



## LA ERMITA

Por Xavi Carrasco

*A veces el horror está más allá de la guerra por cruel que ésta sea...*

### Introducción

Saint Honoré, 21 de Marzo 1918, frente de Arras

Recién desembarcados en St Nazaire (días antes) sois movilizados a toda prisa hacia el frente anglo-francés de Arras. Mientras viajáis en el lento convoy de camiones Thornycroft, vuestras miradas nerviosas delatan que para vosotros va a ser vuestro bautismo de fuego.

Pertenecéis a una unidad de infantería de los Estados Unidos y durante el trayecto intentáis conoceros unos a otros. La cuestión es hablar de lo que sea para olvidar (si es posible) el miedo que sentís.

### Información para el Guardián

El ejército alemán prepara una ofensiva a gran escala. Una compañía de infantería alemana se instala en la columna de la ermita de St. Honoré. La mañana en que llegan los PJs de las tropas anglo-francesas lanzan sucesivos ataques (todos finalmente repelidos). En el último participarán los PJs (también serán repelidos y es importante que los jugadores crean que **verdaderamente** sus personajes corren peligro).

Al día siguiente (tras el fallido ataque del día anterior) el Sgt 1º al mando del ataque será fusilado por ordenar la retirada. Durante este

día ambos bandos intercambiarán fuego de artillería, una de las granadas accidentalmente explotará cerca de la ermita y derribará parte del ábside de ésta. La piedra central del ábside es una piedra con un signo ancestral que sellaba el paso a seres de otras dimensiones.

Por la noche toda la compañía alemana será masacrada por sorpresa y los pocos que logran huir de las insondables criaturas que les atacan caerán muertos víctimas de los balazos suministrados por los ingleses al creer éstos que el enemigo efectuaba un ataque nocturno por sorpresa.

A la mañana siguiente se produce un ataque de artillería alemana (que disparan desde Km de distancia). Por la noche algunos de los PJs serán obligados a permanecer en puestos de centinelas avanzados. A la mañana siguiente todos los centinelas avanzados (salvo los PJs) serán hallados muertos (horriblemente degollados).

Durante el día todo estará tranquilo (demasiado para el gusto de los soldados más veteranos), tan sólo un avión de observación alemán sobrevolará la zona (mal augurio, según los veteranos).

Por la noche mandarán una patrulla de reconocimiento.

Al día siguiente la patrulla no habrá vuelto y seguirán las muertes de centinelas avanzados.

Este día pasará tranquilamente (sólo algún disparo artillero romperá la calma de vez en cuando).

Por la noche los PJs serán mandados como

2ª patrulla. Su misión será averiguar si el enemigo se está preparando para un ataque y si es posible causarle algunas bajas (degollándoles el pescuezo) sin hacer ruido, naturalmente.

Una vez en las líneas alemanas los PJs descubrirán que todos los enemigos están horriblemente descuartizados o degollados. En el refugio del oficial alemán encontrarán un libro en latín que cuenta porque se construyó la ermita y la razón del porque debe estar la piedra del ábside siempre en su sitio.

Una vez sepan lo que pone el libro, los PJs deberán encontrar la piedra y colocarla en su sitio para volver a cerrar el portal mágico. Posiblemente antes de conseguir su propósito los PJs deberán luchar con varios de los "monstruos" que encontrarán en su camino hacia la ermita.

Si por el contrario deciden retirarse con sigilo y volver a sus líneas, una vez allí estarán a salvo pero al día siguiente las muertes de centinelas no habrán cesado, con lo cual el capitán inglés les invitará a volver la siguiente noche como "voluntarios" a una 3ª patrulla o a formar parte de su lista de candidatos a fusilamiento.

Si en vez de todo lo dicho los PJs al ver los monstruos salen corriendo despavoridos hacia sus líneas, el Guardián puede elegir entre que mueran bajo el fuego de sus propias trincheras (que sin duda les confundirán con otro ataque nocturno alemán) o que salten despedazados por los aires por culpa de alguna mina.

Es aconsejable que le Guardián procure que todo lo sucedido de la impresión de ser

obra de un enemigo feroz de una guerra cruel y despiadada.

