horrible) va tomando contacto con la complicada mentalidad de los humanos, estos alertan a las autoridades de su descubrimiento. En el plazo de una semana, los tres agentes James, Williamson y Carter son enviados a la zona. Antes de su llegada, el híbrido a tomado control del primer ser humano: Jonathan Millar.

Millar obedece las órdenes de la planta extraterrestre y toma el módulo de investigación B a su cargo, convirtiéndose en el responsable del custodio y estudio del híbrido. En ese módulo de investigación también trabaja Andy Caruso, de quien Millar se “encargará” personalmente el primer día después del hallazgo.

Para entonces los perros de trineos ya responden totalmente a la voluntad de la planta y con ayuda de Millar excavan varios túneles que conectan toda la base. Millar corta un esqueje de la planta y lo deja en el módulo de investigación B, mientras que la “planta Mi-Go” importante es colocada en el centro de los túneles. Todo esto se completa para el tercer día del descubrimiento.

Sin parar para dormir, ni entrar en contacto con sus compañeros, Millar se encuentra ya completamente controlado por la planta, y para saciar la curiosidad de su “titiritero” da comienzo a una serie de “investigaciones” que tienen como sujeto, primero a uno de los perros (muerto durante las excavaciones nocturnas en torno a la estación) y más adelante en torno al cadáver de Andy Caruso. Así tiene lugar también la primera “transformación” y crea un monstruo híbrido al que injertará en su interior un esqueje de la planta original.

# Leyendas del Bosque Mitago

Por la noche, Andrew Bathes, el piloto, observa a Caruso arrastrando el cadáver de un perro muerto. Le sigue y encuentra una de las entradas al túnel. Descubre lo que sucede, pero es demasiado tarde. La planta ha tomado control esa misma noche de Maura Mathew, quien le descubre cuando estaba físgando.

Dado que la mente de Bathes se encuentra demasiado extasiada por el alcohol, la planta híbrido no consigue hacerse con él, tal y como ha hecho con los dos científicos, pero en cambio envía en su persecución a la nueva criatura en que se ha convertido Caruso. Bathes huye, al desierto helado y pasa la noche siguiente en la zona cercana al descubrimiento de la planta, donde al parecer... encuentra "algo" (una pistola Mi-Go, pág. 123 "La llamada de Cthulhu") que la planta se llevó consigo en su exilio de Yuggoth.

A la mañana siguiente Bathes vuelve con su nuevo artilugio –que todavía no sabe muy bien para qué funciona, pero que tiene toda la pinta de ser un arma-. Se habilita un escondite en el almacén A, donde los Pj-s podrán hallarle a su llegada. Por la noche, acude hasta los dormitorios.

Las desapariciones continúan y la noche que Bathes ha elegido para entrar es bastante movidita, ya que Maura Mathew se encuentra en ese momento asfixiando en silencio a Jeremy Newton, al que la planta no ha podido controlar telepáticamente y que utilizará para otros fines. Como la radio se encuentra en el segundo piso, cuando está transmitiendo, Maura le oye y se acerca hasta allí (ver ayuda, última transmisión). Bathes se esconde, y cuando ve la oportunidad, ataca a Maura con un

golpe seco en la cabeza. Maura Mathew muere, pero eso no significa tampoco el fin de este personaje. Bathes huye a su escondite.

Un par de días después llegan los tres agentes del M-12 a la base. Para entonces ya todos allí están relacionados con la planta. Algunos han muerto y han sido convertidos, otros simplemente obedecen a su voluntad por el control mental (el master deberá decidir cómo es cada uno). Los agentes encuentran todo bastante sospechoso, pero se les permite trabajar en el módulo B y tener contacto con la planta. En realidad es sólo su esqueje, pero ellos no lo saben. A pesar de todo, tienen conocimiento de los Mi-Go, y piensan que la planta solo necesita un cuerpo anfitrión para comunicarse con ellos. Por despiadado que parezca, están dispuestos a dárselo.

Lo que los agentes no saben es que la planta ya ha tomado contacto por sus propios medios, y aunque de alguna manera podrían ser colaboradores, durante la noche lee sus mentes y los relaciona con su enemigo natural, los Mi-Go. Por ese motivo, se hace necesario destruirlos. El primero en caer será Williamson, quien mientras intentaba extraer un tallo de la planta para poder incrustarlo quirúrgicamente en uno de los científicos de la base, fue atacado por ella...

... Williamson se ha puesto una de las batas blancas de los farmacéuticos. "Como tengamos que quedarnos aquí mucho tiempo voy a empezar a mear granizados" bromea con Carter, que está preparando el magnetófono para cuando empiece la "operación". Es su segundo día en la Antártica y ya no soportan el severo clima.

