

# MASKIROVKA EN ROJO SANGRE

*Masrkirovka (Mackupobka): Engaño militar, desinformación deliberada.*

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

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

**Autor:** Millán Mozota "Khulmani/Culmani"

*khulmani@gmail.com*

**Versión:** 2015

## Introducción para el Guardián

En esta aventura situada en el universo o línea temporal de *Delta Green*, los jugadores interpretarán a un grupo de soldados rusos del Ejército Rojo, que luchan en el frente oriental de la Segunda Guerra Mundial. Sus personajes, que forman parte de la élite de combate soviética, se verán envueltos de forma directa en las consecuencias de los planes de terror de la Karotequia (organización nazi ocultista que experimenta con los Mitos). Su misión les llevará a enfrentarse a un desafío de horror y acción desesperada.

La aventura está concebida como una historia independiente con un final más bien lúgubre, en el mejor de los casos. Se puede jugar en unas pocas horas, siendo el tipo de módulo que los anglosajones llaman "one-shot". Al final de la aventura se pueden encontrar cinco personajes jugadores pre-generados.

Esta aventura puede jugarse como un interludio en una campaña de larga duración de *Delta Green* en la 2ª Guerra Mundial, o incluso insertarla entre aventuras de una campaña de *Delta Green* en la actualidad (o en los años 90) que implique a la Karotequia.

## Introducción para los jugadores

Los Pj's forman una escuadra (obviamente incompleta) de soldados de elite del Ejército Rojo, veteranos de Stalingrado, Kiev y otras luchas encarnizadas, y por lo tanto ya acostumbrados a luchar en el frente y también a las "puñaladas internas" y las luchas de poder en el Ejército Rojo y en el Partido.

Actualmente se encuentran en segunda línea, como parte de las fuerzas destinadas a limpiar y consolidar los territorios que la vanguardia va liberando. Es una tarea sucia y difícil, ya que hay que luchar casa por casa en la ciudad, y peinar bosques, pantanos y montañas cuando están en el campo.

La acción comienza a finales de Julio de 1944. Los Pj's se encuentran al sur de Brest-Litovsk, a unos 60 Km. al SE de la línea del frente, en una inhóspita zona de pantanos fluviales, y muy poco poblada por seres humanos.

La escasa población no es hostil a los rusos, aunque tampoco los reciben con los brazos abiertos, y aún quedan alemanes aislados aquí y allá. Han sido convocados por el responsable máximo de la región, el Comisario Político Golek Aleksandrov. Un mensajero de su oficina (situada en las ruinas de un monasterio ortodoxo cercano) les ha sacado de su merecido descanso, y les recomienda que se den prisa. El camarada Aleksandrov parece estar de muy mal humor. Los Pj's saben que eso puede ser muy peligroso, ya que su poder como representante del Partido es casi absoluto.

## Fusilamientos sumarios

Cuando los Pj's llegan al cuartel de Aleksandrov está amaneciendo por oriente. Va a ser un día fresco y con el cielo despejado. Al aproximarse, ven cómo fusilan a dos soldados rusos, que han sido situados en la esquina de una tapia para evitar rebotes de las balas. Uno de los rusos está pálido y silencioso, con los ojos cerrados, y el otro parece enloquecido y grita "Los muertos, los muertos..." antes de que el pelotón de fusilamiento les dispare. La descarga es certera, y los dos soldados se desploman inermes. Mientras los Pj's entran en el antiguo monasterio, el sargento al cargo de la ejecución comprueba los cuerpos.

