

PACIFIC'S HELL



JUAN CARANDELL ROJO

PACIFIC'S
HILL

PACIFIC'S
HEALTH

BOMBARDERO PERDIDO

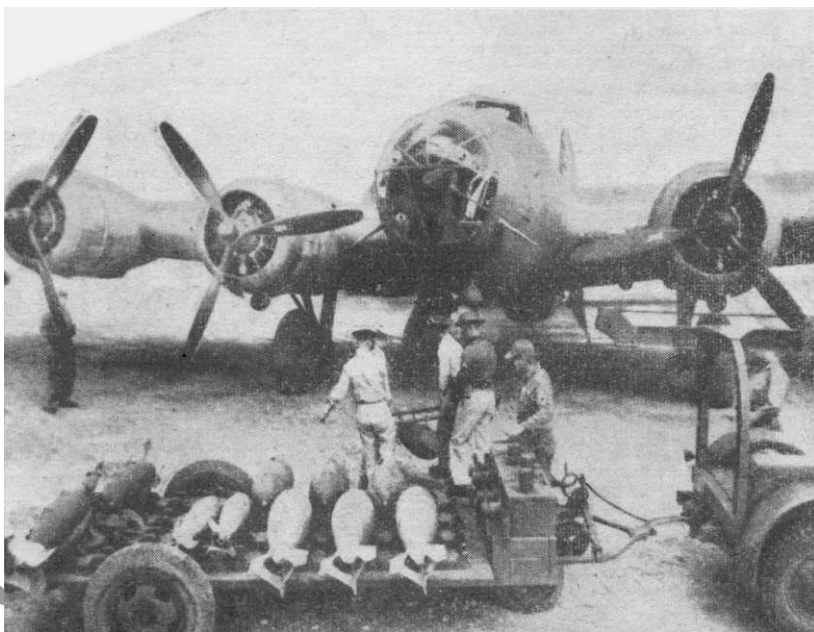
por Juan Carandell Rojo

INTRODUCCIÓN

Esta aventura, es una forma de acercar la llamada de Cthulhu a la II Guerra Mundial, y concretamente al frente del Pacífico. Su objetivo es probar a unos hombres veteranos y curtidos que de repente se encuentran luchando contra un enemigo que es mil veces peor de lo que han sido jamás los japoneses y que este enemigo cargará contra toda la humanidad, sin importar su país, etnia o ideología. La aventura está dividida por capítulos, y puede observarse como básicamente consiste en ir mellando poco a poco las fuerzas de los investigadores hasta llegar al gran final. Se recomienda, que salvo jugadores realmente cansinos o estúpidos, que no se mate a ningún jugador hasta el Capítulo V, a partir de allí no tengas piedad con ellos. En principio esta partida está planeada para ser jugada en una sesión de unas 4-6 horas, depende del grupo y como se desenvuelva, puede durar incluso más, sea como fuere, aquí está la aventura y espero sinceramente que disfrutéis esta particular vuelta de tuerca a la II Guerra Mundial. En el anexo se incluyen las características de los Investigadores y sus historias personales. También incluimos las características de los pnjs que aparecen en la aventura y de las armas japonesas de la II Guerra Mundial, así como unas breves reglas para poder reflejar el combate aéreo que aquí se muestra.

Esta aventura va dedicada, sobre todo a Gema Serrano, por maquetar mi humilde trabajo, eres la mejor Gemita. Y luego va dedicada a todos los que como yo admiran la obra de H.P Lovecraft y el juego de rol *La Llamada de Cthulhu*. Va por vosotros amigos.

CAPÍTULO I: COMIENZA LA MISIÓN



Día 30 de Junio de 1944, Ciudad de Darwin Australia. Los pjs forman parte de la tripulación del B17 Superflying Fortress llamado “Ava Gardner” perteneciente a la 5ª Fuerza Aérea de los Estados Unidos. La mañana se presenta clara y aburrida, sin mucho que hacer salvo disfrutar de la buena temperatura y de las niñas guapas de Australia. Cuando llega la hora de comer, se convoca a los personajes y a las demás tripulaciones de bombardeo a una reunión de Estado Mayor.

Les recibirá el general George C Kennedy, al mando de la 5ª Fuerza Aérea, el cual se encontrará tras una

gran mesa de roble con un mapa de las Islas Marianas y con blancos marcados.

Con voz grave y severa se dirigirá a todas las tripulaciones reunidas en el auditorio.

“Bien caballeros, como ustedes saben los japoneses son un hueso muy duro de roer, les están dando a los marines de lo lindo en Saipan. No olvidéis que su sacrificio nos proporcionará pistas de vuelo más cercanas para darles duro a esos malditos amarillos” “Como pueden ustedes observar los japos están bien atrincherados allí, por lo que McArthur me ha pedido que hagamos un bombardeo de saturación en las instalaciones navales de los japoneses y hacer estragos en sus posiciones de artillería. Será un vuelo diurno y se espera fuerte resistencia del enemigo. El objetivo será arrasarlo con bombas incendiarias y de alto explosivo los sectores Central y el Sector de la Marina Imperial Japonesa. Los blancos específicos para cada escuadrón serán facilitados a cada jefe de dotación ¿alguna pregunta?”

Tras responder a las diversas preguntas que puedan surgir, despedirá a los pjs y al resto de aviadores deseándoles que Dios les acompañe y buena suerte, reclamándoles para mañana a las 8:00 en el aeródromo para realizar el bombardeo. Durante ese tiempo los personajes pueden hacer lo que más le guste en una ciudad como Darwin.

Dales como director de tiempo a los personajes, tiempo para que se relacionen entre ellos, que lean su historia y que actúen en consecuencia. Recálcales, que aunque los personajes se conozcan entre ellos, apenas llevan dos semanas con los otros 4 miembros de la dotación (Owen, Clive, William y Parker) y que son bastante bisoños. Este tiempo debe de servir para que se familiaricen con el PJ que tienen que llevar y con su forma de ser, darles todo el tiempo que sea necesario pero sin pasarte.

A la mañana siguiente, los personajes serán levantados a las 7 de la mañana y puestos a punto en a penas media hora, serán llevados de los barracones a las pistas de vuelo en varios Jeeps y verán la enorme cantidad de B17 que están en formación y listos para despegar. Tras desearse suerte mutuamente y ocupar sus respectivos puestos en el Ava Gardner, la formación despega, acompañada de una escuadrilla de Spitfire de la Royal Australian Air Force.

El día se presenta fresco y clareado con el cielo completamente azul y despejado y poco a poco se acercan hacia el objetivo tras dos horas de vuelo continuado en la cual los cazas deberán de dar la vuelta, se les sumará entonces una escuadrilla de Hellcats de la US Navy del USS Saratoga que está debajo de ellos para darles escolta.

Poco a poco se acercan hacia los blancos enemigos y empiezan a verse la isla tropical que deben bombardear con su carga mortal, mientras las nubes negras de la artillería antiaérea empieza a resonar...

CAPÍTULO II: EL ATAQUE



Nada más aproximarse a las islas, una nube de Zeros aparecerán de la nada y uno realizará una pasada sobre el avión. Haz tiradas tras la pantalla y que tus jugadores se asusten un poco. Anuncia que la pasada ha destrozado media cabina y que aunque Ramsay está intacto, el joven teniente que hacía las veces de copiloto está muerto y lleno de plomo, en este momento, pídele una tirada de cordura al jugador (0/1d3). El B17 será atosigado constantemente por una escuadrilla de tres Zeros, que en sus pasadas irá matando a los pnjs. Ahora pídele al navegante que haga tiradas de Orientación para buscar

los blancos e ir apuntando para lanzar las bombas, y al jugador que lleve al piloto, que haga tiradas de pilotar para llevar a buen puerto el avión entre el fuego antiaéreo. Ponlos nerviosos, haz que el B17 pierda un motor y estalle en llamas, y que el fuego se extienda, invita a que los jugadores traten o de apagar el fuego o concentrarse en disparar a los Zeros, así como mantener el rumbo y pilotar el avión. Incluso para hacerlo más espectacular, permíteles que se anoten las tres bajas de los Zeros si logran derribarlos. Finalmente, al llegar sobre el objetivo, descubrirán que la compuerta está dañada por el fuego antiaéreo y deberán abrirla manualmente con una tirada de mecánica. Posteriormente y tras abrir la compuerta, deberán de arrojar las bombas manualmente, haz que uno de los pnjs que queden, al abrir la compuerta la cabeza le sea arrancada por un disparo de proyectil antiaéreo. El jugador que esté abriendo la compuerta deberá hacer una tirada de cordura, (0/1d3) por la impresión. Haz que finalmente arrojen las bombas y vean como estalla el blanco en llamas y pongan rumbo a la base.