# Leyendas del Bosque Mitago

Williamson se acerca a la planta. Es más pequeña de lo que imaginaban (naturalmente, puesto que no es la verdadera planta, sino un brote) y no tiene el aspecto de los Mi-Go con los que han tomado contacto. Algo huele a podrido, pero se imaginan que será la mierda de los perros a los que todavía no han visto pero que sin embargo oyen ladrar por las noches.

De pronto la planta cobra vida, como si fuera uno de esos girasoles con gafas de sol que cuando escuchan batir las palmas se ponen a bailar, solo que esta planta es mucho más rápida y en lugar de bailar atraviesa a Williamson con una rama en forma de aguja enorme. Se le introduce por donde la espalda toma su graciosa forma en un salvaje acto de violación que a los aficionados a la jardinería les haría plantearse su vida y de pronto, Williamson empieza a hablar lo que provoca una doble confusión: Carter cree que la planta no es de Yuggoth, que es otro sirviente distinto (los del M-12 tienen más cacao con los mitos de Cthulhu que las actuales editoriales que publican las obras de Lovecraft) y la planta toma a los agentes por servidores de los Mi-Go. En cierto modo los dos tienen razón, pero por motivos equivocados.

Carter es “neutralizado” de una forma no tan salvaje como Williamson, pero igualmente poco recomendable. Sólo sobrevive James, que se haya estudiando las inmediaciones al lugar del descubrimiento, donde encuentra las huellas de Bathes. Seguirá su pista hasta dar con él en el almacén A, y de alguna forma será su colaborador cuando lleguen los PJ-s, claro que como todo buen agente del M-12 dispone de un “plan de emergencia”, uno

de esos que tienen números en cuenta atrás y después explotan mandándolo todo a tomar por saco.

Su plan de emergencia se encuentra en una maleta con llave escondida en el hangar (está oculto tras una pila de raquetas para la nieve... si el propio James no puede ir por ella, y le da las indicaciones a un PJ, éste deberá pasar una tirada de Buscar a dificultad 15 para encontrarla). Es muy posible que esto suceda, es decir, que James no pueda ir por la maleta, porque como ya hemos dicho antes, Bathes es propenso a beber alcohol y tiene en su poder una pistola Mi-Go. Los que hayáis jugado con una pistola Mi-Go, o en su defecto los que hayáis estado borrachos, sabréis que es una mala combinación, y a la llegada de los PJ-s James apenas podrá moverse –paralizado de cintura para abajo– por un percance ocurrido con el aparato mientras Bathes lo “estudiaba”.



# Leyendas del Bosque Mitago

## Llegan los refuerzos

“Era curioso advertir, en la representación mural de las batallas, que la progenie de Cthulhu y los Mi-Go era de una sustancia orgánica muy distinta de la que hoy conocemos, aún más que la de los Antiguos. Tenían la facultad de efectuar ciertas transformaciones y reintegraciones imposibles para sus adversarios, y parecían proceder de los más remotos abismos del espacio cósmico. Los Antiguos, a pesar de la curiosa resistencia de sus organismos, eran estrictamente materiales, y debían de haberse originado en el continuo espacio-tiempo; el lugar de donde venían los otros era, en cambio, inimaginable. Todo esto, por supuesto, si las anomalías atribuidas a los invasores no son meramente mitológicas. No es imposible que los Antiguos hayan ideado unas amenazas cósmicas para justificar sus ocasionales fracasos, ya que el amor por la historia y el orgullo parecían ser las características más notables de su carácter. Es significativo que sus anales no nombrasen muchas razas evolucionadas y poderosas de las que persisten oscuras leyendas”.

«En las montañas de la locura», H. P. Lovecraft.

Los Pj-s llegan cuando la situación es casi insostenible. No es necesario describir una situación concreta, porque deben ser los propios jugadores los que marquen el ritmo de la partida. No obstante, sí es importante advertir algunos de los problemas a los que deberán enfrentarse. Por un lado, cuando aparecen “la planta” ya tiene el suficiente conocimiento sobre la mentalidad humana como para saber que es mejor no levantar sospechas y procurar que, de alguna manera, su esbozo sea llevado a la civilización. Para ello, deberá convencer a los PJ-s de que la situación está bajo control.

Es por esto que en un primer momento los jugadores puedan sentirse decepcionados con la situación, puesto que son recibidos de forma atenta por Millar y por la propia Maura Mathew, a quien jurarían haber oído morir en la grabación que se les ofreció al principio. Como su primera misión es observar lo que sucede, y resolver los

posibles enigmas deberían empezar por entrevistarse con los miembros de la base, que como ya señalamos antes, están todos, de una u otra manera, bajo el control de la planta. En cualquier caso, tanto Stevenson como Williamson se encuentran arrojados sobre la mesa de operaciones en un puzzle humano de difícil solución.