### Reclutamiento

Los jugadores deben crear personajes de las profesiones que deseen (sin informarles del tipo de aventura en la que participan). El Guardián debería fijar un tope de edad entre 25 ó 30 años (a su criterio). Seguidamente adjuntamos varias tablas para simular un historial y conocimientos adquiridos durante

una guerra (en este caso la Gran Guerra). La primera tabla es determinar el destino (aconsejamos que los PJs sean de **infantería**, aunque dejamos al Guardián la posibilidad de que sean de otros cuerpos). La segunda tabla es para determinar la graduación dentro del ejército (aconsejamos que todos los personajes **no militares** sean soldados o si lo prefiere el Guardián que tiren en la tabla-). Los personajes que escogieron el **ejército** como su profesión serán los líderes del pelotón (sería aconsejable que fuesen como máximo Sgt).

sejable que fuesen como máximo Sgt).

Finalmente deberán tirar dos veces en la tabla de conocimientos adquiridos. La primera vez sólo en aquellas habilidades con asterisco (\*) que serán las básicas de todo soldado enviado al frente y luego otra segunda vez una vez sean licenciados y repatriados (una vez finalizada la guerra o el módulo) y entonces tirarán las demás características salvo las que ya habían tirado antes. Estas simularán los conocimientos adquiridos durante la guerra.

### Destinos

	excedente	aviación	marina	artillería	infantería
Otras naciones en conflicto	0	1	2-3	4-6	7-10
USA	1	2	3-4	5-6	7-10

### Graduación

	Sold.	Cpl.	Sgt.	Sgt. 1º	Tt 1º	Cap.	Maj.	Cor.
Gran Guerra	1-8		9		10		-	
En tiempo de paz (profesionales)	1	2-3	4-5	6	7	8	9	10

### Conocimientos adquiridos

(Tirar un dado por cada habilidad)

Si el personaje aun está en la guerra tirar sólo donde haya asterisco, y al final del conflicto podrá tirar en todas las restantes. Tirar para ver si se consigue una habilidad no quiere decir que obligatoriamente tenga que conseguirse esta habilidad. Primero se tira (según el cuerpo al que pertenece) un tanto por ciento para conseguir dicha habilidad, y si se consigue luego se tira un dado para ver que tanto por ciento se ha ganado de dicha habilidad.

AVIACION	MARINA	ARTILLERIA	INFANTERIA	% GANADO	
				1-5	6-10
*Cuerpo a cuerpo	30	30	60	20	30
*Armas cortas (†)	70	70	70	40	40
*Fusil	60	60	70	40	60
Metralleta (°)	20	20	40	50	60
*Sable (†)	—	40	40	40	40
Daga (bayoneta) (°)	40	40	50	65	15
Ametralladora (°)	80	50	60	60	35
Mortero (°)	—	—	70	50	35
Artillería	40	80	80	—	40
Camuflaje	—	—	80	60	15
Cantar	50	50	50	50	05
Cond. automóvil	40	—	50	40	10
Cond. maquinaria	—	45	30	—	30
Equitación	—	—	45	30	25
Escuchar	40	40	60	60	10
Esquivar	—	—	50	60	10
*Lanzar	—	—	—	60	10
Mecánica	70	60	35	—	20
Nadar	20	80	20	20	15
*Ocultarse	40	40	65	75	15
*Pilotar avión (USA) († -Tt 1º)	80	10	—	—	25
*Pilotar avión (otros) (†)	80	10	—	—	45
*Saltar	70	40	50	60	10
*Fotografía	60	—	—	—	10

(†) Sgt. 1º o superior

(°) Sgt. o superior

### Equipo (Sold. Americano)

Fusil Springfield M.1903 (cal. 30) + Bayoneta  
Máscara anti-gas  
Pala trinchera  
Cantimplora  
Manta  
Ropas de abrigo  
Casco  
Marmita  
Comida 2 días (dentro de una mochila)  
50 balas (cal. 30) en 10 cartucheras lona

