

OPERACIÓN AURORA BOREAL

Ambientación: *Delta Green*, II Guerra Mundial.

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

Versión: 2016



Adaptaciones: Esta aventura puede adaptarse con gran facilidad, sin apenas cambios, a otras ambientaciones de los Mitos de Cthulhu en la II Guerra Mundial, como por ejemplo el *Achtung! Cthulhu* de Modiphius, o el *World War Cthulhu: The Darkest Hour* de Cubicle 7. Con un poco más de esfuerzo, puede adaptarse a otras ambientaciones de horror de la II Guerra Mundial, como *Weird Wars II*.

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

Nota: Esta aventura ha sido escrita para que sólo sea necesario el manual básico de *Savage Worlds* para jugarla. Las estadísticas de los monstruos de los mitos y de los PNJs aparecen al final de la aventura. En el Apéndice 1 aparecen las estadísticas de juego de las armas que llevan los personajes y las que aparecen en la aventura. En el Apéndice 2 se incluyen seis personajes pre-generados para formar el Comando que protagoniza esta aventura

(militares de carrera o reclutados, miembros de la División P de la OSS y un adjunto del departamento PISCES).

Reglas de ambientación: Se recomienda usar las siguientes reglas de ambientación de *Savage Worlds*: Fallos críticos, Daño descarnado y múltiples idiomas (u otra similar que otorgue varios idiomas). Aunque las estadísticas de PJs, PNJs y criaturas sólo incluyen detalles en relación a tiradas de Miedo (según el manual básico de *Savage Worlds*), si el Máster dispone del *Horror Companion* (PEG) o del *Realms of Cthulhu* (Reality Blurs) puede añadir las reglas de Cordura de uno u otro suplemento (en ambos casos son muy sencillas e intuitivas y el valor de Cordura inicial de los personajes se puede calcular sobre la marcha).

DELTA GREEN Y LA KAROTEQUIA

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

LOS PERSONAJES DE LOS JUGADORES

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

Si van a crear personajes para esta aventura, deberían tener buenas habilidades de **Disparar y Pelear**, capacidades propias de comandos (**Trepar, Conocimiento: Demoliciones, Reparar...**) y, al menos algunos de ellos, fluidez en idioma **Alemán**.



Parche con la insignia de la OSS.

Una vez creados, o elegidos los personajes, debes explicarles un poco el funcionamiento de la División P y de los principales personajes de ese grupo. No leas literalmente lo que viene a continuación (hay datos que son solo para el Máster). Haz una lectura previa y comunica a tus jugadores los *datos esenciales*.

El comandante en jefe de toda la OSS es William "Wild Bill" Donovan, un afamado, decidido y astuto abogado de Wall Street reconvertido es jefe del espionaje americano.

La División P está bajo las órdenes del Teniente Comandante Martin Cook, proveniente de la Marina, y conocedor de grandes y terribles secretos de los **Mitos de Cthulhu**. La sede de la División P en Europa se halla en Gran Bretaña, con un personal adscrito de unos cien hombres y mujeres. Los americanos celebran reuniones frecuentes con el departamento PISCES (el equivalente británico de la División P de los EE.UU.).

Se pueden añadir a la misión otros miembros de la División P y de PISCES, para que participen en la partida como PNJs. Pueden servir para sacar las castañas del fuego a los PJs; o bien para que mueran de manera dramática; o simplemente, por el placer de interpretar a algunos personajes más. El tono de este módulo, que puede ganar mucho si se trabaja la paranoia y la desconfianza, hace *aconsejable* la inclusión de *algunos* PNJs como herramientas del Máster.

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

Sobre el curso *mundano* de la guerra, es bueno que tus jugadores estén bien informados, para meterles en el ambiente de la época. La misión de los PJs transcurre en Abril de 1943.

De Enero a Marzo de ese año las victorias de los Aliados, especialmente en el frente ruso y en África, consolidan un sentimiento de optimismo entre los Aliados. Consulta alguna enciclopedia bélica o pagina Web sobre la II G.M. para aportar más detalles sobre las hostilidades.

LA MISIÓN: OPERACIÓN AURORA BOREAL (ESCANDINAVIA)

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

El punto de origen de las **transmisiones** ha sido triangulado y coincide con la posición (señalada en 1938) de un campamento de verano Lapón (saami), que fue situado en los mapas por un estudio antropológico noruego. Es de esperar que todavía exista. El poblado se llama Juolunka.

Las transmisiones en código alemanas señalan la presencia de un grupo de investigadores y soldados. Se han descifrado los códigos que hacen referencia a la *Ahnenerbe* y las tropas de las SS. Del mismo punto provienen algunas emisiones más convencionales del ejército finlandés, señalando la presencia de un puesto avanzado o de escuchas radiofónicas.

La *Ahnenerbe* es una organización de investigadores, eruditos y propagandistas que buscan los orígenes del “espíritu alemán”.

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

Para llegar hasta el teatro de la misión, serán transportados hasta las proximidades por uno de los convoyes que desafían a los submarinos alemanes y los icebergs para llevar armas, petróleo y provisiones a los aliados rusos a través del círculo polar ártico. Viajarán en un destructor y cuando naveguen al norte de Escandinavia, serán depositados en la costa con una lancha rápida. A su llegada se encontrarán con unos guías, dos **partisanos noruegos** conocedores del terreno.

Los PJs serán recogidos ocho días después de su llegada por un submarino británico. Dispondrán de una radio portátil, de medio alcance, para poder -en el octavo día de su misión- coordinar su recogida con la tripulación del submarino inglés.