Mientras que dure el combate, haz que todos los investigadores tiren suerte, so pena de recibir 1d4 de daño por las esquirlas de balas o restos de fuego antiaéreo. Al menos una vez cada dos asaltos, para ponerlos nerviosos y que sientan que no están a salvo.

Cuando lleven un poco de tiempo con tranquilidad, aparecerán otro par de Zeros para molestarles y de hecho verán como uno de los aviones de sus compañeros, cae derribado irremediablemente por los disparos. En medio de este nuevo tiroteo, haz que tiren por descubrir, los que la pasen verán que se está formando una nube negra muy densa. Una tirada de Historia Natural o Astronomía, hará saber que esa nube no es para nada normal. Tras un par de asaltos de combate, la nube detonará en una terrible explosión y un flash iluminará todo el cielo antes de caer inconscientes, verán como los dos Zeros explotan en mil pedazos y uno de los B17 sufre una implosión.

Conforme despierten, hazles saber que siguen en el avión y que están cayendo en dirección hacia una isla apartada. Les queda muy poco combustible y el avión está severamente dañado. Exígeles nuevamente tiradas de pilotar para llevar bien el aterrizaje, y tiradas de mecánica, para sacar manualmente el tren de aterrizaje. De no conseguir esta última todos se llevarán un d4 por contusiones salvo que pasen una tirada de Destreza x2. Si tratan de hacer manejar la radio recibirán una intermitencia y silencio de radio por respuesta. Si tratan de localizar donde están, verán que la isla no aparece en ningún mapa. No obstante con tiradas de descubrir, verán que entre la isla asoma una estructura que sin duda es una antena de radio. Otra tirada de descubrir mientras sobrevuelan la isla les hará ver una pista de aterrizaje muy dañada y abandonada. Aterricen donde aterricen estarán en una isla tropical que no saben ni siquiera en que parte del basto pacífico Sur está situada. En el caso de fallar las tiradas de pilotar y de mecánica, lo más recomendable sería saltar en paracaídas mediante una tirada de Destreza x4. Los que la fallen recibirán 1d4 de daño por contusiones, haz que estén desorientados un rato, pero que finalmente se encuentren en los restos del B17 que ha caído en una playa cercana.

CAPITULO III: LA ISLA

Conforme se bajen del avión, o se reúnan en torno a el, hazles otra tirada de Descubrir, verán si la pasan que en el avión, además de los desperfectos de la batalla, hay como si la lluvia hubiera sido ácida y por donde ha caído el agua, de manera muy sutil se ha comido parte de la pintura verde del avión, dejando a la vista el color metálico del aparato. Otra tirada de Idea, les hará ver que los antibalas que llevan encima así como los equipos de respiración son inútiles y los matarán por el peso y el calor. Cualquier intento de cargar con una de las Browning sería infructuoso, puesto que han sido comidas por el ácido dañándolas completamente. No obstante las pistolas de los personajes están intactas. Si

deciden sacar cosas útiles del avión, encontrarán el botiquín de primeros auxilios con 10 usos, además de una balsa hinchables, los paracaídas, una pistola de señales con 10 bengalas y una caja de raciones militares, con comida suficiente para todos los personajes durante al menos dos días. Eso si la caja está caducada y tendrán que pasar una tirada de CONx5 o verse afectados por dolores de estomago que penalizan con -10 a todo lo que hagan.



Cuando los jugadores pregunten que hora es, dile que son sobre las 17:00 más o menos, lo cual les dejará desconcertados, teniendo en cuenta que a las 12:00 estaban en pleno combate y a las 12:35 estaban de vuelta por lo que han estado durmiendo y en el aire cosa así de 4 horas y media. Hazles tiradas de descubrir y de Historia Natural, estas revelarán que antes había un tendido eléctrico por los cables, bastante roídos que hay y que parecen conducir hacia la Antena de Radio. Si lograron aterrizar en el aeródromo esta les pillaré a unos 10 minutos, si es en otra parte de la isla, les llevará una hora por que deberán andar entre maleza y vegetación. Ponlos bastante nerviosos, hazle tiradas de escuchar y de descubrir, para hacerles notar como si les estuvieran siguiendo y no les quitasen ojo.

Cuando vayan a acercarse a la torre de radio, hazles que de repente aparezca un esqueleto empalado con los restos de un uniforme japonés y que aparezca de repente, cuando lo vean deberán pasar otra tirada de cordura (0/1) por la impresión del cadáver. De registrar el cadáver, verán que se trata de un suboficial mayor y que porta una pistola Nambu (oxidada e inutilizada) y una katana al cinto (en condiciones óptimas) la causa de la muerte es por una lanza con la punta de piedra. Una tirada de antropología/historia, revelará que se trata de una lanza de los Cazadores de Cabezas, pero en la lanza encontrarán una serie de símbolos bastante raros, grabados de forma artesanal en el mango. No habrá forma humana de saber el origen de tales símbolos y no han sido vistos anteriormente.

Cuando los jugadores lleguen finalmente a la antena haz que encuentren a otro soldado japonés atravesado por otra lanza con los mismos símbolos frente a una radio. Con una tirada de mecánica/radio/electricidad, podrán ponerla en marcha, aunque solo escucharán un extraño cántico que dice *“Ia Ia R’lyeh Ia Ia Cthulhu”*. Conforme los jugadores lleven rondando por allí un rato, haz que de repente sean atacados por unos humanoides extraños y que les ataquen con lanzas y flechas. Conforme caigan 3 o 4 haz que se retiren, conforme ellos huyan y examinen los muertos se darán cuenta de a pesar de que étnicamente son polinesios, tiene detalles verdaderamente alarmantes, para empezar carecen de párpados y con una tirada de medicina, revelará que están empezando a formarse branquias en su cuello. Este descubrimiento supondrá una tirada de cordura (1/1d3) pues es algo contra natura y completamente extraño...

Al poco del ataque la noche caerá, recuérdales que están cansados y penalízales con un -20 a cada acción si deciden actuar después de la noche. Recuérdales que también tienen mucha hambre, pues no han comido desde el desayuno de las 7:30 de la mañana. Eso si con tiradas de Historia Natural sabrán que el mejor sitio para pasar la noche es la caseta de la radio a resguardo. Si planean hacer guardias, fomenta la paranoia en los investigadores con tiradas de descubrir y escuchar y con los ruidos de la selva, no obstante seguirán notando una misteriosa presencia que les observa de forma muy atenta.

CAPÍTULO IV: ADENTRÁNDOSE EN LA JUNGLA

Tarde o temprano, los jugadores empezarán a pasar hambre y las raciones de comida del Ejército se agotarán, con tiradas de Biología podrán determinar que en este tipo de isla, hay abundantes cocoteros y bananales, así como todo tipo de aves y monos e incluso una pequeña variante de gacela. También descubrirán un riachuelo con un cocodrilo, el cual podría emboscarles. Mientras hacen la batida para buscar alimentos, al cabo de las dos horas acabarán topándose con una construcción megalítica. Una tirada de Historia, los datará como una construcción más propia de los pueblos celtas, con una tirada de Geología, se determinará que esas piedras no son propias de la isla, pero además es que el tipo de piedra es más propio del continente. No obstante una nueva tirada de Antropología rebelará que las inscripciones en torno al monolito, son nuevamente de corte melanesio pero con los mismos símbolos que encontraron en la lanza de piedra. Una tirada de descubrir, revelará un manchurrón más oscuro en torno a una de las construcciones con forma de mesa, la cual tiene además unas hendiduras por la que se dejaría caer un contenido líquido. Tras ver la mancha, una tirada exitosa de Medicina/Primeros Auxilios, revelará que se trata de sangre y que además es fresca. En el momento que se haga el hallazgo, uno de los jugadores (selecciónalo al azar quitando al que ha descubierto la sangre), haz que tropiece con algo y caiga al suelo, cuando vaya a ver contra que ha tropezado, coméntale que cuando observa con que ha tropezado, parece un bulto semienterrado pero de una forma extraña, conforme escarbe un poco verá que se trata del brazo de un soldado de los Australian Royal Marines, de seguir excavando, verán que se trata de una fosa común, donde hay enterrados una veintena de cuerpos, 5 son de los Royal Australian Marines, diez son del Ejército Imperial japonés y los otros 5 son de mujeres melanesias. Identificarán la procedencia de los restos, por el lamentable estado de las ropas, no obstante verán que aunque muchos son cuasi esqueletos comidos por los gusanos, hay un cuerpo de un soldado australiano y el de las 5 chicas y de dos soldados japoneses que son totalmente recientes. Una tirada de Historia Natural, revelará que la tierra ha sido removida bastantes veces, y otra de Medicina, determinará que las víctimas murieron tras ser destripadas con un objeto cortante/punzante y que fueron luego desangradas posteriormente. Esta espantosa visión provoca una tirada de cordura (1/1d6) debido al olor repugnante que desprenden y la grotesca visión que suponen los cadáveres.