### Equipo extra (ataque)

Dos granadas de mano (tipo A1)  
Paquete cigarillos (Camel o Lucky Strike)  
Pastilla de chocolate, 1/2 libra

### Ración de Aguardiente (1 vaso)

### Equipo especial (líder)

Pistola Browning M.1911 (Automática de 7 disparos -Cal.45)  
14 cartuchos de cal. 45

### Equipo (Sold. Alemán -por si interesa describir a los PJs o si precisan utilizar)

Fusil Mauser M.1898 (cal 30)  
Bayoneta  
Máscara anti-gas  
Pala trinchera  
Cantimplora  
Manta  
Ropas de abrigo

### Casco

### Marmita

Comida 1 día (dentro de la mochila)  
60 cartuchos (cal. 30) en dos cartucheras de cuero

### Equipo extra (ataque)

Dos granadas de mano  
Paquete de cigarillos  
Una ración coñac o una pastilla de chocolate (100 grs)

### Equipo especial (líder)

Pistola Luger M.1908 o Pistola mauser M.1916 (automáticas de 8 disparos. Cal. 38)  
16 cartuchos (Cal. 38)



## Vida en las trincheras

En las trincheras la vida transcurre en una tensa monotonía. La suciedad, la falta de cualquier comodidad (aunque sea mínima), el cansancio y el temor constante a ser muerto son compañeros inseparables de todos cuantos malviven en estos fangosos agujeros cavados en la tierra.

Normalmente nunca sucede nada (durante largos períodos de tiempo) pero en unos pocos segundos un obús perdido, un ataque inesperado o un ataque de gases asfixiantes pueden acabar contigo, siempre hay que vivir con el miedo en el cuerpo.

## Personajes No-Jugadores

### Capitán George Mc. Kingley (GB)

42 años.

FUE 11; CON 10; TAM 10; INT 12; POD 9; DES 10; APA 9; EDU 14; COR 45; PV 10

Habilidades: Ocultarse 80%; armas cortas 65%

Es un perfecto miedica que sería capaz de sacrificar todos sus hombres con tal de no sufrir ningún rasguño. Intenta parecer decidido y valiente (ambas cualidades que no posee) y su máxima ambición en esta guerra (aparte de sobrevivir) es ascender y ser condecorado.

Al ser repelido su ataque (en el que participarán los PJs) acusará al Sgt 1º al mando del grupo de cobardía y mandará fusilarlo.

También ordenará a los PJs ofrecerse "voluntarios" a puestos peligrosos-centinelas avanzados- o a patrullas nocturnas como represalia por retirarse del ataque ordenado por él y que según los soldados más veteranos fue una orden necia y dada en mal momento.

Puede que obligue a algún personaje a formar parte del pelotón de fusilamiento del Sgt. 1º a criterio del árbitro.

Constantemente llamará sabandijas cobardes a todos los hombres bajo su mando y cosas parecidas.

### Sgt 1º Albert Stanley (GB)

31 años.

FUE 18; CON 18; TAM 16; INT 10; POD 10; DES 12; APA 10; EDU 10; COR 50; PV 18

Habilidades: Elocuencia 70%; Escuchar 65%; Fusil 56%; Armas cortas 67%; Sable 40%

Es el oficial al mando del ataque. Es un hombre valiente y que se preocupa por sus hombres. Al ver que el ataque resultaba una carnicería prefirió olvidar las órdenes recibidas e improvisar. Será fusilado.

### Hauptman Von Vanderhaus (D)

57 años

Era el oficial al mando de la masacrada compañía alemana. Sus hombres descubrieron un viejo manuscrito en latín dentro de la ermita y lo intentaba descifrar (según parece). Desafortunadamente para él y sus tropas no supo descifrar a tiempo y comprender su significado.

Von Vanderhaus será encontrado muerto por los PJs si miran en el refugio del capitán (líneas alemanas). Estará degollado como todos sus hombres.

## Cronología y acontecimientos

### 21 de Marzo 1918

06.27 h. Llegada al frente de combate, están encima de un camión Thornycroft (en un convoy) y un fuerte bombardeo artillero

empieza a barrer la carretera. Alguien os ordena bajar de los camiones e instintivamente os vais a cubrir a una trinchera cercana.