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

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



Gamme, uno de los tipos de casa tradicional saami.

Aunque el área que cubrirán en esta operación está apartado de los frentes deben extremar la precaución ante la presencia comprobada de

tropas finlandesas y de las **SS**, y estar atentos ante la presencia de aeroplanos de reconocimiento, convoyes marítimos o terrestres y patrullas de vigilancia.

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

LA LLEGADA

- Con un frío pero despejado amanecer abandonan el destructor que les ha transportado hasta la costa norte de Noruega y que continúa escoltando al convoy de provisiones para los rusos. Una lancha rápida de la marina británica les deja en tierra a cierta distancia de su punto de encuentro con los partisanos noruegos. Son las 5.30 AM del 25 de Abril.
- Con una tirada de **Supervivencia** llegarán al punto de encuentro con los dos **noruegos**, dos tipos más bien grandullones, atléticos y afables, que se presentarán amistosamente como Erik y Knut (sin apellidos ni detalles). Ofrecerán aguardiente y aceptarán cigarrillos de los americanos. Les explicarán que hay un par de horas hasta el lugar donde se encuentra el campamento saami de Juolunka, y que darán un ligero rodeo alejándose de la costa, que además de peligrosa, por la visibilidad, es muy accidentada.

- **La niña lapon:** Hacia las 07:30 de la mañana, cuando se encuentran a un par de millas de distancia de Juolunka, una tirada de **Notar** permite otear a un pequeño bulto entre los brezos, a cierta distancia de la senda que recorren los PJs. al acercarse verán a una niña saami (lapon) de unos ocho años de edad, pálida y ojerosa, con aspecto de haber llorado y aterida de frío. Está claramente atemorizada y ha sufrido un shock (**Conocimiento: Psicología o Sanar**). Aunque los guías noruegos hablan un poco (muy poco) de lapón, la niña no dirá nada más que tres o cuatro palabras en su idioma (que significan *monstruo*, *muerte*, *nieve de verano* y, por otro lado, su propio nombre, *Laakjina*). La niña se pegará a uno de los PJs que sea amable con ella y no se separará de él el resto de la aventura, llorando, gritando pataleando y escapándose si se la deja atrás.

PARA EL MÁSTER:

ANTERIORMENTE AL 24 DE ABRIL

Otto Steindhall ha encontrado la tumba helada de un **Señor de los Shoggoth**, una criatura que pertenece a una subespecie tremendamente desarrollada y diabólicamente inteligente de los Shoggoth creados por los Antiguos.

Estos señores lideraron la revuelta contra sus amos Antiguos y algunos de ellos fueron destruidos o atrapados en tumbas heladas y protegidas con viejas magias.

Ese era el caso de la criatura que aparece en esta historia, hasta que la Karotequia la desenterró. Es un ser monstruoso, astuto y cruel, con la capacidad de asimilar a las criaturas a las que devora completamente, para

después tomar su forma. Además es capaz de dominar a algunos animales y tiene una capacidad de aprendizaje prodigiosa para imitar gestos y palabras, o aprender a usar los artilugios humanos.

PARA EL MÁSTER:

EL ATAQUE A JUOLUNKA

NOCHE DEL 24 AL 25 DE ABRIL

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

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



Shoggoth -a partir de imagen CC BY-SA 3.0 de Pahko.
(disenium@gmail.com)

Dos soldados finlandeses, los cuidadores de los perros, salen en su búsqueda, y el Shoggoth los encuentra y los mata, asimilando completamente a uno de ellos. Bajo esa forma regresa al campamento militar. Primero da muerte a un soldado de guardia en la torre de vigilancia, y después mata a otro de guardia en el edificio principal, pero este le dispara varias veces, poniendo sobre alerta a los demás.

Entonces el Shoggoth ataca el **barracón** de los soldados, descubriendo su verdadera forma y haciendo una gran masacre. Asimila a dos de los ocho soldados finlandeses, y el resto son descuartizados y masacrados. También acaba con un alemán de las SS, del equipo de Otto Steindhall, que permanecía en este campamento. Un soldado finlandés enloquecido consigue escapar y se pierde en la noche.

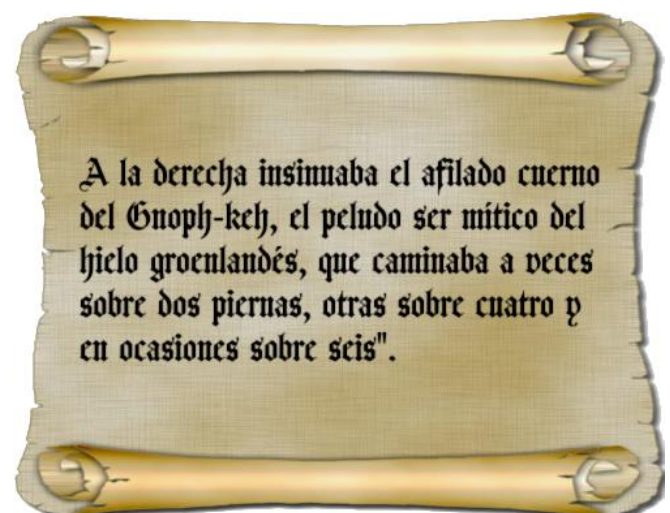
Mientras tanto Raisajhen, el chamán, es testigo desde su campamento de lo que va sucediendo. El Shoggoth se toma un tiempo para digerir y asimilar a sus víctimas, mientras vigila a los Saami. El chamán advierte a los suyos que todo está perdido, y su única posibilidad es una poderosa y antigua magia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

El Señor de los Shoggoth espera, percibiendo con atención la salvaguarda mágica creada por el chamán. La magia lo irrita, pero aún la teme. Mientras comienza su hechizo, una familia de

saami trata de escapar en un bote, rompiendo la salvaguarda. El Shoggoth los mata a todos, salvo a una **niña pequeña** que logra escapar (y que encontraran los PJs). Una vez rota la salvaguarda, ataca al poblado. Raisajhen, sabiendo que todo está perdido, continúa con la invocación, para al menos destruir al Shoggoth. Éste, que es rechazado por el círculo protector del chamán, decide acabar con las familias de saami, matando y asimilando a todos ellos.