Tras esto los investigadores oirán varios disparos y una ráfaga de un subfusil, una tirada exitosa de orientación, determinará la dirección desde donde vienen. Tras una carrera, verán a una quincena de aborígenes con arcos y flechas atacando a dos hombres y una mujer que se defienden como pueden cobijados tras unos troncos. Los investigadores contarán con la ventaja de atacar por la retaguardia

pero mientras dure la refriega una lanza impactará sobre el pecho de uno de los hombres que defienden la posición. En cuanto los jugadores abran fuego y maten a unos 4 o 5 isleños estos saldrán corriendo asustados entre las selvas. Si algún investigador sale en su búsqueda de los supervivientes, será emboscado por 3 isleños que lo atacarán con sus lanzas, el investigador en cuestión debe de tener mucha suerte para sobrevivir al ataque simultáneo y por la espalda de los 3 caníbales. En caso de ocurrir esto, si alguien va a buscar a su compañero, no encontrarán rastro de él, una tirada de Seguir Rastros, verá que han borrado cualquier rastro que podría dejar, pero se verán los restos de la lucha.

Nuevamente los cadáveres de los isleños no tienen ni párpados y presentan branquias en el cuello (esta vez no se hace tirada de cordura)

Conforme se acerquen al grupo que estaba resistiendo, verán que un Sargento 1º de los Australian Royal Marines, yace herido en el suelo, mientras aferra su Thompson humeante, (si deciden recuperarla, lleva un cargador de tambor de 50 balas a la mitad y tiene encima otro entero) atravesado por una lanza de los isleños, mientras un teniente del Ejército Imperial Japonés y una isleña tratan de consolarle en los últimos momentos de su vida. El jugador que lleve a John Morris, reconocerá inmediatamente a su amigo Toshiro Watanabe, al igual que este reconocerá a John Morris. El duro australiano, de nombre Henry Logan pedirá ayuda. Cualquier tirada de Medicina o Primeros Auxilios, dará a ver que el pulmón está perforado y poco se puede hacer por el pobre Logan. La mujer se presentará como Ema Smith. Cuando se aclare todo e interroguen a los PNJs cada uno contará su historia. (La tienes en los anexos de la aventura) Cuando Logan acabe con su historia pedirá un cigarrillo y después morirá ante las lágrimas de Watanabe y de Ema.

Si preguntan por el altar, dirán que hay varios diseminados por toda la isla, pero que el principal se encuentra en las cuevas de la zona montañosa. Los jugadores ahora se plantean con un dilema, Watanabe oficialmente es su enemigo, pero en las circunstancias en las que se encuentran, es el único aliado que tienen contra los caníbales. Si tratan de hacer algo hostil contra él, Watanabe pedirá ayuda a su amigo, y se compromete además a que si salen de la isla se pondrá a su disposición y les conducirá hasta el arsenal para poder equiparse en condiciones.

CAPÍTULO V: CAMINO AL ARSENAL



Conforme los investigadores y sus dos nuevos compañeros se vayan acercando, al arsenal, una tirada de descubrir les revelará que hay como unos surcos en el suelo, cuando se acerquen a examinarlos,

verán que en realidad es una construcción con forma de canalillo hecha con obsidiana, el personaje que se acerque a investigarla, deberá tirar hacer una tirada de cordura (0/1) debido a que cuando se acerque, empezará a correr por este pequeño canal una corriente de sangre presumiblemente humana. Conforme vean esto, Ema comentará, *¡Oh no!, han empezado a convocar a los demonios.*

Cuando los jugadores pregunten que de que demonios se tratan, Ema simplemente contestará *Demonios antiguos que vienen del agua.* Posteriormente añadirá *Debemos detenerles, piensa extender toda su maldad por todas las Islas del Pacífico Sur, seguirán secuestrando mujeres y convocarán a sus malvados demonios.*

Si los personajes se muestran incrédulos, conforme lleguen a la pequeña construcción de hormigón que es el arsenal, verán a un grupo de 4 profundos que atacará a los jugadores hablando con

extrañas y guturales voces (tirada de cordura de 0/1d6) Conforme acabe el combate Ema dirá

Esos son los demonios menores, según cuentan las leyendas, cuando aparezcan ellos aparecerá uno de sus heraldos, si ese heraldo suyo no es detenido, aparecerá el gran KTULU que arrasará toda la tierra. Debemos detenerles, si no, no habrá forma de escapar ni de esta isla ni del mundo entero. Tenemos que destruir su templo en las cuevas de la montaña.

Dentro del arsenal, los jugadores encontrarán una veintena de fusiles Arisaka con sus respectivas bayonetas, así como una caja con mil proyectiles de 7,7mm en peines para los fusiles Arisaka. Encontrarán 4 pistolas Nambu con dos cargadores cada una así como otros 4 revólveres Tipo 26 con dos cajas de 50 cartuchos cada una. Un subfusil Tipo 100 con 4 cargadores y una ametralladora ligera Tipo 99 con otros 4 cargadores. Así mismo cada arma tendrá su respectiva bayoneta y habrá dos katanas, también hay una caja con 6 granadas.

Una vez que el grupo esté debidamente equipado y tras matar a los profundos, notarán que la presencia que cada vez los incomoda más y más. Notan como el cielo de la isla empieza a tornarse más oscuro y como de las formaciones montañosas empieza a salir humo muy negro. De los pequeños canales de obsidiana la sangre circula y de toda la isla suena un cántico que es totalmente blasfemo, el cual dice *Ia Ia R'lyeh Ia Ia Cthulhu, Cthulhu Cthulhu Ia Ftang*.

Mientras se vayan acercando hacia la montaña, verán grupos sueltos de isleños y como paulatinamente, mientras estos se dirigen a la montaña, van tomando cada vez más parecido con los profundos que mataron, ver a estos semi humanos transformándose, supone una tirada de cordura (1/1d3) no obstante conforme avanza hacia la montaña, no atacarán a los investigadores.

CAPÍTULO VI: EL RITUAL

El final está aquí, los investigadores logran llegar a la montaña y se abren paso entre isleños medio idiotizados que cantan hacia el perverso Cthulhu de forma constante, conforme se internen en las cuevas de la montaña, empezarán a oler como a carne quemada y verán por toda la cueva, inscripciones relacionadas con la que encontraron en uno de los altares y en las lanzas de los profundos



y de los isleños muertos. Conforme lleguen a la sala donde se está celebrando el ritual, verá como están adorando a una estatua de oro y de perfecta talla que representa a un ser perverso con tentáculos en el rostro, grandes alas y enormes garras. Verán como dos de las muchachas están siendo quemadas y una tercera, cuelga completamente desnuda de una cuerda. Hay también un grupo de unas 5 muchachas

completamente asustadas y vestidas con harapos de sus ropas normales acurrucadas en un rincón en estado de catatónico.

Preside la ceremonia lo que parece ser el líder tribal, el cual va completamente desnudo salvo por una máscara dorada que representan los tentáculos de la perversa talla de oro. A su lado hay otros 4 profundos y hay unos 10 isleños adorando y realizando cánticos blasfemos. Conforme los jugadores ven eso y se planifican, verán que del agua asoma un tentáculo monstruoso que agarra a la pobre chica y la arrastra al fondo del todo, posteriormente, sale otro profundo aun más grande que es Padre Dagón, el cual se dirige hacia las pobres chicas indefensas para devorarlas. En caso de que las logre devorar, acto seguido aparecerá la cabeza del Gran Cthulhu, el cual con sus tentáculos apresará a 2 de los sectarios para comérselos (los jugadores deberán de hacer tiradas de Cordura tras ver al primigenio por excelencia) y después sus tentáculos irán invariablemente a por los investigadores, los cuales oirán en sus mentes una risa alienígena y perversa que se ríe de la especie humana y de sus patéticos intentos por prevalecer. En caso de que los personajes traten de evitar que siga el ritual, tanto los isleños (armados con lanzas) como los profundos se lanzarán a por ellos, así como Padre Dagón.