¿Dónde está Bathes? Es un misterio, y en la base responderán que probablemente ya haya muerto en la nieve, aunque por si acaso, reconocen haber “requisado” ciertos componentes del helicóptero (como harán con el de los Pj-s, sin que ellos lo sepan) para evitar que escapara dejándoles sin medio de transporte. ¿Qué ha sido de los agentes del gobierno? Contestarán que no han visto a ningún agente del gobierno, y que son los primeros en aparecer respondiendo a su petición por radio. No obstante, una tirada de descubrir en el hangar revelará huellas de aterrizaje de un modelo distinto de helicóptero, así como

# Leyendas del Bosque Mitago

una chapa identificativa (la de Carter) que aparecerá en las duchas, dejada por descuido colgando de una de las “alcachofas”.

En cuanto a otras investigaciones, les dirán que en su locura Bathes se llevó la planta y que por tanto no pueden investigarla, ni tampoco el módulo B (la planta teme que los Pj-s sean también colaboradores de los Mi-Go), sin embargo disponen de unas muestras que pueden llevarse para analizar en temperaturas más altas (insistirán mucho, demasiado si se supera una tirada de “averiguar intenciones” contra su “engaño”). Estas muestras, son apenas unas hojas camuflando unas raíces que, en estado latente, están preparadas para cobrar vida cuando perciban psíquicamente gran actividad mental humana (es decir, que está en una ciudad). Por supuesto, que lo creyeran sería un error.

De todos modos, en la primera noche, Bathes tratará de ponerse en contacto con ellos, y aunque les revelará el paradero de James, morirá al ser atacado por un híbrido “Carter-perro” que aparecerá de pronto y atacará a los PJ-s.

Esta será la primera de las abominaciones a las que tendrán que enfrentarse. La forma más fácil de entrar en el módulo B y acceder al túnel del tercer piso subterráneo, será arrebatándoles las llaves a Maura Mathew o algún otro. La otra opción, como siempre, será la fuerza bruta, pero es necesario recordar que existen unas barricadas. Los túneles también podrán ser descubiertos por los PJ-s, especialmente el que tiene su entrada en el refugio de los perros, porque será a donde intentará huir la criatura que mate a Bathes o por donde

verán aparecer algún otro “monstruo” híbrido.

En fin, lo importante será que destruyan a la planta principal, para lo que deberían usar o la bomba (que podría perfectamente hundir el suelo bajo el hangar, impidiendo el despegue del helicóptero) o el fuego (disponen de varias latas de gasolina en los dos almacenes). La planta, no obstante, aumentará su tamaño y, a modo de final de videojuego malo, podría aparecer en mitad de la base surgiendo como una bestia de largos brazos coronados por cuerpos humanos y animales, que atacara a los PJ-s al más puro estilo Final Fantasy... es decir, por turnos.

Antes de eso deberán enfrentarse al esqueje más pequeño que está oculto bajo el Módulo B, donde aguarda mutado el otro meteorólogo cuyas manos son ahora zarpas animales y en cuyo rostro carente de labios se hayan injertos los caninos de los perros.