Finalmente, al término de la "noche", el chamán invoca por fin a un Gnoph-Keh. Al sentir el poder, el Shoggoth se marcha. La criatura de Itaqua acepta el intercambio: acechará y matará al Shoggoth (o lo intentará) a cambio de la vida de Raisajhen, que toma de inmediato. El chamán se clava un cuchillo en el corazón y después el Gnoph-Keh le arranca la garganta y bebe su sangre. El servidor de Itaqua también trae una ventisca al lugar, y hace que bajen por un tiempo las temperaturas en hasta 20°C.

En este estado de cosas, pero unas horas más tarde, es cuando los PJs irrumpen en el campamento, encontrando una serie de horripilantes y terroríficos datos e indicios.



*Marco de pergamino a partir de diseño CC de
saimgraphics.deviantart.com*

EL CAMPAMENTO DE JUOLUNKA

Mapa 1: incluye el Campamento militar finlandés y el asentamiento Saami.

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

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

El Campamento Militar Finlandés:

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

2 - Embarcadero: El tramo que apoya sobre la costa está construido sobre pilares, y se comunica por una pasarela flexible, con pasamanos, con la mitad exterior del embarcadero, que está asentada sobre

flotadores neumáticos. En la orilla, al final del embarcadero, hay una caja de distribución eléctrica y dos grandes trípodes sobre los que pueden montarse focos o reflectores.

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

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

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

En el almacén hay provisiones de todo tipo, desde mantas a pilas y baterías, pasando por material médico y por supuesto comida. También hay munición y algunos explosivos (TNT). Hay caídas por el suelo algunas mantas, algunas latas y paquetes de comida, una caja de explosivos vacía y balas de rifle. Adyacente al almacén hay una zona vallada donde se

encuentra un gran depósito de gasoil y hasta media docena de grandes barriles de combustible. A cierta distancia se encuentra un contenedor lleno de carbón mineral.

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

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

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

localizaciones importantes marcadas en él. En la página que está señalando el mapa, aparecen además anotaciones - en *Alemán*- de distancias y dificultades relativas de cada etapa de viaje entre esas localizaciones:

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

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

9 - Barracón: Totalmente devastado, este barracón ha sido escenario de una terrible masacre. Las paredes están destrozadas, faltando secciones enteras, y hay sangre seca por todas partes; el mobiliario está aplastado y roto en pedazos, las viguetas de hierro dobladas, y hay restos descuartizados de bastantes cadáveres (seis en realidad), con partes de miembros, de intestinos, pedacitos de cerebro, huesos fragmentados, etc. Hay restos de rifles, partidos en dos o más pedazos, y muchos casquillos (y munición sin disparar) desparramados por el suelo. Los muertos parecen soldados finlandeses. Ver esta escena provoca que los personajes deban hacer una

tirada de **Miedo/Náusea -1**. Con una tirada de **Investigar** se puede determinar que el barracón estaba habilitado para once personas. Una tirada de **Notar** permite identificar como **oficial alemán** de las SS a uno de los muertos.

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

Asentamiento Saami de Juolunka

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

C2 - Varadero de los botes de pesca: Los botes de pesca Saami son embarcaciones marineras y resistentes, de madera, con un mástil pequeño y velas sencillas. Pueden llevar a unas seis personas adultas. En el varadero hay tres de estos botes en buen estado y otro destrozado y con restos humanos esparcidos entre los pedazos de tablones y lo que ha quedado de la estructura. Parecen ser restos de Saami, por los

pedazos de pieles que hay junto a lo que queda de ellos. Puede corresponder a dos o tres personas, aplastados y descuartizados. Tirada de **Miedo/Nausea**.

C3 - Zona de ahumado: Largos hogares de piedra, alineados, se alternan con estructuras de madera, usadas para colgar los pescados en el proceso de ahumado.

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

C5 - El círculo de piedras: Se trata de un círculo formado por grandes piedras sueltas, con grabados abstractos, en cuyo interior hay otro círculo formado por tizones, ya fríos, de hoguera, y por sal espolvoreada. Dentro de ambos círculos hay un hombre **muerto y congelado**, cubierto de escarcha.

Un análisis cuidadoso permite descubrir que tiene una daga de metal, de aspecto antiguo, que aferra con fuerza, clavada en el corazón, de abajo a arriba, y la garganta completamente desgarrada. En la nieve fresca, una tirada de **Rastrear** permitiría encontrar una serie de extrañas **huellas** de gran tamaño, como de un gigantesco oso polar en torno al círculo y en su interior (incluso sobre el círculo de tizones y sal). El cuerpo es el de un varón que viste ropas Saami de piel, ricamente decoradas con dibujos y abalorios. Lleva un pequeño colgante de marfil, en forma de ballena.