Ten en cuenta que este combate debe de ser épico y angustioso, no dudes en matar a algún personaje, pero los investigadores deben de sufrir para acabar con el ritual. Si matan al líder, a la mitad de los esbirros (entre profundos e isleños) y a Dagón habrán triunfado, si no lo consiguen pues la aventura habrá fracasado. Ten en cuenta que aunque parezca que no, la cosa está equilibrada por que los jugadores disponen de armamento pesado con el cual pueden hacer frente a los sectarios (que solo llevan lanzas) y que además los investigadores son personajes curtidos, también cuentan con dos pnjs bastante duchos en el tema del combate. Lo más obvio para acabar con Dagón será dirigir contra el las ráfagas de la ametralladora y las granadas, y viendo sus estadísticas, con que vacíen un cargador de la Tipo 99 sobre este engendro, bastará para darle muerte.

Descríbeles que mientras ellos combaten, Ema se dedica a lanzar un extraño cántico que no deja de entonar, es vital que ellos la protejan por que está lanzando un conjuro que puede hacer que la isla sea finalmente borrada de la existencia.

Sea como fuere, si los jugadores logran impedir el ritual, y hayan rescatado a las muchachas, estas señalarán asustadas al fondo, cuando miren donde ellas señalan, pronto estallará una enorme bola de magma que empezará a arrasarlo todo, los investigadores deberán de hacer tiradas de destreza por 5 para poder escapar. Si fallan 3 seguidas serán tragados por la lengua de lava. Deberán superar al menos 4 tiradas para poder salir exitosamente de la cueva. Conforme salgan, llegarán al embarcadero construido por los japoneses y allí verán una de las naves melanesias con las cuales los isleños viajaban por todas las islas. En la embarcación por suerte caben todos los supervivientes, conforme se alejen de la isla verán como la lava cae a borbotones y como una figura que se ve vagamente entre las sombras, emerge para después hundirse, esta última visión y el agotamiento hacen que todos los supervivientes caigan desmayados.

EPILOGO

Los jugadores despiertan y se encuentran en un hospital de Darwin. Ha pasado una semana desde que escaparon de la isla. En la misma sala se encuentra también Watanabe mirándolos sonriente y Ema. Todos están bastante cansados y doloridos, pero vivos al fin y al cabo y más o menos cuerdos. Watanabe hará entrega de su katana al jugador que el Guardián considere más oportuno por como de bien haya interpretado a su personaje, diciéndole que acepte su rendición y Ema estará contenta de verles. Si está vivo Ramsay, su prometida estará con el, si no ella estará igualmente para preguntar como

murió su prometido. Sea como fuere, los jugadores se ganan un merecido descanso recomponiéndose de sus heridas tanto físicas como mentales y habrán hecho unos grandes amigos en las persona de Ema y Watanabe. El General Kennedy les recibirá y les preguntará por los pormenores de la operación y que su avión desapareció junto a otros 3 en una extraña luz que vieron. Informará que tanto Ema como Watanabe cuidaron de los personajes y aunque este último entregó su pistola al joven teniente de marina John Fitzgerald Kennedy, que desea entregar su arma samurai personalmente a los hombres que le salvaron. George Kennedy, igualmente les informa que tras esto, se han ganado el billete de vuelta a casa.

Aunque hayan logrado salir de la isla, todos los años, durante los días 30, 1 y 2 de julio, los jugadores tendrán horribles pesadillas con la gran figura de aspecto octopoide y como la aclaman como Cthulhu y esto se sucederá hasta el fin de sus días.



PACIFIC'S HELL: LA TRIPULACIÓN

SARGENTO JAMES RAMÍREZ

AMETRALLADOR LATERAL

21 AÑOS



Sergeant

CARACTERÍSTICAS

FUE: 13	CON: 15	DES: 14	POD: 16
TAM: 17	APA: 10	EDU: 15	INT: 10
PV: 16	IDEA: 50%	PUNTOS DE MAGIA: 16	
BD: 1D4	CONOCIMIENTO: 75%	CORDURA: 80	

HABILIDADES

Seguir Rastros: 60%
Biología: 51%
Geología: 51%
Fotografía: 80%
Literatura inglesa: 51%
Hablar Inglés: 60%
Español: 75%

ATAQUES

Puñetazo: 70% 2d4
Pistola (Colt m1911) 40% 1d10+2
Fúsil 75%
Ametralladora (Browning Calibre .50) 45% 2d6+4 CDF ráfaga



HISTORIA DEL SARGENTO JAMES RAMIREZ

Naciste en una de las zonas rurales de California, cerca de la frontera con Oregón, tu padre era un humilde jornalero de origen mexicano, aunque tu nacimiento fue en los EEUU. Tu familia era completamente pobre y la Gran Depresión afectó con dureza, pero tus padres, acostumbrados a pasar calamidades se esforzaron y logró buscar un buen empleo como técnico agrícola con el que alimentarte a ti, a su mujer y a tus dos hermanas. Gracias a su buen hacer pronto montó un taller de arreglo de tractores y automóviles. Tú trabajabas duro en el campo, pero aun así acabaste la escuela y empezaste a dar clases nocturnas en el instituto gracias al Padre O'Leary, el cura católico de Corner Ville, el pueblo donde vivíais con muchas familias de origen español. O'Leary y tu padre son tus ídolos y su presencia y esfuerzo es lo que te motivan para seguir adelante. Tu padre te enseñó lo que era el trabajo duro y el cura te enseñó tu amor por la lectura, la literatura y la fotografía. Con tu primer sueldo te compraste una cámara Kodak con la cual ibas a todos lados y conseguiste ganarte un dinero tomando fotos para el diario comarcal.

Cuando estalló la guerra acababas de terminar el instituto y te llegó la carta de reclutamiento, viste que era una buena posibilidad para conseguir ahorros e ir a la universidad y cumplir tu sueño de ser periodista. Te presentaste voluntario y formas parte del servicio de prensa y reprografía de las recién creadas Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos, tu misión consiste en viajar con diversos aviones y fotografiar las acciones de tus camaradas en el frente, durante mucho tiempo acompañaste a los marines en acción y no te libraste de demostrar tu valía con el fúsil (tu padre te enseñó a tirar con el para conseguir algo de comida en los malos tiempos) ahora te han asignado a la tripulación de este B17, el Ava Gardner, además de ser uno de sus ametralladores, has conseguido impactantes fotografías de combates en el aire. De hecho ya llevas dos fotos tuyas como portada de la revista Time.

Las Fuerzas Aéreas suponen tu mejor oportunidad para que un hispano de origen humilde como tú, pueda ascender y llegar a cumplir su sueño de ser periodista. Tú lo tienes claro y te aferras a eso y a la medalla de San Patricio que te regaló el padre O'Leary cuando partiste a la guerra. Te carteas habitualmente con tu familia y guardas una foto un tanto picante de tu novia Manuela, la cual miras en los momentos de más complicaciones. Esperas que la guerra acabe pronto y desees volver a casa ser periodista y formar una familia con Manuela.

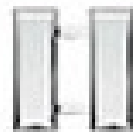
Te llevas particularmente bien con Eversman, es un veterano curtido y te trata bastante bien, además siempre estáis hablando de cosas del campo. Morris piensas que es demasiado idealista, pero lo ves un gran profesional. El capitán Ramsay te parece un hombre demasiado callado y que suelta poca prenda de su vida privada, no obstante confías en él. No tragas mucho a Von Brown con su cháchara anarquista, el no sabe lo que es pasar miseria, a pesar de que dice que ha estado en la guerra de España, simpatizas bastante con Clark pues comprendes tan bien como el lo que es vivir en una familia con un entorno humilde. Llevas seis meses y 10 misiones con esta tripulación y la verdad es que le has cogido cierto cariño al Ava Gardner. No has prestado mucha atención a los nuevos reemplazos.

PACIFIC'S HELL: LA TRIPULACIÓN

CAPTAN PHILIP RAMSAY

PILOTO

30 AÑOS



Captain

CARACTERISTICAS

FUE:14	CON: 11	DES: 15	POD: 14
TAM: 13	APA: 13	EDU: 18	INT: 15
PV: 12	IDEA: 75%	PUNTOS DE MAGIA: 14	
BD: 1D4	CONOCIMIENTO: 90%	CORDURA: 70	

HABILIDADES

Astronomía: 60%
Mecánica: 50%
Física: 74%
Orientarse: 70%
Pilotar: 81%
Descubrir: 75%
Escuchar: 75%
Inglés: 90%

ATAQUES

Pistola (Colt M1911 0,45) 80% 1d10+2



HISTORIA DEL CAPITAN PHILIP RAMSAY

Antes de la guerra, eras piloto comercial, nacido en San Francisco. Volaste todo tipo de cosas por todo el mundo, eres un viajero nato y desde pequeño te ha fascinado el mundo de la aviación. Estudiaste para ser piloto y vaya si que lo conseguiste, fuiste la persona más joven de toda California en obtener tu licencia de piloto.