Una vez en la trinchera se os acerca un Sgt. 1º (GB) y os ordena que caléis las bayonetas y os aprestéis a salir a combatir ya que se os necesita como refuerzos en el ataque anglo-francés que ha sido ordenado.

06.45 h. Sois obligados a avanzar en un ataque a la bayoneta (tipo película **Senderos de Gloria**) y sois repelidos como si de chinches se tratara. El fuego de ametralladoras enemigo y las explosiones os machacan duramente. Finalmente, ante la insostenible situación, el Sgt. 1º ordena retirada (si los PJs prefieren desoir la orden y prefieren seguir avanzando para matar algún condenado "boche", el Guardián debe proporcionarles una muerte gloriosa tal y como seguramente buscan sus jugadores. Para describir los combates o matar a los PJs, el Guardián puede tirar en la siguiente tabla de Peligros en la Tierra de Nadie

Tabla de peligros en tierra de nadie

	Disparos Infantería	Fuego ametralladora	Explosión artillería	Campo minas	Ataque gases	No pasa nada
En batalla	1-5	6-7	8	9	10	—
En calma	1-2	3	—	4	—	5-10

**Efectos:** En principio los PJs no deben correr ningún peligro y la tabla sólo debe proporcionar datos aleatorios de como se desarrolla la batalla. El Guardián debe narrar si ahora dispara la Infantería, o si, a cien metros a la izquierda un grupo de soldados ingleses saltan por los aires al pisar una mina. En principio este debe ser el cometido de esta tabla. Sería aconsejable que se tirase una dado en ella cada 3 minutos de juego (a criterio del Guardián según el tiempo que desee recrear las escenas de combate).

Si los PJs se creen Robert Mitchum o John Wayne y desean imitar a sus ídolos de la gran pantalla lanzándose a una carga suicida contra las líneas alemanas, entonces el Guardián -mediante una jugosa descripción utilizando la tabla- deberá informar a los jugadores de que modo morirán sus personajes.

## Información adicional sobre gases

Siempre que salga en la tabla Ataque de Gases, el Guardián debería saber lo siguiente. Gas: Cloro.

Este gas de color verde amarillento empezó a utilizarse en 1915 con lo cual es un gas relativamente en desuso, aunque muy espectacular de describir. Es un gas denso que flota a ras de suelo y se introduce en los hoyos y trincheras.

Efectos: Ataca los vasos sanguíneos de los pulmones provocando edemas. El tejido pulmonar se inflama y se transforma en una masa húmeda esponjosa que le es imposible suministrar aire. Los síntomas por orden son: opresión en el pecho, dificultades en la respiración, visión deformada, náuseas y vómitos, defecación involuntaria, movimientos espasmódicos (Extremidades), convulsión total, interrupción de la respiración y muerte. La muerte puede sobrevenir en un tiempo de 2 minutos a 3 horas, dependiendo de la cantidad de gas inhalado.

Gas: Yperita-Mostaza.

Introducido en 1917 es un líquido en estado puro que se gasifica en contacto con el aire. Tiene olor a mohó y tarda en desvanecerse unas 12 h. Forma como un humo de color oscuro.

Efectos: Si toma contacto con la piel produce quemaduras y ampollas muy dolorosas y difíciles de curar. Provoca neumonía y los síntomas por orden son: dificultades de respiración, irritación en los ojos, ceguera temporal, espasmos violentos, dolor en el pecho, vómitos y muerte. Los efectos son irreversibles salvo que se traslade a la persona afectada a una atmósfera pura.

Posible curación a los gases: Si se ha sido gaseado y se ha inhalado el gas hay una posibilidad remota de salvación si se le traslada de inmediato a una zona de aire no contaminado y se le efectúa una transfusión de sangre masiva que elimine la sangre envenenada. El tratamiento debe efectuarse antes de que

transcurran 2 h. tanto si el afectado lo es de gas Mostaza como si lo es de Cloro, llegar más tarde significaría la muerte irreversible.