C6 - Casa Grande: Este edificio de forma ovalada, techo de brezos, basamento de piedra y paredes de madera, hacía las veces de centro social y cámara de asambleas del asentamiento. En el lugar hay reservas de comida

comunitarias (en compartimentos bajo los bancos corridos de cada lado del salón), y objetos de arte de los antepasados y los vivos (tallas en madera, tapices, pieles decoradas y figurillas en bulto redondo de marfil). Junto a la entrada se guardan las redes y los arpones de reserva de la comunidad.

C7 - Las casas saami: Construidas de madera y con techumbre de brezo que hace que se confundan con el terreno, lo que llama la atención en todos los casos es que las puertas están abiertas o entornadas. En líneas generales, todas las casas están revueltas, aunque no parece faltar nada del limitado menaje doméstico (cazuelas, cacillos de madera decorados, cucharas y cuchillos de metal) de una vivienda lapona. Las mantas y pieles están al fondo de cada casa, desordenadas y removidas. Tiradas de **Notar** permiten detectar restos de **sangre** en todas las casas excepto en la "F". No hay nadie vivo, ni tampoco cadáveres. Otros detalles se exponen a continuación:

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

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

C9 - Cobertizos o establos: Esta estructura con varios pesebres está vacía, pero una tirada de **Investigar** permite darse cuenta que se trata

de los establos para los **renos** domésticos o semi-domésticos de los lapones. Los renos no están allí y no hay huellas que indiquen donde pueden haber ido. Junto a esta estructura se encuentran alineados los seis trineos de las familias que pasaban las primaveras y veranos en este asentamiento.

HACIA EL CAMPAMENTO “ESTACIÓN 1”

La ruta es una senda que asciende suavemente, por terreno accidentado de **brezales** y con retazos de bosque invernal en los recodos más protegidos. La naturaleza florece en esta época del año y *abundan los insectos*. Sin embargo, no se ven animales de mayor tamaño, tan sólo algunas aves volando alto.



*Una impresión del paisaje, a partir de imagen
lic. GFDL de T. Klenze.*

A continuación aparecen unos posibles encuentros que el Máster puede introducir para ir aumentando la tensión de los PJs.

- Visión en la lejanía: Durante un momento, algo antes de haber llegado a la mitad del trayecto hacia “Estación 1”, los PJs podrán ver durante un instante al Gnoph-Keh invocado por el chamán saami. Aquellos que pasen una tirada de **Notar** ven, a más de un kilómetro y sobre una ladera montañosa cubierta de

brezos y nieve, una **enorme bestia** que parecería un gran oso polar si no fuera porque hay algo decididamente extraño y antinatural en ella. Pronto desaparece tras un peñasco. Esto provoca una tirada de **Miedo/Nausea**.

- Ataque de los perros enloquecidos: Hacia la tercera hora de camino, cuando atraviesan una zona de bosque invernal relativamente cubierta, los perros dominados por el Señor de los Shoggoth les atacan. Los PJs serán **sorprendidos** si obtienen una tirada de grupo de **Notar** contra otra tirada de grupo por el **Sigilo** de los perros. Los perros atacan enfurecidos y sin sentir temor o dolor, como si estuvieran rabiosos. Este comportamiento animal completamente enloquecido y anormal provoca que los personajes tengan que hacer una tirada de **Terror**, aunque con **+2 a sus tiradas**, tras la primera ronda.
- El soldado finlandés: Ya cerca de “Estación 1”, una tirada de **Notar** lleva a detectar los cuerpos de dos perros, a media ladera y por encima de su posición, separados unos quince metros el uno del otro. Si se acercan a investigar verán que han sido abatidos a tiros, cada uno con bastantes impactos. Podrán escuchar (**Notar**) un sonido repetitivo, como un clac metálico, cada cinco o seis segundos. Si investigan, a unos veinte metros, oculto entre los arbustos, ven a un soldado finlandés, muy joven, que está "disparando" compulsivamente un rifle descargado,

apuntando hacia su posición. Puede ser desarmado con facilidad, lo cual hará que asuma una actitud de autismo absoluto. Una tirada de **Conocimiento: Psicología o Sanar** permite determinar que el finlandés está en un profundo **estado de shock** del que no saldrá en mucho tiempo. No responde a ninguna pregunta o estímulo, no toma ninguna iniciativa propia. Comerá y beberá sólo obligadamente, de manera mecánica, y sin interés.

CAMPAMENTO “ESTACIÓN 1”

Mapa 2: Campamento alemán arrasado.

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

1 - Tiendas de los soldados SS: Tirada de **Miedo/Nausea**. Estas dos tiendas de tela militar han sido destrozadas con sus ocupantes dentro. A los PJs militares les recuerda vagamente al efecto de un blindado sobre los cuerpos humanos, pero dirían que, sea lo que sea que les ha aplastado, es todavía más extraño y si cabe más dañino. Una investigación del lugar (**Investigar**), además de requerir una tirada de **Vigor** para no vomitar (y perder un nivel de **Fatiga** por el resto de la

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

2 - Tienda de oficiales: A la entrada, bajo el toldo que cubre el acceso a la tienda, hay un cadáver, de un **oficial alemán**, un Untersturmführer de las SS, que tiene el cuello partido y una clavícula destrozada. Empuña una pistola Luger que ha disparado varias veces antes de morir. El interior está intacto, por lo que un registro cuidadoso permite determinar (por los documentos y placas) que aquí se alojaban el Untersturmführer Allen Brandt y el Obersturmführer Wolfgang Schneider. También encontrarán munición para pistola (Luger) y elementos de equipamiento como un cuchillo de combate, bengalas, una linterna o equipo de primeros auxilios. Con una tirada de **Investigar**, también se puede determinar Falta el uniforme, la pistola y la ropa de invierno del Obersturmführer Wolfgang Schneider.