Por desgracia te criaste con tus abuelos, tus padres murieron jóvenes en un accidente de coche y tus pobres abuelos vivieron hasta un año después de verte como piloto profesional, gracias a la herencia que te dejaron y a tu bien pagado sueldo has dispuesto de mucha soltura económica para hacer lo que te plazca. Tu vida ha sido una sucesión de rollos de una noche, viajes exóticos y coleccionismo de arte contemporáneo.

Todo esto cambió el día 7 de diciembre de 1941. Momento en el cual decidiste alistarte en el ejército. Debido a tu amplia experiencia como piloto, los jefazos del Alto Mando, decidieron darte un empleo como instructor en una escuela cercana a tu ciudad natal, pero tú deseabas ver acción. Tras un año y medio como instructor, pediste el traslado a un mando de combate, y finalmente en febrero de 1943 te concedieron tu propia dotación de un B17 con el rango de capitán. Lo bautizaste Ava Gardner, tu actriz favorita. Llevas más de año y medio en Australia en la ciudad de Darwin y por lo pronto has cumplido 29 misiones de vuelo, sabes que a la número 30, si vuelves te retiras. Lo cual estás deseando tras más de 3 años de leales servicios a tu país. En Darwin has conocido a una chica simpatiquísima, Evelyn, con la cual estás prometido. Como no tienes nada que te ate a San Francisco, piensas mudarte definitivamente a Darwin. Te encanta ella y te encanta su familia y en su familia están muy contentos contigo. Su padre mr. Reginald Perry, tiene dinero y piensa crear contigo una empresa de paquetería urgente en Australia y que tú seas su socio y piloto comercial, así mismo tiene numerosos campos de cultivo y piensa emplearte como fumigador en ellos.

Con respecto a tus compañeros, te llevas bastante bien con todos ellos, siempre escuchas el consejo del Sargento Mayor e Ingeniero de vuelo Thomas Eversman, mucho más curtido en temas bélicos que tú. Has congeniado bastante bien con el otro miembro más antiguo, el Alférez Navegante John Morris, es bastante más joven que tú, pero aprecias su valor y su inteligencia. Sabes que el Sargento 1º Edgard Clark estudió medicina, pero ignoras por qué está aquí y no en el Cuerpo Médico, no obstante te sientes más tranquilo con un sanitario a bordo. Ramírez y Von Brown son los más nuevos, apenas llevan 6 meses, pero en las 10 misiones que habéis hecho juntos te parecen unos buenos profesionales. No conoces muy bien al resto de la tripulación, son el último reemplazo tras quedar los demás muertos o gravemente heridos, apenas llevan un par de semanas con vosotros y te molesta no saber como funcionarán en combate real.

PACIFIC'S HELL: LA TRIPULACIÓN

SARGENTO MAYOR THOMAS EVERSMAN

TECNICO DE VUELO

44 AÑOS



Chief Master
Sergeant

CARACTERISTICAS

FUE:15	CON: 15	DES: 14	POD: 12
TAM: 15	APA: 14	EDU: 13	INT: 10
PV: 15	IDEA: 50%	PUNTOS DE MAGIA: 12	
BD: 1D4	CONOCIMIENTO: 65%	CORDURA: 60	

HABILIDADES

Electricidad: 65%
Mecánica: 86%
Escuchar: 70%
Descubrir: 70%
Primeros Auxilios: 63%
Pilotar: 36%
Conducir moto: 40%

ATAQUES

Ametralladora (Browning del 0.50) 80% 2d6+4 ráfaga
Pistola (Colt 0,45) 53% 1d10+2
Cuchillo de combate 60% 1d6+1d4
Puñetazo 73% 2d4



HISTORIA DEL SARGENTO MAYOR THOMAS EVERSMAN

El negocio de la guerra no es nada nuevo para ti, te alistaste en 1916 mintiendo sobre tu edad y participaste en el Raid del general Pershing en México contra Pancho Villa, allí por tus acciones ascendiste a cabo y te dieron la Estrella de Bronce. Un año después estaba embarcado rumbo a Francia para participar en la Gran Guerra. Luchaste junto a la 82ª División de Infantería los All American en la ofensiva de Meuses Argonne y estuviste metido en el fregado del Batallón Perdido. Nuevamente destacaste por tus acciones que te valieron la Estrella de Plata y el ascenso a Sargento 1º. Durante los permisos en París, te fascinaste por el funcionamiento de los aviones y su mecánica. Por lo que al acabar la guerra, te especializaste en reparaciones de las aeronaves y empezaste a trabajar en las Fuerzas Aéreas del Ejército de los Estados Unidos. Cuando construyeron la base Aérea de Pearl Harbour, aceptaste el destino encantado, estabas aburrido de tu Indianápolis natal y del ambiente rural en el que te criaste, te despediste de tus padres y 5 hermanos y marchaste a Hawai.

Tu destino era idílico, trabajabas en lo que te gustaba, conocías chicas guapas y la cerveza siempre corría a cuenta de los pilotos, eras una pieza importante de la mecánica y todos te valoraban y apreciaban. Por tu antigüedad te ascendieron a Sargento Mayor y técnico jefe del aeródromo de Pearl Harbour. Pero el 7 de Diciembre de 1941 todo eso cambió. Los japoneses bombardearon la base y tú respondiste con resolución montando una Browning del .50 en un emplazamiento antiaéreo y comenzaste a disparar contra ellos. No solo derribaste tres aviones de los japoneses tu solo con la ametralladora, si no que salvaste la vida de cinco pilotos que quedaron atrapados entre las llamas de un barracón alcanzado por una bomba. Por tus acciones nuevamente te condecoraron con la Medalla de Honor del Congreso. Pediste inmediatamente un puesto de combate y participaste como técnico de vuelo en el avión del propio Doolittle durante el ataque sobre Tokio. Después has ido rotando de pista en pista hasta quedar asignado permanentemente al Ava Gardner. Sabes que la próxima misión, en caso de salir bien supone la retirada del frente, esta sería la número 30 tanto para ti como para el capitán Ramsay y para el Alférez Morris.

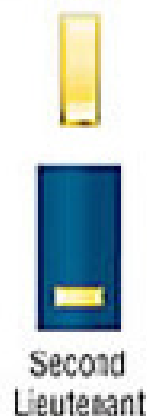
Al capitán Ramsay lo consideras un buen hombre y te ríes bastante de John Morris por ser mucho más joven que tú, pero aun así le guardas mucho respeto pues siempre os ha llevado por buen camino. A pesar de que llevan tiempo volando con vosotros, no te fías de Clark ni de Von Brown, sabes que ocultan algo y eso te mosquea bastante. Ramírez te cae bastante bien, pues un chico rural como lo fuiste tú hace muchos años.

PACIFIC'S HELL: LA TRIPULACIÓN

ALFEREZ JOHN MORRIS

NAVEGANTE

24 AÑOS



Second
Lieutenant

CARACTERISTICAS

FUE:14	CON: 14	DES: 11	POD: 11
TAM: 13	APA: 12	EDU: 20	INT: 15
PV: 13	IDEA: 75%	PUNTOS DE MAGIA: 14	
BD: 1D4	CONOCIMIENTO: 90%	CORDURA: 70	

HABILIDADES

Crédito: 30%
Historia Natural: 70%
Orientación: 85%
Antropología: 75%
Historia: 96%
Conducir: 25%
Descubrir: 60%
Escuchar: 60%
Hablar japonés: 40%
Inglés: 100%

ATAQUES

Katana (cuando encuentre una) 75% 1d8+1+1d4
Pistola (Colt 0,45) 60% 1d10+2
Ametralladora (Browning 0.50) 30% 2d6+4 ráfaga

HISTORIA DEL TENIENTE JOHN MORRIS

Eres natural de Seattle del Estado de Washington. Estudiaste toda tu vida duramente, desde la primaria hasta la universidad, donde te licenciaste en Geografía e Historia. Desde siempre te han fascinado las culturas de Asia y del Pacífico Sur y sueñas en investigar sobre los Samuráis más a fondo en cuanto acabe la guerra. A pesar de estar en guerra con Japón, aprendiste su idioma y algo de kenjutsu gracias a un amigo que hiciste hace unos años mientras estudiabas en la Universidad, el señor Toshiro Watanabe, el te enseñó el idioma y unas cuantas nociones de kendo, os hicisteis bastante amigos hasta que perdisteis el contacto por la guerra, esperas volverlo a encontrar cuando acabe esta locura.

Acabaste la carrera y decidiste alistarte al ejército debido a que contemplabas con temor a la Alemania Nazi y su rápido auge y como las potencias europeas caían derrotadas ante Alemania. Tú pensabas que la Democracia estaba en peligro y que debías luchar por defender los ideales en los que crees, siendo además defensor de la intervención americana tanto en la Guerra Civil española a favor de la República como cuando Alemania invadió Polonia.