08.10. h. Fin del ataque por retirada.

13.00. h. Hora del rancho (comida). Si se ha efectuado ataque con gases no se comerá nada hasta que transcurran 12 h. Quien se quite la máscara antigua sufrirá los efectos de los gases.

21.30. h. Noche. Intercambio de disparos durante la noche. Relativa tranquilidad. Los PJs podrán dormir.

## 22 de Marzo, 1918

06.55. h. Los PJs se despiertan con el retumbar de los cañones. Por lo visto el ejército alemán se dispone a darles la bienvenida.

07.05. h. Cesan los cañonazos.

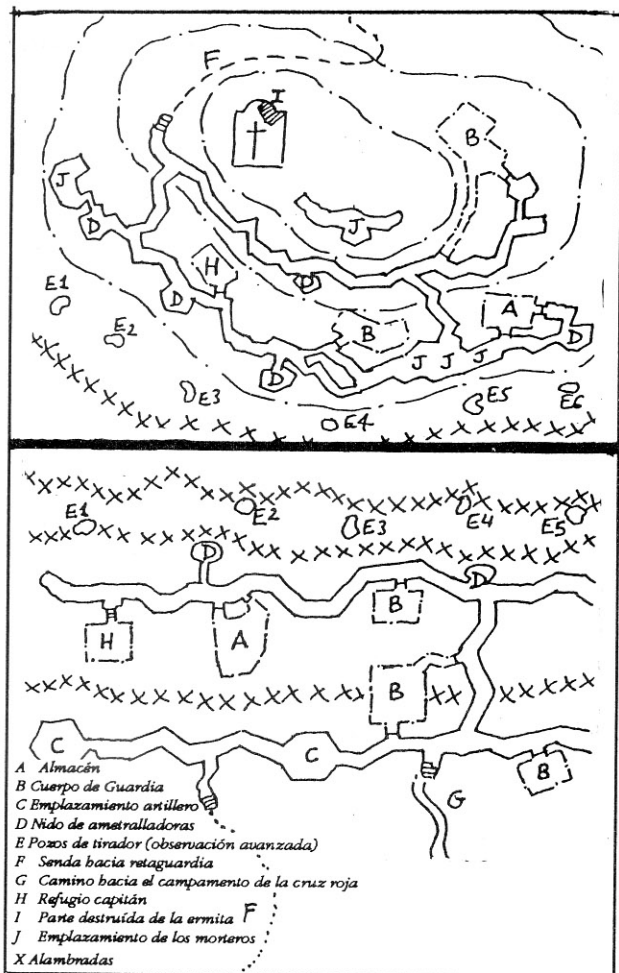
08.01. h. El Capitán Kingley (GB) acusa públicamente al Sgt 1º Stanley de cobardía en el ataque del día anterior y se fija fecha para esta tarde para hacer juicio sumárisimo contra él y fusilarlo mañana.

08.15. h. Los soldados más veteranos rumorean discretamente sobre lo necia que resultó la orden de atacar (dada por Kingley) y la injusticia de juzgar y previsiblemente fusilar al Sgt 1º.

Si se pregunta a algún veterano (tirada de elocuencia o sobornar con un paquete de cigarrillos) informará sobre la opinión que se tiene sobre el Capitán Kingley y sobre el Sgt 1º (ver PNJs).

13.04. h. Hora del rancho. Menu: verduras salteadas, manitas de rey y fruta.

21.00 h. Alguno de los PJs deberá ocupar el puesto avanzado de centinela. Será una especie de castigo, suministrado por el Capitán como pago a vuestra cobardía en el ataque del día anterior. Los PJs deberán sortearse el puesto entre ellos. El Guardián debe crear la sensación de que el elegido al puesto estará en



peligro constante.

00.28. h. Ataque alemán. Se trata en realidad de los supervivientes que intentan huir desesperadamente de los monstruos, pero los centinelas aliados (incluso el PJ presumiblemente) interpretará esta acción como un verdadero contraataque alemán por sorpresa. Serán repelidos con cierta facilidad.  
00.38. h. Ataque repelido.