3 - Tienda de provisiones: Esta tienda contiene **material y provisiones**. Está abarrotada pero pulcramente ordenada. El suelo se ha excavado unos treinta centímetros para que haya más espacio. Además de alimentos, hay más equipo de campamento (tiendas, sacos de dormir, toldos y paravientos) herramientas de electricista y de mecánico, estanterías

modulares desmontadas, equipo de topografía, palas y picos, cubos, linternas, una decena de bidones de 25 litros con gasoil, munición de rifle y una caja con seis granadas de mano reglamentarias.

4 - Tienda de reuniones: Hay un cuerpo de un soldado alemán al fondo, junto a la mesa de la emisora de radio. Le han arrancado la cabeza, que yace aplastada en el suelo (y, llegados a este punto, los PJs ya no deben tirar **Miedo/Nausea** por algo así). La tienda dispone de una gran mesa de reuniones, una estantería metálica modular con algunos manuales de operación básicos, y tubos de goma con planos de la zona y mapas topográficos y cartas navales del norte de Escandinavia. Hay una mesa al fondo sobre la que se encuentra una emisora de radio. Junto a la emisora hay un **cuaderno de notas** donde se recogen las principales comunicaciones enviadas desde la Base Thule. Estas comunicaciones eran enviadas (salvo la última) a las 21.00 todos los días, aunque solo se recogen detalles en las importantes (están escritas en *Alemán*). Si los PJs lo traducen y entienden, entrégales la **Ayuda para los Jugadores 1**.

EL ATAQUE DEL GNOPH-KEH

En algún momento durante la **breve noche polar** (presumiblemente en el campamento “Estación 1”) el Gnoph-Keh les ataca con intenciones asesinas. Llamará a una furiosa tormenta de hielo y nieve centrada en torno a los PJs, haciendo además que las temperaturas bajen hasta -20 grados centígrados. La ventisca de hielo y nieve empieza de repente, sin previo aviso (tirada de **Miedo/Nausea**) mientras la

temperatura de desploma, contra toda lógica. La visibilidad es casi nula. Todos los presentes deben hacer una tirada de **Vigor** o pierden un nivel de **Fatiga** por **Frío**.

Inmediatamente después, escuchan un gran rugido seguido del fuerte sonido de las pisadas de una bestia enorme a la carrera, y casi inmediatamente el Gnoph-Keh surge ante ellos entre la ventisca, y los ataca. El ser luchará fieramente, pero si recibe varias heridas, tratará de escapar, sin luchar hasta la muerte de forma innecesaria.

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

EL ASCENSO HASTA BASE THULE

Una jornada -corta- de camino, con buen tiempo, separa el campamento “Estación 1” y la Base Thule. La senda se interna en un valle montañoso, pasando junto a un lago glaciar. El lago es de aguas cristalinas y poco profundo, aunque amplio en superficie. Sus aguas llegan hasta el torrente de hielo que, a partir de los 600 metros de altitud, forma parte de la lengua glaciar que desciende desde las cumbres. La última parte del trayecto es una vía de ascenso por una ladera rocosa y helada, sobre la gran lengua glaciar que domina el valle. Requiere material de escalada básico. Está marcada con placas bien visibles, que señalan la presencia de asideros para las cuerdas de alpinismo.

En varios momentos hay que realizar tiradas de **Trepar** (hasta cuatro) para evitar caídas. Si

están debidamente asegurados con cuerdas, una caída supone que deben tirar por Vigor, y si fallan ganan un nivel de **Fatiga** por **Golpes y cardenales**. Si no están asegurados con cuerdas, reciben **2D6+2 de daño**.

Nota: *Trepar debería ser una habilidad destacadas de los PJs y PNJs del comando aliado: Los Mitos de Cthulhu ya son lo bastante aterradores y peligrosos como para morir trepando por una pared helada.*

BASE THULE

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

Mapa 3: *Abrigo en la roca.*

Abrigo: A cubierto bajo el toldo, lo primero que llama la atención es la presencia de un rifle, roto y machacado, a pocos metros de una pistola, en el lado más exterior del abrigo.

Una tirada de **Notar** permite encontrar algunas manchas dispersas de sangre en las cercanías, y casquillos de bala. Bajo el toldo hay una serie de aparatos y estructuras, como cuatro tiendas de campaña pequeñas (para dos personas, con sacos de dormir) y una mesa con una emisora de radio.

Al revisar concienzudamente las tiendas de campaña se puede deducir que estaban ocupadas por Otto Steindhall, cinco soldados y dos civiles, probablemente investigadores o arqueólogos (Theo Kinkel y Rolf Chrobog). Bajo un vivaque de tela de campaña hay alimentos y

otras provisiones, y bajo una lona embreada se encuentran las herramientas mecánicas y eléctricas, picos, palas y cubos.

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



Emblema de la Ahnenerbe.

Los documentos de la estantería y el **diario de campo** de Otto Steindhall (que está junto a los planos), permiten recomponer someramente el desarrollo de los trabajos, hasta el momento en que el Shoggoth se liberó. También incluye el resultado de unas pruebas preliminares con una muestra de su **tejido**, cuando aún estaba

casi totalmente atrapado en el hielo y congelado, que permiten deducir a quien lo lea (*Investigar*, o un *Conocimiento* apropiado) que el Shoggoth puede ser *vulnerable al fuego*. Estudiar los planos y el diario requiere un mínimo de un par de horas de lectura atenta, y obviamente, saber *Alemán*.