Esperas que tras la guerra, tu amado Japón, vea la luz y camine junto a Estados Unidos, en paz en la senda de la democracia.

En el momento de alistarte, tus enciclopédicos conocimientos sobre antropología y cultura de la región Asia/Pacífico, interesaron al alto mando, el cual te encargó que escribieras un manual sobre ello. Publicaste el libro y según comentan es bastante útil a la hora de relacionarse tanto con los isleños como entender la psicología del soldado japonés. Otra de tus grandes pasiones, fue la cartografía y la supervivencia y fuiste miembro de los Boy Scout muchos años. El éxito de tu libro supuso tu promoción de cadete a Alférez casi directa y entraste en servicio en el Ava Gadner a la vez que el Capitán Ramsay y el Sargento Mayor Eversman. Estás deseando terminar tu servicio activo y pasar a la reserva donde dedicarte a la investigación antropológica de forma más abierta.

Tus dotes de navegante han sido siempre muy valoradas entre la tripulación, y tu relación con Ramsay es la de el hermano mayor que nunca tuviste, mientras que con Eversman es la del tío favorito pero que a veces se hace demasiado pesado. Hablas bastante de política con Von Brown y te interesa su experiencia en la Guerra Civil, no obstante te muestras un poco distante, aunque no por desprecio si no por timidez con Ramírez y con Clark, no sabes de que hablarles sinceramente.

PACIFIC'S HELL: LA TRIPULACIÓN

SARGENTO PRIMERO EDGAR CLARK

AMETRALLADOR DE COLA

24 AÑOS



**Staff
Sergeant**

CARACTERISTICAS

FUE:16	CON: 11	DES: 15	POD: 14
TAM: 15	APA: 11	EDU: 15	INT: 13
PV: 13	IDEA: 65%	PUNTOS DE MAGIA: 14	
BD: 1D4	CONOCIMIENTO: 75%	CORDURA: 70	

HABILIDADES

1° Auxilios: 80%
Medicina: 60%
Escuchar: 67%
Descubrir: 67%
Discrección: 70%
Ocultarse: 55 %
Inglés: 65%

ATAQUES

Ametralladora (Browning .50) 40% 2d6+4 ráfaga
Pistola (Colt 45) 57% 1d10+2
Subfusil 78%
Patada 60% 1d6+1d4
Presa 40%



HISTORIA DEL SARGENTO PRIMERO EDGAR CLARK

Una mezcla de mala suerte y lucidez es lo que define tu vida. Eres natural de Nueva York, hijo de un especulador bursátil y agente de bolsa completamente arruinado. Te criaste en el barrio del Bronx en el Tenement n° 55 de la Avenida Dempsey. El barrio era malo y las malas juntas peores, pronto entraste en una banda y te metiste en multitud de líos incluso has llegado a trabajar para la Mafia, has tenido que usar una Thompson para ametrallar a algún miembro de una banda rival y para servir a Don Simonelli.

Simonelli fue generoso y pagó tus incipientes estudios en la Universidad de Nueva York en Medicina, tu sueño, además su hermano un insigne cirujano, te tomó como pupilo. Con él llevabais una clínica ilegal, donde curabais a los heridos en los distintos encontronazos que tenían en sus actividades delictivas. Simonelli te enseñó a operar y curar cortes y navajazos con pocos medios y a pesar de no haber terminado la carrera.

Tenías dinero y vivías bien, pero todo eso calló debido a una redada, los dos hermanos fueron arrestados, pero alegaron que tú desconocías a que se dedicaban y aunque se te expulsó de la universidad y te impidieron para seguir ejerciendo la Medicina, pudiste escapar con la honra intacta, dándote la posibilidad de ingresar en las Fuerzas Armadas. Aceptaste y gracias a diversos contactos y chanchullos te acaban de destinar como sargento 1º y ametrallador de cola del B17 Ava Gardner en Australia.

Llevas ya medio año con el bombardero y un total de 10 misiones de vuelo, echarás de menos al capitán cuando se retire, pero no le tienes ningún cariño al Alférez Morris, el cual piensas que es un cerebritito y un niño mimado, también te llevas bastante mal con Eversman pues sabes que te tiene calado. No obstante tratas con bastante indiferencia a Von Brown y te llevas bien con Ramírez, pues al igual que tú sabe la desdicha de haber sido pobre.

PACIFIC'S HELL: LA TRIPULACIÓN

SARGENTO ERWIN VON BROWN

OPERADOR DE RADIO

25 AÑOS



Sergeant

CARACTERISTICAS

FUE: 8	CON: 13	DES: 13	POD: 17
TAM: 15	APA: 16	EDU: 17	INT: 18
PV: 14	IDEA: 90%	PUNTOS DE MAGIA: 17	
BD: 0	CONOCIMIENTO: 85%	CORDURA: 85	

HABILIDADES

Psicología: 60%
Psicoanálisis: 60%
Radio: 80%
Electricidad: 60%
Lanzar: 60%
Descubrir: 60%
Ocultarse: 60%
Discreción: 60%
Escuchar: 60%
Español: 30%
Alemán 85%
Inglés 85%

ATAQUES

Fusil 80%
Pistola (Colt 0,45) 40% 1d10+2
Ametralladora (Browning del .50) 30% 2d6+4 ráfaga



HISTORIA DEL SARGENTO ERWIN VON BROWN

Eres medio alemán y medio estadounidense, pero lo que si eres al 100% es anarquista. Tu madre era una enfermera de la Cruz Roja, destinada a Alemania tras la I Guerra Mundial, tu padre era un escritor e intelectual alemán de origen noble. Ambos se conocieron y se casaron al poco de acabar la guerra y al año siguiente naciste tú. Tu familia vivió de primeras en Alemania, aunque conociste los EEUU desde pequeño ya que viajabas para navidades y para las vacaciones del verano allí. Gracias a las ventas de libros de tu padre y al duro trabajo de tu madre, tu familia no soportó las penurias económicas de muchos de tus vecinos de Berlín, ciudad donde naciste, pero tu familia miraba con malos ojos el nacimiento del nazismo.

Cuando Hitler salió victorioso de las elecciones de 1933, tu familia se mudó a Arkham, en Massachusetts, el lugar de nacimiento de tu madre. Poco a poco fuiste descubriendo y compartiendo el ideario anarquista de tu padre y te adaptaste a los EEUU con muchísima facilidad, frecuentando en tu adolescencia, círculos literarios y anarquistas. Cuando preguntaste a tus padres los motivos de la huida de Alemania, aparte de que ambos eran militantes anarquistas, tu madre además era judía, por lo que según la ley hebrea, te convierte a ti en judío. Tus padres se espantaron ante la persecución antisemita que tenía Hitler así como de la intelectualidad izquierdista.

Cuando acabaste el Instituto, en vez de ir a la universidad, sorprendiste a todo el mundo enrolándote como voluntario en las Brigadas Internacionales, y viajaste hasta España para combatir el fascismo y defender la República Española ante la agresión de militares fascistas apoyados por los nazis y los italianos.

Participaste junto a la Brigada Abraham Lincoln en los combates del Jarama y del Ebro, Y a pesar del alto número de bajas, no fuiste ni siquiera herido, aunque lloraste mucho cuando tuviste que abandonar España en 1938 debido a la presión internacional. Aunque en la vuelta a los EEUU, tu familia te recibió como un héroe, el gobierno te miró mal por haber ido a luchar a una guerra extranjera, así mismo, te supo bastante mal que la República perdiese la guerra.

Al volver de la guerra, empezaste tus estudios universitarios, aunque pronto los abandonaste cuando te presentaste voluntario para luchar nuevamente contra el fascismo, deseabas que te enviaran a Europa a combatir a los nazis y poder participar en la liberación de tu propio país. Pero debido a tu conocida afiliación izquierdista y a tu participación en la Guerra Civil, desestimaron tu experiencia militar, y acabaron mandándote a la Fuerza Aérea en el Pacífico, tras una dura lucha, por que te enviaran al frente. Allí pensante, que la tiranía de Tojo era tan perversa como la de Hitler, tras leer sobre los horrores acontecidos en la toma de Nanking por lo que te afanas en servir lo mejor que puedes. Llevas en el Ava Gardner unos 6 meses y esta es tu 10 misión. Trataste de hacerte amigo de Ramírez, pero por un malentendido acabasteis peleando, Clark te es bastante indiferente y confías en el mando de Ramsay. Te gusta mucho discutir y hablar de política con John Morris un hombre con el que concuerdas bastante, Pero no acabas de fiarte de todo de Eversman, pues te mira mal por tus ideas y parece desdenar tu experiencia militar.