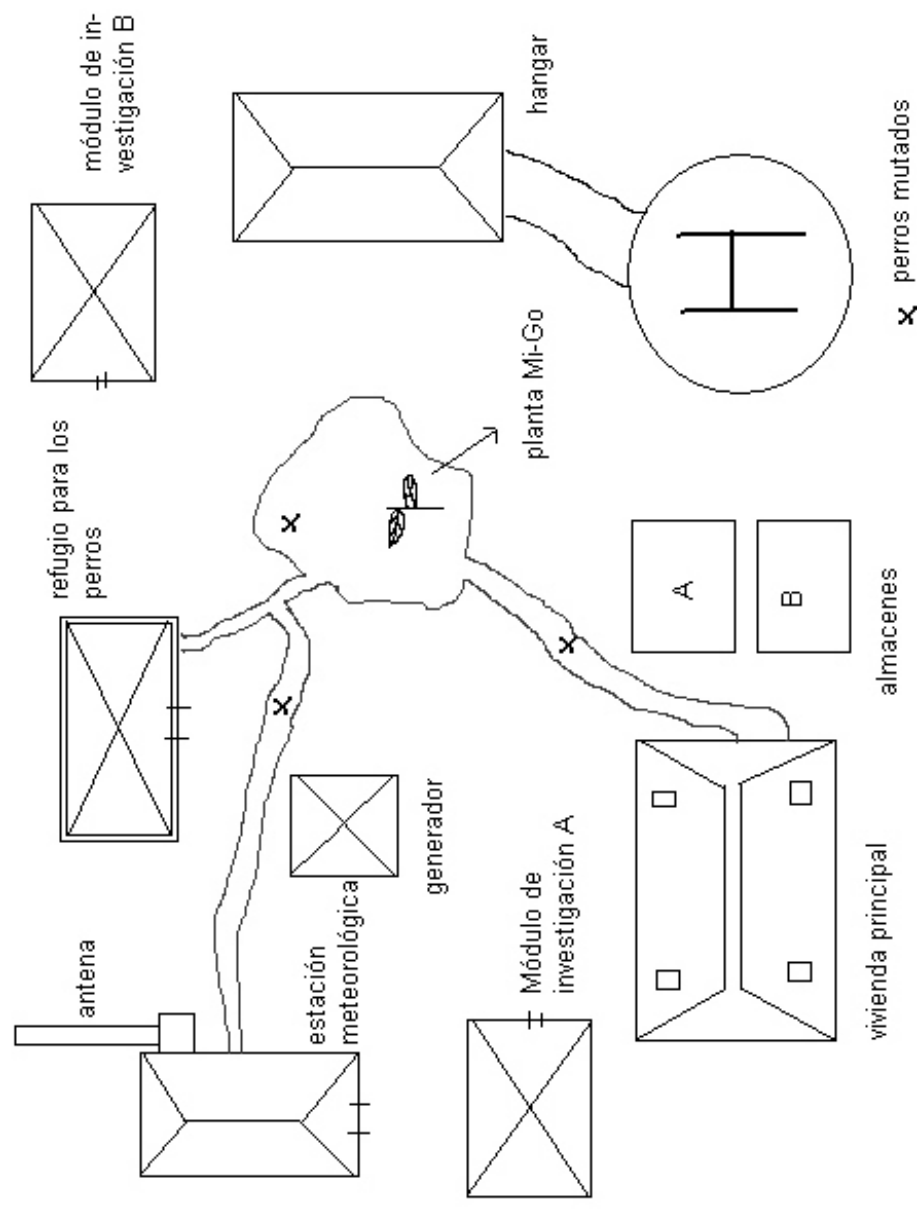
Pero, como recomendación final, debería de darse primacía, sobre todo, a las sospechas de los jugadores por quienes les rodean, ya que algunos estarán desaparecidos, y otros simplemente controlados por la planta. Por su parte, Bathes morirá antes de revelar demasiados datos a los jugadores y a James se debe suponer que tardarán en encontrarle.

En cuanto a las pérdidas de cordura, cada humano mutado provoca 0/1d4 (por su alta resistencia a los disparos o su comportamiento de medio zombi), cada híbrido animal-humano causa 1/1d10, la planta pequeña 0/1d6 y la grande, con restos humanos adheridos 1d4/1d12 de Cordura.



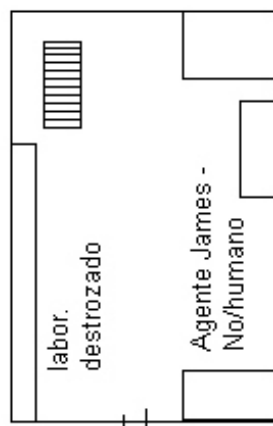
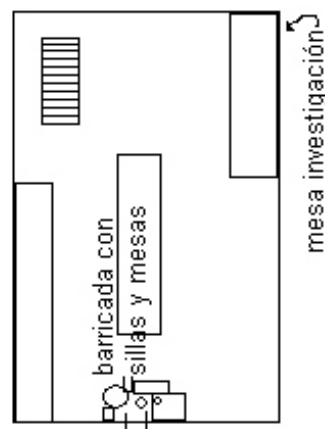
# Leyendas del Bosque Mitago