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

Mapa 4: La antecámara.

Antecámara: Después de una entrada relativamente amplia (de 2'5 metros al nivel del suelo) se abre una cámara circular de unos 8 metros de diámetro, es decir, bastante amplia, con el techo a unos dos metros de altura. Lo primero que llama la atención es un cuerpo mutilado en el suelo de la cámara. Le han arrancado una pierna y tiene bastantes huesos rotos (y a estas alturas, a los PJs tampoco les impresiona tanto). Parece un soldado de las SS.

En esta cámara, cerca de la entrada, hay dos generadores eléctricos portátiles, de gasoil, y una caldera para calentar agua, que funciona con el mismo gasoil que los generadores.

Un racimo de gruesos cables eléctricos y grandes mangueras de goma negra se dirige desde estos aparatos hacia el interior de la caverna, desapareciendo en un amplio pasillo que desciende bruscamente. Al fondo de la sala, a la derecha de esa salida que se interna en la montaña, hay una docena de bidones pequeños (25 litros) de gasoil, vacíos en su mayor parte.

Al otro lado de la entrada a ese pasillo, sobre la pared de roca se apoyan en filas las grandes (90x90 cm.) y gruesas **losas de basalto**, cubiertas de extraños grabados y escrituras desconocidas, retiradas del yacimiento interior. Observar los grabados tiene un extraño y perturbador efecto, produciendo la sensación de intranquilidad, pequeñez e indefensión (tirada de *Miedo/Nausea*).

Mapa 5: Cámara del yacimiento.

Cámara del yacimiento: Tras un pasillo que descende en una pronunciada pendiente, los cables y las mangueras llevan hasta una amplia sala de unos 12 metros de diámetro, con el techo entre 6 y 8 m. de altura. En la zona cercana a la entrada, lo más impactante es la presencia de restos humanos, desmembrados y aplastados, estando todas las paredes, el suelo y el techo salpicados de sangre y vísceras (y ahora si deben tirar *Miedo/Nausea*). Una tirada de *Sanar* o *Investigar* permite determinar que se trata de un único cadáver; y una de *Notar* identifica las runas que lo señalan (al comparar con los documentos) como el Oberführer Otto Steindhall. Ya en la caverna propiamente dicha, hay cuatro grandes focos eléctricos que iluminan el interior, a los que se añaden otros dos colgados del techo, al fondo.

Todo el suelo de la caverna ha sido excavado, centrando los trabajos en el rectángulo de unos 6x8 metros que delimitaban las losas grabadas que los PJs han visto en la otra sala. Los restos de hielo señalan que en su mayor parte, el que había aquí ha sido fundido y bombeado hacia el exterior. Parece como si algo de gran tamaño hubiera sido retirado del hielo y el sedimento que había bajo las losas.

COMO JUGAR ESTA PARTIDA

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

Otro factor decisivo en la historia puede ser la **paranoia y desconfianza**, si los personajes deducen que hay "algo" que puede cambiar de forma. Juega con esa idea y con los personajes no jugadores: ¿Y si la pobre niña fuera un Shoggoth desde el principio? Si te parece demasiado obvio, quizás prefieras utilizar a algún soldado finlandés o alemán (como Wolfgang Schneider), supuesto superviviente de la masacre, que también este "en shock".

Incluso un perro superviviente y "adoptado" (aunque es más probable que a éste *ya* le hayan disparado los pj's). Por otro lado, si dejan sólo a algún PNJ, puede desaparecer en la noche con un grito de horror y dejando unos pocos restos de sangre y un arma rota. Puedes utilizarlo después, cuando regrese como un demente balbuceante, y puede ser un alias del Señor de los Shoggoth.

Por último, puedes decidirlo más o menos al azar, y ser coherente con ello: Al inicio de la aventura escribe en trozos de papel que PNJs podrían ser la criatura, y elige uno. Mira el entonces papel, o espera a mirarlo a cuando los PJs empiecen a disparar a los PNJs, o a cuando se acerque la conclusión del escenario.

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

CONCLUSIÓN

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

Como se sugiere en el apartado anterior, lo ideal es que el Señor de los Shoggoth ya esté con ellos (sea alguno de los supervivientes que el Máster ha podido introducir en el grupo, o un PNJ al que ha “asimilado” mientras estaba separado de los pj’s) y que les ataque cuando decidan que van a marcharse de allí, una vez han obtenido toda la información posible.

Nota: *Contra el Señor de los Shoggoth funciona, sobre todo, el fuego. El Máster debería dar al menos la oportunidad de descubrir, a lo largo de la aventura, la vulnerabilidad del Señor de los Shoggoth, antes de que éste aparezca (o la muerte de los comandos está prácticamente asegurada). Hay numerosas fuentes de fuego accesibles durante la aventura: pistolas de bengalas (los Comandos suelen*

llevar), sopletes de gasolina (a encontrar en la Base de Juolunka y la Base Thule), cócteles molotov (a fabricar), antorchas y fogatas.



Cóctel Molotov a la espalda de un soldado finlandés, 1939 o 1940 (Imagen de dominio público).

CRIATURAS

Señor de los Shoggoth [COMODÍN]

Se trata de un Shoggoth antiguo y poderoso, que ya fue esclavo de los Antiguos hace millones de años, y se rebeló, como muchos de su raza. Es extremadamente astuto, con inteligencia creativa y malévola. Tiene un enorme control sobre su masa corporal y biología, pudiendo asimilar formas de vida "inferiores" como animales y humanos, a los que asimila, extrayendo de ellos alimentos, pero además obtiene la capacidad de tomar su forma. Puede dominar a ciertos animales.