ANEXOS A LA PARTIDA



CAZAS ZERO



PV: 50

Armadura: 7 puntos

Habilidad de pilotar: 70% también sirve para realizar ataques y pasadas

Al disparar contra los cazas Zero, hay un 25% de probabilidad por bala, de que el daño vaya contra el piloto en la carlinga. El empalamiento contra la máquina hace daño máximo (se supone que le da al timón, al motor etc etc)

Ataques: Montaje cuadruple de ametralladoras pesadas, (con la habilidad pilotar) 4d6+6.

No voy a poner las características de puntos de vida del B17, puesto que los daños que reciba y demás es una cuestión meramente narrativa, ni pondré las características de los demás tripulantes pnjs, puesto que su aparición es meramente anecdótica y para mostrar la crudeza de la guerra con sus grotescas muertes.

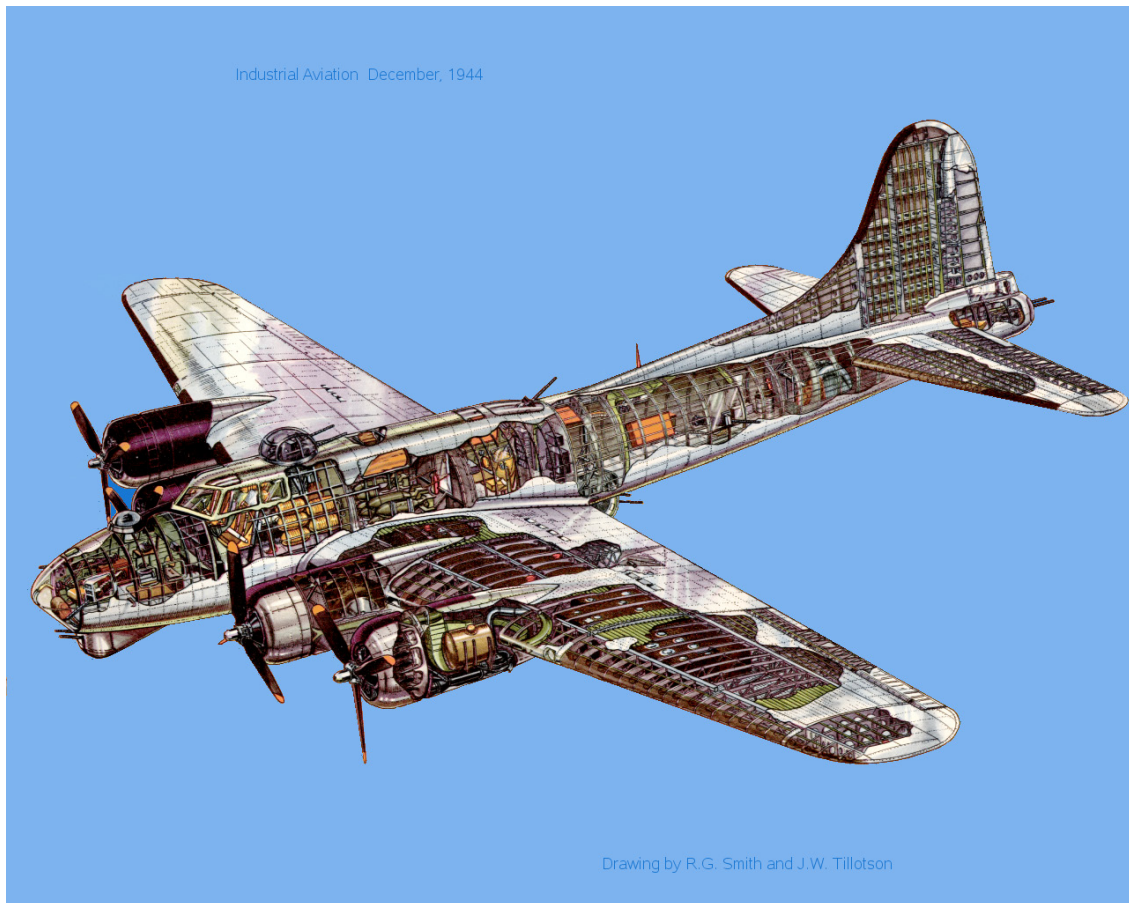
EL COMBATE AÉREO

Mientras estén en los aviones, ten en cuenta que las cintas de munición eran de 500 balas y que por cada bala que disparen les dará un 1% a la probabilidad de dar al aparato enemigo, eso si por encima de las 20 balas que disparen en una ráfaga, aumenta en un 1% la probabilidad de pifia por cada 10 balas más que decidan disparar. Si la tirada de ataque es exitosa, el pj hará una tirada de suerte, en caso de fallarla solamente impactará un 10% de las balas disparadas. En caso de acertar dependiendo del margen de diferencia habrá acertado tantas balas como margen de suerte en la tirada. Las tiradas contra los Zeros van penalizadas por un -20 debido al veloz movimiento de los cazas enemigos, no se cuenta la penalización del antibalas, por que la posición del ametrallador es completamente estática. El perfil de la ametralladora viene reflejado en el manual como Browning del 0,50 no obstante ha sido incluida en las fichas para más facilidad. El DJ debe tener en cuenta, que en el combate aéreo, solamente Ramirez, Eversman y Clark están con una ametralladora (Ramirez se encuentra en la lateral izquierda, Everman en la rotatoria ventral y Clark en la de cola). Ramsay se encuentra pilotando, Morris pendiente de la navegación y de las bombas y Von Brown a la radio.

EQUIPAMIENTO DE LOS PJS

Se les ha dado a cada jugador su arma reglamentaria, la Colt M1911, la cual era una pistola semiautomática del calibre 0,45, con muchas potencia de parada, robusta y muy manejable, era el arma estándar de las dotaciones de los aviones en caso de caer derribados y la única arma de fuego disponible. Así cada jugador, lleva también un cuchillo de supervivencia con una brújula en el mango. Mientras vayan en el avión, llevarán chalecos antibalas, que les prevendrá 3 puntos de daño. No es gran cosa, eso si, si deciden ponérselo en la jungla, penalízales con un -20 a todas las acciones, debido a lo engorroso que resulta y el calor que da en medio de un clima tropical. Así mismo en el avión, dispondrán de un botiquín de primeros auxilios con 10 usos. Una pistola de señales con 10 bengalas y raciones C para dos días pero ya pasadas (en caso de consumirlas y fallar Con x5 -10 a la actividad general por nauseas) Así mismo cada PJ dispone de su Colt 0,45 reglamentaria con un peine en su interior y dos adicionales junto con un cuchillo de emergencia.