## BASE CLYTON

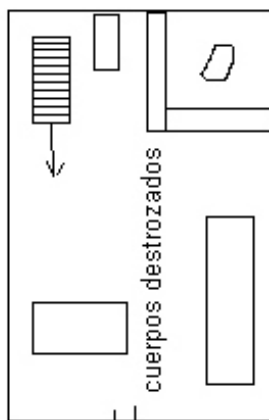


# Leyendas del Bosque Mitago

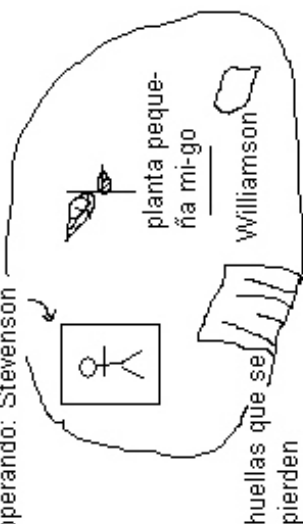
## MÓDULO DE INVESTIGACIÓN B



mueertos: Newton y Banks



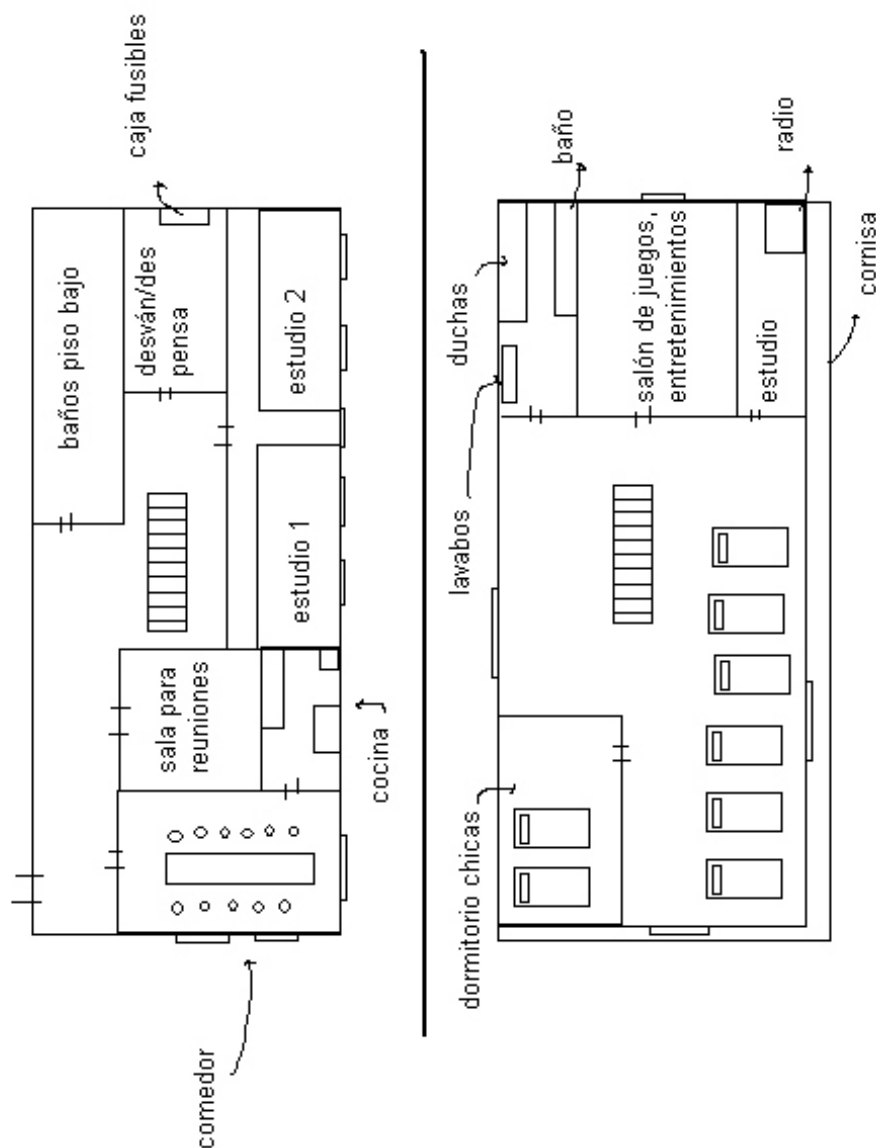
operando: Stevenson



agujero en la nieve

## VIVIENDA PRINCIPAL

# Leyendas del Bosque Mitago



# Leyendas del Bosque Mitago

**Científicos (Jeremy Newton, Andrew Bathes, Andy Caruso, Jonathan Millar y Carlton Williamson y Edward Stevenson):**

Atributos		(sin transformar)				
FUE	14	Ataque Base: +1 Iniciativa: + 1	Cordura: 60			
DES	12		Fortaleza: + 3 Reflejos: + 4 Voluntad: + 3	Puntos de Golpe: 15		
CON	10	Ataques C.C.: (Fue+At. base): + 3 Cuchillo (daño 1d3+ 3; crítico *2)				
INT	12					
SAB	15					
CAR	9	Revólver: (Des+At.base-pen.): - 1 (daño: 1d8, crítico * 2)				
Habilidades:						
Avistar: 6; Escuchar: 4; Esconderse: 2; Saber (Químicas): 5*; Averiguar intenciones: 3; Sigilo: 4; (pilotar - Andrew Bathes): 6; Intimidar: 3; Abrir cerraduras: 2; Engañar: 3.						
*los meteorólogos, lo mismo pero Saber (Meteorología).						