La reciente y exitosa masacre de saami, y soldados finlandeses y alemanes le puede llevar a ser algo prepotente e impulsivo, y el Máster puede hacer que decida enfrentarse a los comandos abiertamente (no tiene demasiado miedo a las armas y poderes que ha visto en esta “era del hombre”).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12+4.

Habilidades: Intimidar d10, Notar d6, Lanzar d4, Pelear d12+2, Persuadir d6, Provocar d8, Sigilo d6, Tregar d6.

Paso: 6; Parada: 9; Dureza: 15.

Capacidades especiales:

- Amorfo: Los disparos apuntados no causan daño extra.
- Barrido mejorado: Puede atacar a todos sus enemigos adyacentes en cuerpo a cuerpo, sin penalización.
- Debilidades: Fuego y Electricidad.
- Grande: Los atacantes ganan +2 a sus tiradas de Disparar y Pelear (Tamaño +5).
- Invulnerabilidad: El shoggoth puede quedar Aturdido, pero sólo recibirá Heridas por el daño causado por sus Debilidades.
- Miedo (-2).
- Pseudópodos: Daño de Fue+1d8.
- Regeneración rápida: Puede hacer una tirada de Vigor cada ronda para curarse de sus Heridas. +2 a recuperarse del Aturdimiento. Si es Incapacitado por una de sus Debilidades, muere definitivamente.

Gnoph-Keh [COMODÍN]

Los Gnoph-Keh son criaturas sobrenaturales servidoras o aliadas de Ithaqua, el Primigenio señor de los vientos polares y las regiones árticas. Son grandes bestias de pelaje blanco, vagamente parecidas a un oso polar, pero con seis patas y un enorme cuerno similar al de un narval. Son crueles, astutos y salvajes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d12+2.

Habilidades: Intimidar d8, Notar, Pelear d12, Sigilo d6, Tregar d8.

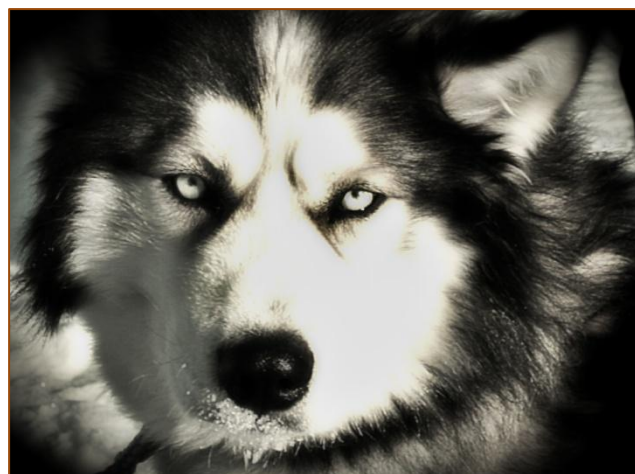
Paso: 8; Parada: 8; Dureza: 18 (5).

Capacidades especiales:

- Armadura (+5): Piel, grasa y la cualidad sobrenatural de su carne.
- Cuerno: Fue+d10+4, sólo en carga (tras moverse al menos 6 pasos).
- Frenesí mejorado: Puede hacer dos ataques de garras por ronda sin penalización.
- Garras: Fue+d6.
- Grande: Los atacantes ganan +2 a sus tiradas de Disparar y Pelear (Tamaño +4).
- Miedo (-1).
- Ventisca: El Gnoph-Keh puede crear una ventisca helada de la nada, y puede hacerlo aproximadamente una vez al día, durando en torno a una hora. La tempestad oscurece la visión y hace bajar drásticamente la temperatura (en la aventura aparecen ejemplos de los efectos de la ventisca).

Perros enloquecidos [EXTRAS]

Usa los **lobos/perros** del manual básico de *Savage Worlds*, y las indicaciones del texto de la aventura sobre su comportamiento.



*Modificado a partir de imagen CC Atrib.2.0
(arcticroute.com)*

PERSONAJES NO JUGADORES

Soldados finlandeses y alemanes [EXTRAS]

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Disparar d6, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d6, Tregar d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Equipo: Casco de metal, pala, fusil Mauser 98 o subfusil MP-40.



*Soldado finlandeses,
entre 1939 y 1944 (Imagen de dominio público).*

Erik y Knut, guías noruegos [EXTRAS]

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Disparar d8, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d8.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Equipo: cuchillo grande, pala, rifle Mauser.

APÉNDICE 1: ARMAS Y EXPLOSIVOS

Cuchillo grande (de montañero o de comando): Fue+d4+1 .

Cuchillo normal, bayoneta: Fue+d4.

Bayoneta (montada en un rifle): Fue+d6, Parada +1, Alcance 1, 2 manos.

Pala de trinchera: Fue+d4.

Soplete de gasolina: 1d10, mun. 10, ignora armadura, posibilidad del blanco de prenderse en llamas.

Pistola de bengalas: alc. 12/24/48, 1d10, TdF 1, mun. 1, posibilidad del blanco de prenderse en llamas.

Colt US Army (.45): alc. 12/24/48, 2d6+1, TdF 1, mun. 7, PA 1, SA.

Pistola automática alemana (9mm): alc. 12/24/48, 2d6, TdF 1, mun. 8, PA 1, SA.

Subfusil Thompson (.45): alc. 12/24/48, 2d6+1, TdF 3, mun. 20, PA 1, Auto.

Subfusil MP-40 (9mm): alc. 12/24/48, 2d6, TdF 3, mun. 32, PA 1, Auto.