## La Misión

Golek Aleksandrov, el delgado y pálido comisario político, les espera detrás de su escritorio, en un despacho amueblado con lo que se ha salvado del monasterio ortodoxo. En cuanto entran, les dice:

*"¡Cobardes y traidores, camaradas!. Esos hombres que han visto fusilar son ratas cobardes. Y de la especie más peligrosa. Esos estúpidos trataron de camuflar su traición con un cuento de miedo para niños. Pero en una guerra los cuentos y los rumores son el peor enemigo del soldado. Ahora sus locas historias se murmuran en este acuartelamiento, y pronto llegarán a todo el frente de la Rusia Blanca. "¡Malditos sean!" - Da un golpe en la mesa- "Pero lean, lean la declaración de uno de esos imbéciles..."*

Los personajes con EDU 12 o más leen bien el ruso de los documentos oficiales comunistas. El resto tiene bastantes dificultades

### Documento 1

NOTA DEL COMISARIO POLITICO: El Soldado Malenkov es uno de los dos miembros de la patrulla del sargento Andrei Solonitsyn que han podido ser arrestados. Es obvio que abandonaron su puesto y desertaron, pero el destino del resto de la patrulla es incierto. El otro soldado detenido, Pietror, se negó a declarar en todo momento y en el interrogatorio no se consiguió ni una frase coherente. A pesar de las precauciones, los soldados ya habían esparcido su perjudicial especie entre la tropa del centro de mando, antes de ser detenidos. Como ordena la directiva del Partido, se recogen sólo las declaraciones del cuestionado.

"Estaban muertos, señor todos muertos, pero caminaban"

(Lenguaje prosaico)

"Alemanes, eran alemanes, soldados de la Wermacht, uniformes viejos y raídos. Je je je.. con agujeros de baja y todo".

(Incomprensible)

(Insulto a la Revolución)

"Si, si que llevaban armas. Unos pocos. Algunos dispararon, pero la mayoría las usaban como mazas."

(Incomprensible)

"Lentos, podías correr más, pero ellos no se cansaban"

"Nunca... no lo sé..."

(Insulto a la Revolución)

" Las balas no les hacían daño. O casi nada. Alguno cayó, creo. Al principio eran pocos, uno o dos los destrozamos con armas ligeras.. creo. No sé, no lo sé..."

(Incomprensible)

"Decenas, decenas... matamos más, los partimos a pedazos, pero eran muy fuertes, y no se morían, no se re-morían"

"Mataron a todos menos a nosotros. Corríamos, corríamos y los empezaron a devorar. Se oía como les desgarraban la carne, creo que el sargento estaba aún vivo cuando empezaron, Ja, ja, ja..."

"¿fusilamiento, traición?"

(Insulto a la Revolución, lenguaje prosaico)

(Comportamiento histérico, Incomprensible)

Quando terminan de leer, el Comisario les da un repaso de las circunstancias:

*"Ese traidor ha creado rumor de la peor especie. En cuanto llegue al frente, los soldados se van a volver paranoicos pensando en que los cerdos nazis vuelven de sus tumbas para seguir luchando por el Reich. Ustedes son veteranos, lo mejor de la madre Rusia, lo mejor de la Revolución. Vayan al campo, sigan el recorrido de la patrulla y encuentren a los que faltan. Quiero que vuelvan aquí habiendo encontrado traidores (mejor vivos que muertos) o con muchas bajas confirmadas en una unidad de nazis aislada en nuestra retaguardia. ¿Está claro camaradas? Aquí tienen las órdenes de la patrulla del sargento Solonitsyn. Ah, y procuren recuperar el radiotelégrafo que llevaba la patrulla... la Revolución necesita comunicaciones."*

Dicho esto, el Comisario Político Golek Aleksandrov les da los papeles y les ordena que se marchen. Su siguiente paso es recoger su equipo y ponerse en marcha, a pie, hacia la zona de llanuras pantanosas al sur de Brest-Litovsk. En las órdenes aparece la cota 1009, una ligera elevación sobre el terreno, marcada con lápiz rojo por el comisario político con una nota *"último punto de patrulla reportado"*.

### Las marismas

En realidad es una enorme llanura encharcada, que en invierno suele congelarse, con zonas lacustres donde se hunde el terreno y se llenan de agua las depresiones, no muy profundas. En esos puntos se acumulan los limos de inundaciones estacionales y se forman zonas de arenas movedizas. El olor en algunas zonas es bastante fuerte, a putrefacción natural y aguas estancadas. No sopla viento y hay una bruma casi constante, que se convierte de noche en una espesa niebla y va aclarando durante el día. Los Pj's pueden tirar **Orientación** cada 3 horas (sólo el que guíe) y cuando saquen la tirada llegarán a la cota 1009.