FOTOGRAFIAS SUGERIDAS PARA LA AMBIENTACION



Interior de un B17



Antes de la misión



Traje de vuelo



General George C Kennedy, mando de la 5ª Fuerza Aérea de los EEUU



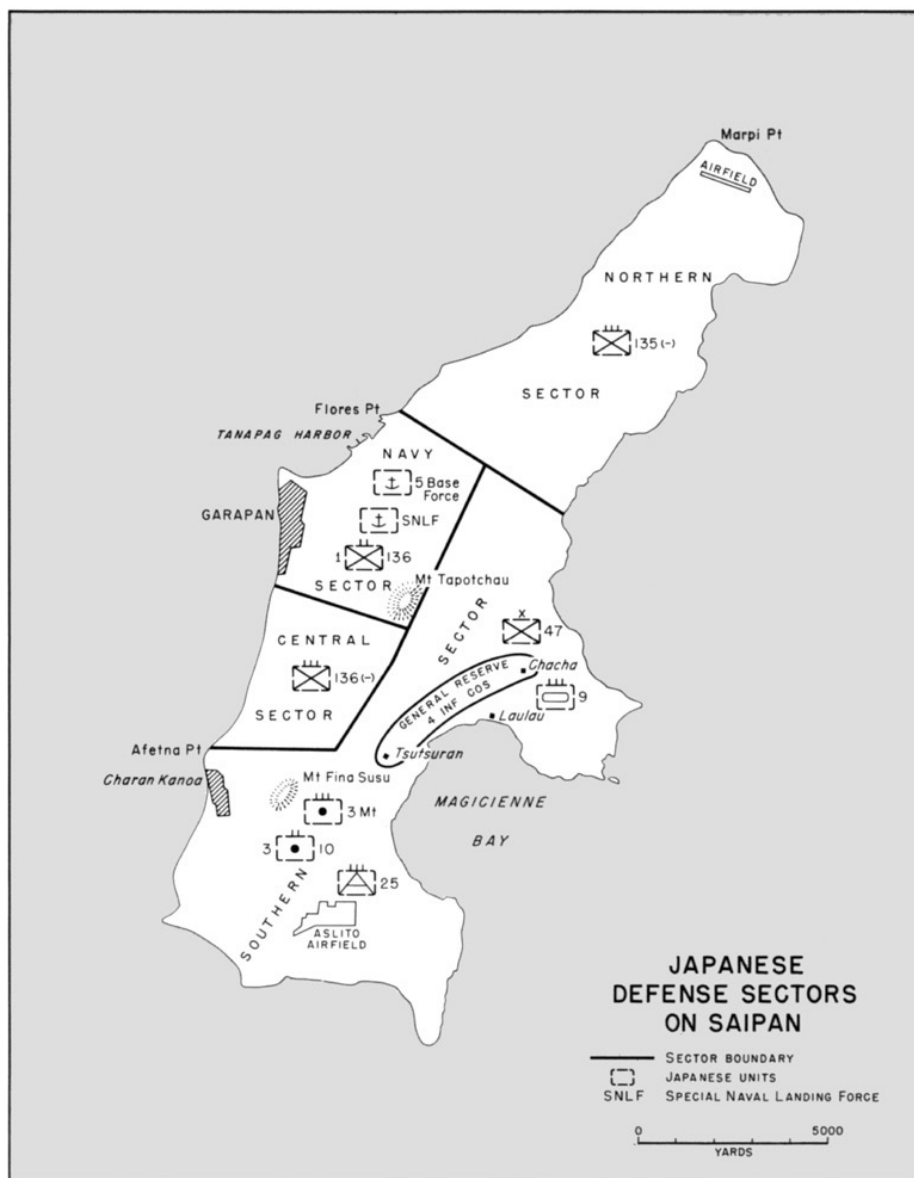
Emblema de la 5ª Fuerza Aérea



Las inscripciones en las lanzas, en los megalitos y en las cavernas.



Flota de B17



El objetivo de los bombardeos.



La actriz que da nombre al avión.

LA HISTORIA DE TOSHIRO WATANABE

Cuando estalló el conflicto entre nuestros países, mi unidad fue enviada a esta pequeña isla para poder construir un aeródromo, fue una decisión tomada sobre la marcha por el Almirante Yamamoto, ya que descubrimos esta isla de casualidad, puesto que no figuraba en ningún mapa o carta de navegación. Pidió al general Suribayashi que destacase una sección para la defensa de la isla con un grupo de constructores. Levantamos un pequeño atracadero para amarrar nuestra patrullera así como levantamos una pista de aterrizaje y la antena de radar. Nunca tuvimos noticias de los isleños, hasta que empezaron a desaparecer los constructores misteriosamente. Luego empezaron a atacarnos en horda, conseguíamos repelerlos, pero cada vez éramos menos. A veces nos encontrábamos con cadáveres de mujeres de islas cercanas como si hubieran sido comidos, también pasaba con los restos de nuestros soldados. Sea como fuere solo quedábamos unos pocos y decidimos esconder un arsenal para continuar con la lucha. Llevamos así cerca de dos años, de mis hombres, solo quedo yo. Han logrado incendiar, no se como la lancha patrullera que usábamos. Logan vino hará cosa así de un año, sus hombres cayeron a manos de los cazadores de cabezas, y desde entonces estamos juntos en esto tratando de sobrevivir, ya no me importa el Bushido, ni el Emperador. Solo quiero salir de esta maldita isla. A Eme Smith la rescatamos cuando vimos una de las pequeñas embarcaciones que usaban para trasladarse de una isla a otra. Esta estaba ocupada por solo dos cazadores de cabezas, así que decidimos rescatarla hace cosa de 3 meses. Desde entonces viaja con nosotros.

LA HISTORIA DEL SARGENTO 1º HENRY LOGAN.

Hace cosa de un año, nos enviaron a mi pelotón y a mi a investigar que cojones hacían los japoneses en esta isla. Conforme llegamos fuimos acosados constantemente por los cazadores de cabezas, pero ni rastro de un solo soldado japo, todos los que vimos o estaban enterrados en esos dichosos altares o los encontrábamos muertos en mitad de la selva. Los cazadores de cabezas hundieron nuestros botes neumáticos y supongo que al no dar señales de vida, el Almirantazgo pensó que estábamos muertos, lo cual en parte era cierto. Cuando solo estábamos Timmy Callahan y yo, nos encontramos con Watanabe el cual nos ofreció colaborar para tratar escapar de la isla, por desgracia ayer mataron a Timmy y hoy me llega el turno a mí. La pobre Eme, lleva con nosotros desde que la rescatamos.

LA HISTORIA DE EME SMITH

Provengo de una de las islas del Archipiélago de la Melanesia, mi padre es un capitán de Marines estadounidense y mi madre es noble de una de las islas de la Melanesia. Los cazadores de cabezas siempre han hecho incursiones, pero los guerreros de la tribu siempre los han logrado rechazar, ahora con la guerra, parece que se han vuelto más fuertes y han secuestrado a muchas de nosotros en otras islas. Según cuentan las sacrifican a un dios prohibido y cuyo nombre es tabú, una cosa así como KTULU o Cthulhu. Solo se que son adoradores de demonios perversos y que sacrifican a todos los que pueden en su honor. Gracias a los esfuerzos de Logan y Watanabe, me he salvado, ojala pudiéramos salir de aquí.

Recomiendo además encarecidamente el uso de las bandas sonoras de la película Memphis Belle, que le da un tono épico muy adecuado para el principio y el tema nº 15 de Indiana Jones y el Templo Maldito, muy adecuado para el final de la aventura para repetirlo incansablemente.

EL ARMAMENTO DE LOS JAPONESES



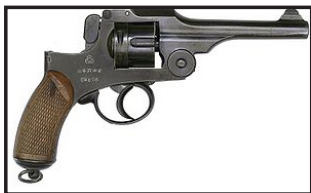
Fusil Arisaka del 7,7

Probabilidad básica: 25%
Daño: 2d6+4
Calibre: 7,7
Fallo: 99-00
Alcance: 100 metros
Cadencia de Fuego: 1
Tamaño del cargador: 5



Subfusil Tipo 100

Probabilidad básica: 15%
Daño: 1d10
Calibre: 9mm
Fallo: 97-00
Cadencia de fuego: 2 o ráfaga
Alcance: 20 metros
Tamaño del cargador: 30



Revolver Tipo 26

Probabilidad básica: 20%
Daño 1d10
Calibre: 9mm
Fallo: 99-00
Cadencia de fuego: 2
Alcance: 15 metros
Tamaño del cargador: 6



Pistola Nambu

Probabilidad básica: 20%
Daño: 1d8
Calibre: .32
Fallo: 90-00
Alcance: 15 Metros
Cadencia de fuego: 3
Tamaño del cargador: 8



Ametralladora Ligera Tipo 99

Probabilidad básica: 15%
Daño: 2d6+4
Calibre: 7,7
Fallo: 96-00
Cadencia de fuego: 1 o ráfaga
Alcance: 50 metros
Tamaño del cargador: 30



Katana

Probabilidad básica: 15%
Alcance: Cuerpo a cuerpo
Daño: 1d8+1+bd

TENIENTE TOSHIRO WATANABE



FUE: 15
CON: 14
DES: 15
APA: 14
POD: 13
TAM: 10
INT: 11
EDU: 16

Cordura: 55
PV: 12
BD: 1d4

Habilidades: Inglés 55% pilotar embarcación 60%

Ataques

Katana 80% 1d8+1+1d4

Revolver Tipo 26 60% 1d10

EMA SMITH

FUE: 16
CON: 13
DES: 14
APA: 16
POD: 18
TAM: 13
INT: 12
EDU: 15

Cordura: 75
PV: 13
BD: 1D4

Habilidades: Inglés 75% Polinesio 75% 1º Aux: 70%

Ocultismo: 80% Mitos de Cthulhu: 10%

Ataques:

Fusil Arisaka 55% 2d6+4 Cuchillo 70% 1d6+1d4

Hechizos: Crear Símbolo Arcano



CAZADORES DE CABEZAS (SEMI PROFUNDOS)

FUE: 13
CON: 10
DES: 13
APA: 9
POD: 7 (salvo el líder que tiene POD 20)
TAM: 12
Int: 10
EDU: 6

Cordura: 0
PV: 11
BD: 1d4

Habilidades: Seguir Rastros 30% Descubrir 60% Mitos de Cthulhu 45%

Ataques: Lanza 30% 1d6+1+1d4 Arco 30% 1d8

Hechizos: Ninguno, no obstante el líder conoce Contactar con un Profundo, Niebla de R'lyeh, Contactar con Cthulhu y Contactar con Dagon.