**Científicas (Catherine Banks, Maura Mathew):**

Atributos		(sin transformar)			
FUE	11	Ataque Base: +1 Iniciativa: + 4	Cordura: 60		
DES	16		Fortaleza: + 2 Reflejos: + 6 Voluntad: + 3	Puntos de Golpe: 12	
CON	9	Ataques C.C.: (Fue+At. base): + 2 <u>Cuchillo</u> (daño 1d3+ 3; crítico *2)			
INT	12				
SAB	14				
CAR	11		Revólver: (Des+At.base-pen.): + 1 (daño: 1d8, crítico * 2)		
Habilidades:					
Avistar: 5; Escuchar: 5; Esconderse: 3; Saber (Químicas): 6; Averiguar intenciones: 3; Sigilo: 5;Intimidar: 1; Abrir cerraduras: 1; Engañar: 5.					

**Agentes del gobierno (Williamson, Carter y James -W.C.J.):**

Atributos		(sin transformar)					
FUE	14	Ataque Base: +3 Iniciativa: + 4	Cordura: 35				
DES	17		<table><tr><td>Fortaleza: + 2</td><td rowspan="3">Puntos de Golpe: 21</td></tr><tr><td>Reflejos: + 4</td></tr><tr><td>Voluntad: + 2</td></tr></table>		Fortaleza: + 2	Puntos de Golpe: 21	Reflejos: + 4
Fortaleza: + 2	Puntos de Golpe: 21						
Reflejos: + 4							
Voluntad: + 2							
CON	11	<table><tr><td>Ataques C.C.: (Fue+At. base): + 5 <u>Cuchillo</u> (daño 1d3+ 3; crítico *2)</td><td>Automática: (Des+At.base+feats): 7 (daño: 1d10, crítico * 2)</td></tr></table>		Ataques C.C.: (Fue+At. base): + 5 <u>Cuchillo</u> (daño 1d3+ 3; crítico *2)	Automática: (Des+At.base+feats): 7 (daño: 1d10, crítico * 2)		
Ataques C.C.: (Fue+At. base): + 5 <u>Cuchillo</u> (daño 1d3+ 3; crítico *2)	Automática: (Des+At.base+feats): 7 (daño: 1d10, crítico * 2)						
INT	12						
SAB	10						
CAR	8						
<b>Habilidades:</b> Avistar: 3; Escuchar: 5; Esconderse: 2; Av. intenciones: 5; Sigilo: 5; (pilotar - Carter): 6; Intimidar: 5; Cerraduras: 4; Engañar: 2; Manejo de cuerdas :5; (Explosivos - Williamson): 6).							

# Leyendas del Bosque Mitago

## Criaturas híbrido; hombre-perro-planta:

Atributos		(transformado)		
FUE	14	Ataque Base: +3 Iniciativa: + 4	Cordura: 0	
DES	18		<div>Fortaleza: + 3</div> <div>Reflejos: + 6</div> <div>Voluntad: + 1</div> <div>Puntos de Golpe: 18</div>	
CON	11			
INT	10			
SAB	10			
CAR	-	Ataques C.C.: (Fue+At. base): + 5 <u>Mordisco</u> (daño 1d6+ 3; crítico *2)	<u>Zarpa</u> : 2 ataques por turno; tb. a +5; (daño 1d4)	
Habilidades:				
Avistar (oler): 8 ; Escuchar: 4 ; Esconderse: 3 ; Sigilo: 1 ; Tregar: 6				

## Criatura hombre:

Atributos		(transformado)		
FUE	18	Ataque Base: +3 Iniciativa: + 4	Cordura: 40	
DES	16		Fortaleza: + 5 Reflejos: + 4 Voluntad: 0 Puntos de Golpe: 25	
CON	14			
INT	8			
SAB	6			
CAR	9	Ataques C.C.: (Fue+At. base): + 7 Mordisco (daño 1d6+ 2; crítico *2)	No utilizará pistolas.	
Habilidades:				
Avistar: 5 ; Escuchar: 5 ; Escondarse: 3 ; Averiguar intenciones: 3 ; Sigilo: 5 ; Intimidar: 2 ; Abrir cerraduras: 1 ; Engañar: 3 Se halla controlado por la planta indígena de Yuggoth.				