### La cota 1009

Es una pequeña elevación sobre el pantano, cubierta de juncos y malas hierbas. A simple vista se aprecian algunas detonaciones (¿granadas?) que han chamuscado los juncos y levantado algo de limo y tierra. Una

búsqueda cuidadosa (10 minutos) permite encontrar: dos rifles rusos rotos recientemente, un PPS en buen estado, una pistola tokarev en buen estado, casquillos de bala rusos, un casco ruso, manchas de sangre y restos de tejido humano. Además:

**Descubrir:** Un par de casquillos de 9mm (munición alemana).

**Descubrir:** al pie de la pequeña loma, en el agua, está la emisora de radiotelegrafía, bastante aplastada, de uno o varios golpes, y que no funciona. (No hay ningún monstruo esperando al Pj que se meta en el agua a buscarla, pero ellos no lo saben).

### Seguir Rastros:

Éxito Normal: Hubo lucha no hace mucho. Debió ser sangrienta, en cuerpo a cuerpo. Probablemente los atacantes no tenían munición, pero la patrulla sí. Los cuerpos han sido escondidos o enterrados, pero en todo caso no están aquí. Hay señales de que los han arrastrado pero luego desaparecen (quizás los cargaron a hombros). Hay un rastro que se aleja, de botas que podrían ser alemanas, no se puede decir cuántos, pero al menos de una escuadra.

Éxito Especial (1/5 habilidad) o Crítico: Durante la lucha cundió el pánico y la patrulla intentó huir hacia el sur. Hay restos de tejido y sangre como para preocupar a cualquiera. Es como si hubieran hecho picadillo de muerto sobre la loma. Algunos cuerpos quizás no se fueron nunca de la colina y fueron descuartizados y... ¿devorados? (**Cordura 0/1D3**). En cuanto al rastro que se aleja, aunque van más o menos en fila, parece un poco errático. Debían ser entre 10 y 20.

### Seguir el rastro

Las huellas se internan en la zona pantanosa, en dirección Oeste (hacia el frente, pero no siguiendo la línea más recta). Aparecen y desaparecen cuando cruzan zonas inundadas, y son difíciles de rastrear, aunque recientes.

Se necesitan 4 tiradas de *Seguir Rastros* para llegar al origen del rastro (se puede hacer 1 cada hora, y aunque se falle alguna se puede seguir tirando gastando más horas).

### Encuentro: Alemán Enloquecido

Cuando hayan obtenido dos éxitos en *Seguir Rastros*, y están a mitad de camino respecto al origen de las huellas (aunque no lo saben), los Pj's se encuentran con un extraño soldado alemán enloquecido: Aparece entre los juncos y la niebla a unos diez metros de los Pj's, viste un uniforme de las Waffen-SS, aunque ha perdido el casco, y se cubre además con un abrigo largo. El tipo está armado con un lanzallamas, tiene la mirada perdida, balbucea y mueve la mandíbula, pero sin llegar a pronunciar palabras comprensibles. Inmediatamente, sin atenerse a razones, atacará a los rusos.

Disparar al depósito del lanzallamas (para hacerlo explotar) se logra con un Éxito especial (1/5 de la habilidad). La posibilidad de explosión es igual a [daño realizado]x10, en porcentaje. Cualquier ataque crítico contra el alemán también tiene ese mismo efecto, una explosión. La explosión hace 4D6 de daño por fuego al portador del lanzallamas, y 2D6/1D6 alrededor, en incrementos de 1 metro. Los que reciben daño empiezan a arder si no superan una tirada de *Suerte*. El lanzallamas tiene combustible para 6 ataques (algo que quizás sea importante si los Pj's logran hacerse con él). El % básico para usarlo es de 10% (20% a Bocajarro), tiene 20 metros de alcance, y hace un daño por fuego de 2D6 -y el blanco se prende en llamas si falla una tirada de Suerte.

Si queda un cadáver reconocible cuando acaben con el alemán, descubrirán que no lleva ni galones de rango ni emblemas de su unidad, ni placa de identificación.