### 23 de Marzo, 1918

06.45. h. Bombardeo alemán (artillería lejana) que despertará a los PJs.  
09.07. h. El investigador que estaba de centinela avanzado durante la noche es relevado. Sin duda contará la batallita nocturna a sus compañeros aunque éstos también hayan participado al ser despertados durante la noche para ocupar sus puestos de combate.  
09.25. h. El Capitán da la noticia de que será fusilado el Sgt 1º por las acusaciones de "cobardía bajo el fuego enemigo y desobedecer las órdenes recibidas". A dedocracia elegirá a los "voluntarios" que formarán el pelotón de ejecución (Los PJs deberán tirar un dado y el nº más bajo de ellos será elegido -sólo uno-). Si el PJ elegido se niega a formar parte del pelotón de ejecución, formará parte del pelotón ejecutado, así mismo lo advertirá antes el capitán. Formar parte del pelotón de ejecución ocasiona 1D6 de pérdida de cordura. Si algún PJ desea ver el cuerpo del muerto debe tirar COR y tirar 1D3 si no pasa el chequeo.  
13.08. h. Hora de rancho. menu: verduras salteadas, sopa y agua.  
21.00. h. Sorteo entre los investigadores del puesto de centinela avanzado para esta noche (sigue el castigo). Si le vuelve a tocar al mismo investigador deberá fastidiarse e ir a su

puesto sin rechistar, salvo si otro PJ le hace el puesto voluntariamente.

### 24 de Marzo, 1918

07.00. h. Diana. Es el primer día en que el despertar ha sido con corneta y no a cañonazos.  
07.25. h. Aseo y desayuno.  
09.15. h. Los PJs se enteran (por el compañero de puesto durante la noche) que todos los centinelas que estaban con él en puestos cercanos han sido degollados por la noche por el enemigo. Si se pregunta a un veterano (tirada de elocuencia o soborno de 1 cigarillo), éste comentará que la muerte silenciosa de centinelas avanzados no puede augurar otra cosa que un inminente ataque alemán.  
11.06. h. Un avión de observación alemán sobrevuela las posiciones aliadas. Los vetera-

nos informan que eso confirma sus presentimientos sobre el inminente ataque alemán.  
21.00. h. Sorteo entre la tropa de engrosar las filas de una patrulla nocturna de reconocimiento que deberá infiltrarse en las líneas enemigas esta noche, para obtener información. Los PJs deberán tirar los dados para ponerles nerviosos pero de ninguna manera serán elegidos para esta patrulla. Esta noche ningún PJ efectuará el puesto de observador avanzado (se les puede hacer ver a los investigadores de que hoy es su día de suerte).

### 25 de Marzo, 1918

07.00. h. Diana. Segundo día sin cañonazos al despertar.  
07.25. h. Aseo y desayuno.  
09.05. h. Los investigadores se enteran de que los centinelas avanzados que estaban de puesto esta noche han sido degollados todos sin excepción. La patrulla mandada ayer noche tampoco ha vuelto y se la da por capturada, muerta o desaparecida.  
10.37. h. Bombardeo alemán (artillería lejana).  
10.47. h. Fin del bombardeo.  
21.00. h. Sorteo entre la tropa para formar parte de una segunda patrulla nocturna. La misión encomendada es "Averiguar si el enemigo se está preparando para un inminente ataque. Si es posible, causar algunas bajas al enemigo sin usar las armas de fuego para no dar la alarma" (se entiende que deberán degollar a sus víctimas). "Casualmente" han salido de la gorra del capitán todos los nombres de los PJs. Con una sonrisa cínica les dice que espera que esta vez no vuelvan corriendo como sucios rebeldes de las colonias cagados de miedo.

22.07. h. Entrega a los PJs del equipo extra de ataque y da las últimas instrucciones para efectuar el reconocimiento. Si el Guardián lo desea se les puede suministrar una copia de las trincheras alemanas sacada de una fotografía aérea. La copia, hecha a mano por el capitán, será correcta.