## Criatura “planta” esqueje:

Atributos		Indígena de Yuggoth –esqueje, experimentos						
FUE	12	<b>Ataque Base:</b> +4 <b>Iniciativa:</b> + 5 <b>Asfixiar:</b> con los tallos: + 5 (daño: 1d4 + 3/ turno que mantiene presa)	<b>Cordura:</b> 0					
DES	15		<table><tr><td><b>Fortaleza:</b> + 2</td><td rowspan="4"><b>Puntos de Golpe:</b>  15</td></tr><tr><td><b>Reflejos:</b> + 4</td></tr><tr><td><b>Voluntad:</b> + 2</td></tr><tr><td><b>Golpear:</b> (3 ataques turno, con distintos tallos) + 7 (daño 1d6)</td></tr></table>	<b>Fortaleza:</b> + 2	<b>Puntos de Golpe:</b>  15	<b>Reflejos:</b> + 4	<b>Voluntad:</b> + 2	<b>Golpear:</b> (3 ataques turno, con distintos tallos) + 7 (daño 1d6)
<b>Fortaleza:</b> + 2	<b>Puntos de Golpe:</b>  15							
<b>Reflejos:</b> + 4								
<b>Voluntad:</b> + 2								
<b>Golpear:</b> (3 ataques turno, con distintos tallos) + 7 (daño 1d6)								
CON	11							
INT	18							
SAB	18							
CAR	-							
<b>Habilidades:</b> Similares a las de la criatura original. Si el brote del que proviene muere, también morirá él. (fuego el doble de daño)								

# Leyendas del Bosque Mitago

Criatura “planta”:

Atributos		Indígena de Yuggoth		
FUE	20	<b>Ataque Base:</b> +8 <b>Iniciativa:</b> + 5 <b>Asfixiar:</b> con los tallos: + 9 (daño: 1d4 + 3/ turno que mantiene presa)	<b>Fortaleza:</b> + 8	<b>Puntos de Golpe:</b>  36
DES	18		<b>Reflejos:</b> + 8	
CON	18		<b>Voluntad:</b> +10	
INT	16		<b>Golpear:</b> (5 ataques turno, con distintos tallos) + 10 (daño 1d6 + 3)	
SAB	30			
CAR	-			
<b>Ataque telepático:</b> Puede “infectar” el cerebro de un hombre/mujer que esté durmiendo en un radio de 30 metros. Para resistirse tirada de Voluntad (dif. 18). Si no se supera, el indígena de Yuggoth (el máster) podrá controlar al afectado durante un 1d10 horas. Para que el sujeto consiga recuperar el control después de ese tiempo, continuas tiradas de Voluntad dificultad 20, sino seguirá controlando la voluntad del individuo durante otro 1d10 horas.				
<b>Habilidades:</b> Durante el verano carece de habilidades. En invierno tiene total movilidad. Lamentablemente responde a las estaciones de Plutón (259 años en completar la órbita al sol), por lo que durante todo el módulo dispondrá de movilidad. Sus tallos se mueven a gran velocidad, como una cobra lanzándose a por su presa. El fuego le hace el doble de daño.				



# Leyendas del Bosque Mitago

Transmisión del 15 de diciembre de 1962, a las 17:22 horas

Base Clyton a Base Hobes... Base Clyton a Base Hobes.

Aquí Base John Hobes, adelante Clyton.

Soy el doctor Millar. Trabajo para Euthanas Pharmaceutic. Estamos en el sector 12 del cuadrante 30, sobre el Antártico. Rogamos se pongan en contacto con \_\_\_\_ (interferencias) \_\_ nosotros.

¿Dónde debemos contactar, base Clyton?

Pónganse \_\_\_\_\_- -acto con el Director de Investigación Edward Arlingstone. Dígale que hemos \_\_\_\_\_ enorme planta.

¿Puede repetir eso, base Clyton?

Hemos encontrado una especie de \_\_\_\_\_lanta. Como un árbol o algo \_\_\_\_\_. De unos 2 metros de altura, aproximadamente. Tiene bayas en forma de ca\_\_\_\_\_. La doctora Banks dice que son de origen micológico. Deberían haber muerto por el frío pero\_\_\_\_\_.

Atención Base Clyton, estamos perdiendo el contacto, por favor sintonice su transmisor... pase a canal 4.

\_\_\_\_\_ podemos\_\_\_\_\_.

Pase a canal 4.

\_\_\_\_\_.

[[Fin de la transmisión]]

# Leyendas del Bosque Mitago

Última transmisión desde la Base Clyton tras la partida de los agentes de inteligencia

23 de diciembre de 1982; 23:42 horas

(un hombre / inflexiones en la voz / ¿asustado?) ¿Hola?

¿Recibe alguien esta transmisión?

¿Dios mío, tiene que haber alguien escuchando... ¿hola? - \_\_\_\_\_- Maldita sea... ¡joder! \_\_\_\_\_. Un momento. Le he oído decir a Caruso que la guardia Noruega graba las señales emitidas en todas las frecuencias. Si alguien oye esto que se lo envíe inmediatamente a la embajada estadounidense... que se lo envíe a Washington... que lo envíe al jodido pentágono; ¡por Dios!, que se lo envíe a quien pueda.