### El origen del rastro

Los Pj's llegan finalmente a una colina baja, en los límites occidentales de los pantanos, hasta donde llega una carretera de grava y arena.

Lo que más destaca es un camión alemán hundido hasta las puertas en una turbera.

El examen de la zona les lleva unos veinte minutos. Sobre la colina el terreno parece sólido, pero en el lugar donde el camión se ha hundido bajo la hierba hay capas y capas de limos acuosos. Hay un hecho que llama la atención y es que se trata de un camión con el compartimento de carga hecho de hierro y reforzado con remaches. Hay rodadas de al menos otro camión grande, que dio la vuelta sobre la colina, evitando la turbera. Y también zonas del suelo que están chamuscadas.

**Descubrir:** Oculto bajo el asiento del conductor hay tres botellas de cristal, medio llenas de vodka (*Idea:* Los Pj's pueden beberse el vodka y usar el ácido sulfúrico de la batería y la gasolina del camión para hacer cócteles molotov).

**Rastrear:** Dos camiones alemanes llegaron hasta aquí, maniobraron para dar la vuelta y uno de ellos quedó atrapado en la turbera. Se abrieron las puertas y bajaron muchos hombres (o lo que sea). Parece que varios soldados empujaron a esos hombres, amenazándolos con lanzallamas, para que fueran hacia el Este, cubriendo la marcha del camión que no se había atascado.

### Acampada

Teniendo en cuenta el tiempo que pueden haber gastado en llegar hasta aquí, o bien falta poco para el anochecer o ya es de noche. Los Pj's deben descansar unas horas (el día ha sido duro). Aunque no quieran quedarse en la loma del camión alemán, tampoco podrán ir mucho más lejos. Con una tirada de *Suerte* (la menor del grupo) encuentran una pequeña cabaña de pastor. Es una estructura de piedra, con una entrada grande sin puerta, una ventana cuadrada junto a la entrada, y un techo de pizarra, plano aunque ligeramente inclinado hacia el sur.

A medida que va oscureciendo, la niebla se espesa, reduciendo la visibilidad al mínimo,

incluso si han salido del pantano hacia el Oeste. Pueden hacer fuego pero no hay leña a mano (sólo arbustos que se consumen en unos minutos). Si están junto al camión, pueden utilizar los asientos y los neumáticos como combustible.

## El Ataque

Finalmente los monstruosos alemanes, que por cierto sí están muertos y sí caminan, hacen acto de presencia y atacan a los rusos durante la noche. Estas abominaciones han sido creados por la magia negra tecnológica del Doctor Gunther Frank, de la Karotequia, un necromante que busca la longevidad a través de monstruosos experimentos. Sus superiores inmediatos han decidido enviar estas “Bajas resucitadas” al frente oriental.

En estos momentos, se trata de un ensayo, pero la Karotequia está dispuesta a crear masivamente estos engendros si se les da la posibilidad. La guerra se ve perdida si no se toman medidas desesperadas, como estas abominaciones o las llamadas “armas secretas” de Hitler.

Los Pj's escuchan primero un creciente coro de ruidos guturales y lastimeros, multiplicados por la inmensidad de la niebla en el páramo que les rodea. Viene de todas direcciones. En ese momento pueden prepararse para combatir, atrincherarse, rezar...

Los personajes apenas ven unos metros por delante de sus narices. Finalmente, verán las siluetas que les rodean por todas partes y avanzan, lentamente, torpes pero incansables, hacia ellos.