### Noche del 25 al 26 de Marzo de 1918: La Patrulla

23.55. h. Los investigadores salen arrastrándose de sus trincheras en dirección a las líneas alemanas (estableciendo un orden de marcha). Mientras atraviesan la tierra de nadie deberán tirar en la tabla correspondiente y solo en el caso de que salga "Minas" se tendrá en cuenta el resultado. En tal caso, los investigadores deberán tirar su suerte y el que falle deberá soportar una explosión del poder destructivo de una granada.  
00.00. h. Llegada a las líneas alemanas. Una vez se introducen en las líneas alemanas descubrirán que las tropas enemigas han sido brutalmente asesinadas. Los cuerpos, generalmente degollados y mutilados en algunos casos, estarán esparcidos a lo largo rancho de todas las trincheras alemanas. Los investigadores deberán hacer una tirada de Cordura perdiendo 1D3 COR si no la pasan.  
Quién vaya a la cabeza del orden de marcha además perderá automáticamente 1D3 de COR.

Una vez pasado esta primera impresión al ver cadáveres tan siniestramente degollados, los PJs no deberán tirar Cordura aunque vean nuevos cadáveres mientras no declaren que se fijan especialmente en ellos, ya sea para mirarlos o simplemente acercarse a ellos para quitarles algo.  
00.15. h. Hallazgo de la patrulla inglesa de la noche anterior (igualmente degollados). Pérdida de 1D3 de Cordura si fallan la tirada.  
00.20. h. Hallazgo en el refugio del oficial alemán de un **Hauptman** brutalmente despedazado (Chequeo de Cordura y pérdida de 1D4 en caso de no pasar la tirada). En la caja de munición que hay sirviendo de improvisada mesa hay un manuscrito de aspecto antiquísimo escrito en latín. Si se saca una tirada de Leer Latín se comprobará que este manuscrito fue escrito hace 200 años por clérigos Galos y en él se explica que esta ermita fue construida para evitar que los aberrantes ángeles de satanas bajasen a la tierra y corrompiesen las almas de los cristianos que en ellas habitan. Se extiende durante un buen trozo contando largas historias de akelarres abominablemente obscenos y orgías de sangre que según los monjes se producían en esta colina. Finalmente explica que se construyó la ermita para santificar el lugar e impedir así que Satanás y todos sus paganos servidores alados volbiesen a manchar el sagrado suelo de los servidores de Dios con sus sucios pies pecadores. Algunos párrafos después se advierte que la piedra central del ábside de la ermita tiene un dibujo protector (hecho según se dice por el abat de Toulouse) que siempre debe permanecer en su sitio para que bajo ninguna circunstancia aparezcan nuevamente los servidores de Satán.

También advierte que si por accidente o por cualquier otra razón se desprendiese dicha piedra, debería colocarse antes de la



media noche en un agujero en el suelo existente detrás del altar y que sólo de esa forma se lograría evitar la llegada de los diablos alados de Satanás que siempre bajan a molestar a los mortales a esa hora. Luego el autor del manuscrito divaga relatando todas las obscenidades y males que las mentes débiles o los pecadores hacen en las noches a esa hora (inducidos a buen seguro por los consejos que Satanás les hace al oído), como la fornicación, el asesinato o el robo.

Leer este manuscrito ocasionará una pérdida de 1D4 de cordura. En caso de que los PJs no sepan latín, el Guardián puede hacer que el capitán alemán tuviese en forma de apuntes los datos más importantes que en el manuscrito se encuentran. La nota podría estar escrita en alemán o francés.

00.40. h. Mientras los PJs siguen su camino para llegar a la ermita se encontrarán con un ser desgarrado y aceitoso con forma humana, cuernos, rabo y alas (parecidas a las de un murciélago). Sus extremidades terminan en forma de garras absolutamente sobrecogedoras, pero lo peor de todo es que no tiene rostro. Su piel es negra y cuesta distinguir su contorno en la noche.

El ser en cuestión es un **Angel descarnado de la noche** que andará atareado devorando los restos mortales de un soldado alemán. Los PJs deberán tirar 1D6 de Cor al verlo si se falla el chequeo de Cordura.

#### Angel descarnado de la noche

FUE 12; CON 12; TAM 11; INT 4; POD 15; DES 11; PV 13.