Me llamo Andrew Bathes. Soy piloto norteamericano, transmitiendo desde la base Clyton... todo porque hice un puto post-graduado en químicas, joder... \_\_\_\_\_ Calma, calma... He de contar lo que está sucediendo aquí... ¡Dios mío, creerán que me he vuelto loco si oyen esto! \_\_\_\_\_ un momento. He oído algo \_\_\_\_\_. Joder, alguien viene... justo ahora... (sonidos de pasos/una puerta) \_\_\_\_\_.

(voz de una mujer) Atención, a quien esté escuchando esto. Soy la doctora Maura Mathew. El piloto Bathes se ha vuelto loco. Por si alguien escucha esto que envíen un piloto cualificado a la estación \_\_\_\_\_

(voz de Bathes) ¡CÁLLATE PUTA!

(Maura Mathew) ¡Noooooooooooo! \_\_\_\_\_

(Risa histérica / voz de Bathes) Estos cabrones... estos cabrones... intentan hacerme prescindible. Porque no soy como ellos. Quien escuche esto, tiene que ayudarme... no... no maldita sea, no creo que tenga salvación. Los que estamos aquí ya no tenemos ninguna oportunidad. Tienen... tienen que bombardear este sitio. La base... todo el puto casquete polar... Mándenlo todo a tomar por \_\_\_\_\_.

[[Fin de la transmisión]]



# Legendas del Bosque Mitago

## Magnetófono

Soy el agente Carter, número de identificación 347856-V, nivel de seguridad 1. Según el procedimiento, hemos llegado a la base y tomado prestado el módulo de investigación B, por ser el más próximo al yacimiento donde encontraron el ser.

Se ha establecido contacto con ÉL a las 14:45 horas del día 25 de diciembre de 1982, apenas dos horas después de nuestra llegada. Los científicos de laboratorios Thanathos Pharmaceutic se han mostrado en evidente desacuerdo con el modo en que hemos actuado, pero cuando les hemos recordado la importante inversión gubernamental en la base han cooperado. También nos han comentado un desagradable incidente con el piloto. A ese respecto han agradecido nuestra llegada. Dicen que el licenciado en químicas Andrew Bathes, encargado de pilotar el modelo H-4 Hiwok del hangar, enloqueció dos días antes de nuestra llegada.

Al parecer entró en un estado de tensión postraumática tras pasar un día semienterrado en la nieve, cerca del yacimiento e intentó atacar a la doctora Maura Mathew. La doctora se encuentra bien, no tiene heridas ni lesiones. Parece que no llegó a consumir el ataque. Después de que le redujeran y encerraran en su cuarto logró escapar y se sumió en el blanco del desierto helado. No parece probable que haya sobrevivido.

El comportamiento de todos ellos es muy extraño. El agente Williamson sospecha de que el “invitado” puede estar relacionado con estos hechos.

En cuanto al “invitado” necesita un cuerpo para actuar y trasladarse de este ambiente frío que es el único en el que puede sobrevivir dadas las condiciones de su desarrollo. La semilla estelar ha evolucionado gracias al clima y no sobrevivirá en temperaturas superiores al punto de congelación si no es en simbiosis con un organismo vivo. Por eso necesita un cuerpo anfitrión. Hemos comenzado la selección entre los residentes de la base. Creemos que no sospechan nada.

Soy el agente Carter. Esta es mi segunda grabación y temo que pueda ser la última. La seguridad del proyecto y de todo Majesty 12 está en serio peligro. ¡El “invitado” no proviene de YUGGOTH!... nos ha engañado, repito: ¡No proviene de YUGGOTH!\*

...¡Dios mío!...

El segundo día de las investigaciones el agente Williamson fue... tomado por el “invitado” y se comunicó a través de él. Profirió amenazas y habló de una guerra entre... primogénitos... o algo parecido. Si algún federal da con esta cinta debe ponerse en contacto con el Major Malthus. Se hace necesario abortar el proyecto “FIESTA DE BIENVENIDA”. Creo que todos nosotros estamos infectados, transformados... o algo peor. Anoche soñé que... los putos doctores. Ellos nos han tenido que hacer algo.

Ya no tengo salvación, pero no pienso caer sólo....

[Fin de la grabación]

\*Como ya se ha explicado, el agente Carter se equivoca. De hecho el “hongo” es originario de Yuggoth, incluso de antes de la llegada de los Mi-Go, si bien mutó al entrar en contacto con estos.