Cuando distingan sus rasgos verán que son soldados alemanes, muertos, algunos incluso mutilados. Unos parecen recién muertos, y otros están en avanzado estado de putrefacción. Algunos llevan armas (rifles), pero las usan a modo de garrotes improvisados. En total hay **16** de estos monstruos. *La pérdida de Cordura es 1/1D6*

## Notas para el combate:

- Los Pj's tienen *1 turno* completo para disparar a los zombis, mientras los monstruos avanzan hacia ellos.
- Los Pj's trabados en cuerpo a cuerpo sólo pueden disparar pistolas y usar cuchillos o puños, patadas, etc.
- Si se suben a alguna altura (por ejemplo, el techo del camión alemán si permanecieron en la loma) tendrán más posibilidades: cada zombi tarda *1 turno completo* en subir al techo del camión (y no hace nada más), y no pueden subir más de **6** a la vez. Lo mismo se aplica en el tejado de la cabaña de pastor, si la encontraron.
- Si combaten dentro de la cabaña de pastor, los zombis pueden entrar: 2 por la puerta y 1 por la ventana cada turno. Los zombis se hacen sitio con pruebas de FUE contra FUE, desplazando a los defensores, para que entren más monstruos (el turno en que hagan eso, esos zombies no atacan).

## Regresar a base:

Después de la “gran masacre”, termine como termine, no hay mucho más que hacer por parte de los personajes que hayan sobrevivido. Las huellas del camión que falta se pierden en el camino de grava y arena, pero parece que volvía hacia la línea del frente, hacia los ejércitos alemanes en retirada. Los Pj's querrán seguramente inventar una historia plausible para que no les fusilen, y poder regresar a base.

La opción de desertar es un poco absurda: ninguno de los personajes cree realmente que, entre los alemanes en retirada y los rusos enfervorecidos, estando lejos de sus casas, y en un estado comunista, tengan ninguna posibilidad de sobrevivir si desertan.

Decir la verdad no ayudará, así que hay que tratar de engañar al sistema. Por tanto, lo más recomendable es que los supervivientes, si los hubo, inventen una bonita historia y emprendan el camino de regreso.

## “La bienvenida de los Héroes”

Los Pj's regresan al antiguo monasterio ortodoxo donde está establecido el comisario político Golek Aleksandrov. Allí lo primero que les llama la atención es que hay un jeep y dos camiones de transporte de tropas que son de fabricación americana. Una tirada de *Idea* les permite saber que también son del ejército rojo, del material que mandan los americanos en los convoyes que cruzan el Ártico.

En el interior de las tapias del recinto monástico ven que están acampando varias escuadras de tropas de la Guardia, soldados de infantería de primera línea, muy fieles y fanáticos.

A la entrada del edificio principal les espera el Comisario Aleksandrov. Junto a él hay un hombre alto, grueso y pálido, con gafas redondas y escaso pelo, con la piel grasienta, que suda profusamente y se seca con un pañuelo. Viste una gabardina verde sucio y uniforme de la policía militar, aunque no se ven los galones. Al ver a los Pj's esboza una sonrisa triste, aunque desagradable, y les dice:

*“Parece que han ido y han vuelto del infierno, Camaradas. Ahora, si nos disculpa el camarada comisario, ustedes tendrán que acompañarme a Moscú.”*

FIN.

*El contenido original de esta obra está licenciado bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.*

## CRIATURAS Y PERSONAJES NO JUGADORES

### SOLDADO DE LAS WAFFEN-SS ENLOQUECIDO CON LANZALLAMAS

FUE: 14                      Lanzallamas 50% (1 ataque/asalto, 2D6+arder si se falla *Suerte*; alc. 20)

DES: 13                      Esquivar: 30%

APA:11                      Pistola: 50% (P-08)

POD: 15                      Idioma: Ruso 25%

PV: 15                      Mecánica: 45%

Bono Daño: D4            Puño 75%

COR: 10

### BAJAS RESUCITADAS (CORDURA: 1/1D6):

	1	2	3	4	5	6	7	8
FUE:	16	17	15	20	18	21	22	21
DES:	7	5	8	6	10	9	8	9
APA:	4	1	1	2	3	2	1	4
POD:	2	2	2	2	2	2	2	2
“PV”:	16__	18__	16__	16__	16__	20__	16__	18__
Bono Daño	D4	D6	D4	D6	D6	D6	D6	D6
Presa	40%	30%	45%	35%	55%	50%	45%	50%
Garrote (1D6)	--	--	35%	--	--	40%	--	40%
Puños	55%	65%	60%	70%	60%	65%	70%	60%