Movimiento 6/12 (en vuelo)

Armas: Garras 30%, aplastar agarrando 30%  
Armadura: 2 puntos por piel dura.

00.45. h. Tanto si han matado al monstruo como no, al cabo de cinco minutos de tiempo real aparecerá otro monstruo (chequear las destrezas).

#### 2º Angel descarnado de la noche

FUE 13; CON 9; TAM 13; INT 4; POD 13; DES 10; PV 11.

Movimiento 6/12 (en vuelo)

Armas: Garras 50%, aplastar agarrando 50%  
Armadura: 2 puntos por piel dura  
Habilidades: Discreción 90%, ocultarse 90%

01.00. h. Si a esta hora no han terminado de matar a los monstruos, probable ente éstos estén devorando a los PJs. Si no es así pueden seguir su camino hacia la ermita.

01.02. h. Ya han llegado a la puerta de la ermita. Si entran podrán intentar una tirada de Descubrir para encontrar la piedra con el símbolo arcaico dibujado. A partir de este momento el Guardián deberá hacer aparecer un Angel descarnado de la noche cada 5 minutos de tiempo real. El primero en aparecer lo hará apenas los PJs hayan hecho la tirada de Descubrir (haya tenido ésto éxito o no). Mientras luchen con el/los monstruos, alguno de los PJs que tenga en su poder la piedra puede intentar otra tirada de Descubrir (mientras no esté combatiendo) que le permitirá encontrar el agujero que se encuentra detrás del altar que decía el manuscrito. Si lo coloca en el agujero, el/los monstruo/s se retorcerán de dolor y se desvanecerán en el aire en silencio.

#### Angeles descarnados de la noche por orden de aparición hasta el máximo posible de ellos

	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5	Nº6	Nº7	Nº8	Nº9	Nº10
FUE	10	13	14	8	12	13	9	9	18	5
CON	10	10	14	8	14	8	13	8	5	11
TAM	15	13	15	11	12	16	17	13	11	20
INT	2	5	4	2	2	4	2	5	4	1
POD	13	9	12	13	16	13	7	8	9	12
DES	12	10	18	11	13	15	9	12	16	14
PV	15	12	15	8	13	13	15	13	9	15

Armas para todos: Garra 30%, aplastar 30%

Armadura: 2 puntos por piel dura

Habilidades: discreción 90%, ocultarse 90%

#### Recompensas

Si se han llevado el manuscrito, un estudio más detallado del mismo les dará un 4% de Mitos. Si ya lo leyeron, esta segunda lectura no les hará perder más puntos de Cor. En caso contrario, deberán tirar para ver cuanta Cor pierden en su lectura.

Si han conseguido cerrar el portal mágico ganarán 1D8 puntos de cordura.

Si cuentan lo que han visto, irán a un manicomio 1D4 meses y luego los licenciarán por inestabilidad mental transitoria.

Si cuentan a sus superiores que ellos han matado a todos los enemigos serán condecorados con la mayor condecoración militar del momento (el Guardián puede decidir si serán ascendidos de rango) y en cuanto termine la guerra recibirán una pensión vitalicia por ex-combatiente y otra por héroes de guerra. La

primera puede ser de unos 690\$ (de 1914) y la segunda de unos 245\$ (de 1914). Aunque queda a criterio del Guardián la adjudicación de cantidades mayores.

Si en vez de contar alguno de los anteriores finales prefieren decir que inexplicablemente han encontrado muerto al enemigo sin saber porque, el alto mando supondrá que alguna patrulla francesa o otra de alguna nación aliada del sector ha atacado las posiciones silenciosamente sin conocimiento del mando inglés del sector con lo cual, aparte de un enfado del general inglés por no ser debidamente informado por sus aliados no supondrá mayores novedades y los PJs serán destinados a otra zona de combate del frente francés sin más gloria ni contratiempos que los presentes.

A Pila bautismal  
B Altar  
C Parte destruida  
D Punto exacto donde debe estar la piedra con el símbolo mágico  
E Piedra con símbolo mágico