	9	10	11	12	13	14	15	16
FUE:	18	15	15	19	18	20	19	18
DES:	7	5	6	7	9	9	8	7
APA:	2	3	1	2	2	3	1	1
POD:	2	2	2	2	2	2	2	2
“PV”:	16__	15__	15__	16__	16__	20__	16__	18__
Bono Daño	D6	D4	D4	D6	D6	D6	D6	D6
Presa	45%	30%	45%	50%	35%	50%	45%	50%
Garrote (1D6)	--	--	--	--	45%	--	35%	--
Puños	55%	65%	60%	70%	60%	65%	70%	60%

#### NOTAS:

- Las armas empalantes como balas o cuchillos les hacen sólo el daño mínimo por ataque, incluidos críticos y empalamientos; el resto de las armas normales les hacen la mitad de daño.
- El fuego les hace daño normal.

Armas para la aventura	Nº At	Daño	Alcance	Res.	F/D	Mun	Base
Cuchillo de combate	1	1D4+2+BD	Lanzado	15	Pifia	N/A	25
Pala de trinchera	1	1D6+1+BD	Toque	12	Pifia	N/A	20
Bayoneta calada	1	1D8+1+BD	Toque	(rifle)	Pifia	N/A	20
Pistola de bengalas ( <i>Pistola</i> )	1	1D10+2(*)	10	6	96	1	20
Granada de mano ( <i>Lanzar</i> )	1/2	4D6/4m	Lanzado	8	99	N/A	25
Cóctel Molotov ( <i>Lanzar</i> )	1/2	2D6 (*)	Lanzado	1	95	N/A	25
Lanzallamas ( <i>Lanzallamas</i> )	1	2D6 (*)	20	6	93	N/A	10
PPSh ( <i>Subfusil</i> )	3 o ráfaga	1D8	20	8	96	35	15
Mosin-Nagant ( <i>Fusil</i> )	1/2	2D6+4	100	12	99	5	25
Mosin de francotirador ( <i>Fusil</i> )	1/2	2D6+4	110	10	00	5	25
Tokarev ( <i>Pistola</i> )	3	1D8	15	8	98	8	20

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





**Cabo del ejército rojo. Etnia rusa. 26 años.**

Notas y secretos: Funcionario público menor antes de la guerra. Criado en un monasterio ortodoxo, sus estudios e investigaciones le hicieron comprender a una edad temprana que en el mundo hay horrores que nadie debería conocer, y que los locos y los sedientos de poder son los únicos que los buscan. Mantiene su origen en secreto.

FUE 14	CON 11	INT 13	Idea 65	PV 13
TAM 15	DES 9	POD 15	Suerte 75	PM 15
APA 10	COR 65	EDU 17	Conocimiento 85	Mod. Daño D4

Habilidades: Astronomía 15%, Buscar Libros 50%, Charlatanería 35%, Ciencias Ocultas 35%, Contabilidad 35%, Crédito 55%, Descubrir 75%, Discrección 35%, Escuchar 40%, Geología 10%, Historia 30%, Historia natural 20%, Lanzar 45%, Lengua [Ruso] 85%, Lengua [Alemán] 60%, Mitos de Cthulhu 2%, Orientación 50%, Psicología 45%.

Habilidades de armas: Pistola 55%, Rifle 50%.

Equipo: Pistola Tokarev (2 cargadores), Rifle Mosin-Nagant (3 cargadores), uniforme y ropas de verano e invierno, útiles de acampada y supervivencia básicos, pistola de bengalas (5 bengalas).



**Soldado del ejército rojo. Etnia rusa. 33 años.**

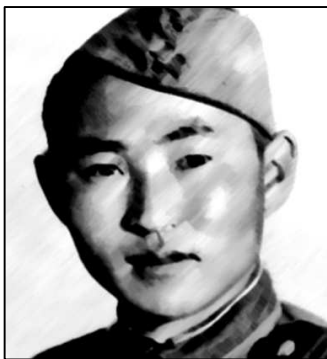
Notas y secretos: Alcohólico impenitente, pendenciero, con fuertes cambios de humor y muy expresivo en sus emociones, sean de alegría o de violencia. En ocasiones sufre de irracionales comportamientos heroicos.

FUE 17	CON 14	INT 10	Idea 50	PV 15
TAM 15	DES 10	POD 12	Suerte 60	PM 12
APA 11	COR 55	EDU 11	Conocimiento 55	Mod. Daño D4

Habilidades: Cerrajería 50%, Charlatanería 35%, Cond. Auto 30%, Descubrir 60%, Discrección 50%, Esquivar 45%, Lengua [Ruso] 55%, Lanzar 75%.

Habilidades de armas: Subfusil 65%, Porra (culata subfusil) 50%.

Equipo: Subfusil PPHs (5 cargadores), uniforme y ropas de verano e invierno, útiles de acampada y supervivencia básicos, 1 granada de mano.



**Soldado del ejército rojo. Etnia mogol-buriata. 20 años.**

Notas y secretos: Joven siberiano, manitas y parlanchín, amistoso y algo confiado, es un ferviente creyente en la doctrina comunista y en los ideales de la U.R.S.S. Tiene un don para todo lo mecánico, y aunque por su origen tiene ciertas creencias animistas no es algo en lo que piense.

FUE 9	CON 11	INT 14	Idea 70	PV 12
TAM 13	DES 15	POD 16	Suerte 80	PM 16
APA 12	COR 75	EDU 13	Conocimiento 65	Mod. Daño 0

Habilidades: Cerrajería 30%, Charlatanería 40%, Cond. maquinaria 40%, Descubrir 70%, Electricidad 50%, Lengua [buriato] 65, Lengua [Ruso] 45%, Lanzar 50%, Mecánica 50%, Primeros Auxilios 50%, Tregar 60%.

Habilidades de armas: Subfusil 55%, Porra (culata subfusil) 45%.

Equipo: Subfusil PPHs (5 cargadores), uniforme y ropas de verano e invierno, útiles de acampada y supervivencia básicos, 1 granada de mano.



**Soldado del ejército rojo. Etnia rusa. 29 años.**

Notas y secretos: Veterano ruso lacónico y parco en palabras, desde luego un tipo duro con buena reputación en combate. También es, en secreto, informador del Partido Comunista, algo que ve como simplemente su deber, lo mismo que un matarife no se preocupa de las reses sacrificadas.

FUE 12	CON 13	INT 12	Idea 60	PV 14
TAM 14	DES 10	POD 15	Suerte 75	PM 15
APA 13	COR 65	EDU 12	Conocimiento 60	Mod. Daño D4

Habilidades: Cond. auto 50%, Crédito 40%, Descubrir 65%, Discreción 50%, Lengua [Ruso] 60%, Lengua [Alemán 35%], Lanzar 60%, Ocultarse 35%, Orientación 50%, Seguir Rastros 70%.

Habilidades de armas: Fusil 70%.

Equipo: Fusil Mosin-Nagant (5 cargadores), uniforme y ropas de verano e invierno, útiles de acampada y supervivencia básicos, 1 granada de mano.



**Soldado del ejército rojo. Etnia tártara. 23 años.**

Notas y secretos: Es un tipo de pueblo, muy ignorante en temas del mundo moderno, cultura y sociedad, y bastante simple en general. Es también musulmán, aunque no lo promulga ni lo practica abiertamente.

FUE 10	CON 14	INT 9	Idea 45	PV 13
TAM 12	DES 16	POD 16	Suerte 80	PM 16
APA 13	COR 75	EDU 11	Conocimiento 55	Mod. Daño 0

Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 65%, Lengua [Tártaro] 50%, Lengua [Ruso] 35%, Ocultarse 65%, Orientación 40%, Seguir Rastros 35%.

Habilidades de armas: Fusil 80%.

Equipo: Fusil Mosin de francotirador (5 cargadores), uniforme y ropas de verano e invierno, útiles de acampada y supervivencia básicos, 1 granada de mano.

---

**FIN**

**Millán Mozota "Khulmani/Culmani", versión 2015** *khulmani@gmail.com*