Fusil Garand M1 (.30): alc. 24/48/96, 2d8, TdF 1, mun. 8, PA 2, SA, Fue. min. d6.

Fusil Mauser 98 (7.92): alc. 24/48/96, 2d8, TdF 1, mun. 5, PA 2, Fue. min. d6.

Escopeta Winchester M12: alc. 12/24/48, 1-3d6, TdF 1, mun. 6, +2 a ataques.

Granada de mano: alc. 5/10/20, 3d6, Plantilla de área mediana.

Cartucho de dinamita: 4/8/16, 2d6, Plantilla de área pequeña.

Cóctel molotov: 5/10/20, 2d10, Plantilla de área mediana, ignora armadura, posibilidad del blanco de prenderse en llamas.

APÉNDICE 2: PERSONAJES PRE-GENERADOS

Robert P. Knight [COMODÍN, EXPERIMENTADO]

Capitán US Army

División P, militar de carrera, 29 años



Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d6, Conocimiento (Psicología) d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4, Supervivencia d4, Tregar d4.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Código de honor, Leal, Tozudo.

Ventajas: Carismático, Mando, Líder Nato, Presencia de Mando.

Idiomas: Inglés, Alemán, Francés.

Equipo: Equipo de acampada, ropa de invierno, casco de metal, kit de 1º auxilios, pistola de bengalas, cuchillo grande, Colt US Army, Subfusil Thompson.

William K. Watkins [COMODÍN, EXPERIMENTADO]

Teniente US Army

División P, reclutado, prof. universitario, 31 años



Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Conocimiento (Arqueología) d10, Conocimiento (Historia) d8, Conocimiento (Psicología) d4, Disparar d4, Investigar d8, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Tregar d4.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Desventajas: Curioso, Escéptico, Leal.

Ventajas: Erudito (Arqueología e Historia), Hombre de Recursos.

Idiomas: Inglés, Alemán, Noruego, Ruso, Saami.

Equipo: Equipo de acampada, ropa de invierno, casco de metal, kit de 1º auxilios, bayoneta, Colt US Army, fusil Garand M1.

Percival Fierro [COMODÍN, EXPERIMENTADO]

Sargento US Army

División P, militar de carrera, 27 años



Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Conocimiento (Demoliciones) d4, Disparar d10, Intimidar d4, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d8, Rastrear d4, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d6.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6.

Desventajas: Hábito (menor, mascar tabaco), Heroico, Vengativo (menor).

Ventajas: Fuga, Fuga mejorada.

Idiomas: Inglés, Italiano.

Equipo: Equipo de acampada, ropa de invierno, casco de metal, kit de 1º auxilios, pistola de bengalas, pala de trinchera, Colt US Army, Subfusil Thompson.

Bryan C. Forrest [COMODÍN, EXPERIMENTADO]

Cabo US Army

División P, reclutado, manitas, 24 años



Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Conducir d8, Conocimiento (Demoliciones) d4, Disparar d6, Notar d8, Lanzar d6, Pelear d4, Reparar d8, Supervivencia d4, Tregar d4.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Desventajas: Avaricioso (menor), Bocazas, Exceso de confianza.

Ventajas: Afortunado, Ardor, McGyver, Rápido.

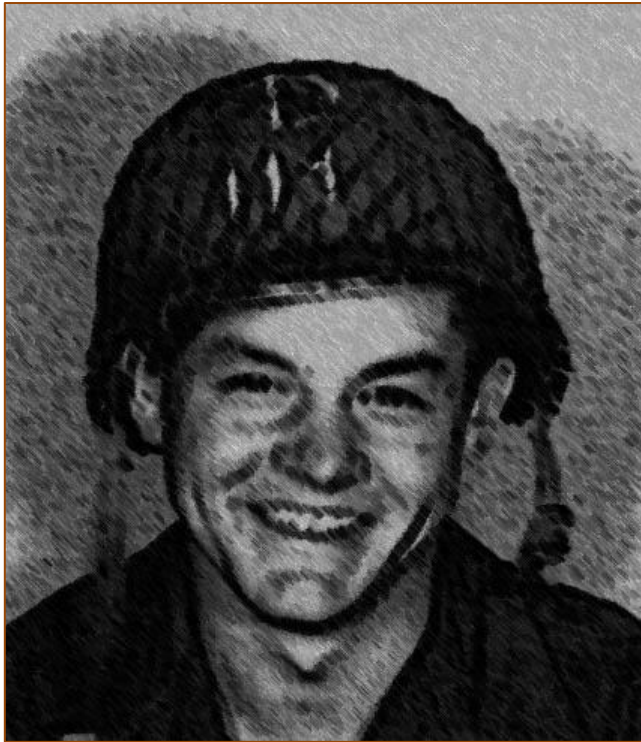
Idiomas: Inglés, Alemán, Español, Francés.

Equipo: Equipo de acampada, ropa de invierno, casco de metal, pala de trinchera, emisor-receptor de radio de campaña SRC, kit de 1º auxilios, Colt US Army, Subfusil Thompson.

Finbar O'Ryan [COMODÍN, EXPERIMENTADO]

Cabo US Army

División P, reclutado, sanitario, 26 años



Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Disparar d6, Notar d4, Lanzar d6, Navegar d4, Pelear d6, Reparar d4, Sanar d8, Sigilo d4, Supervivencia d4, Tregar d4.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6.

Desventajas: Despistado, Juramento (mayor, hipocrático), Leal.

Ventajas: Curandero, Nervios de acero, Nervios de acero mejorados, Osado.

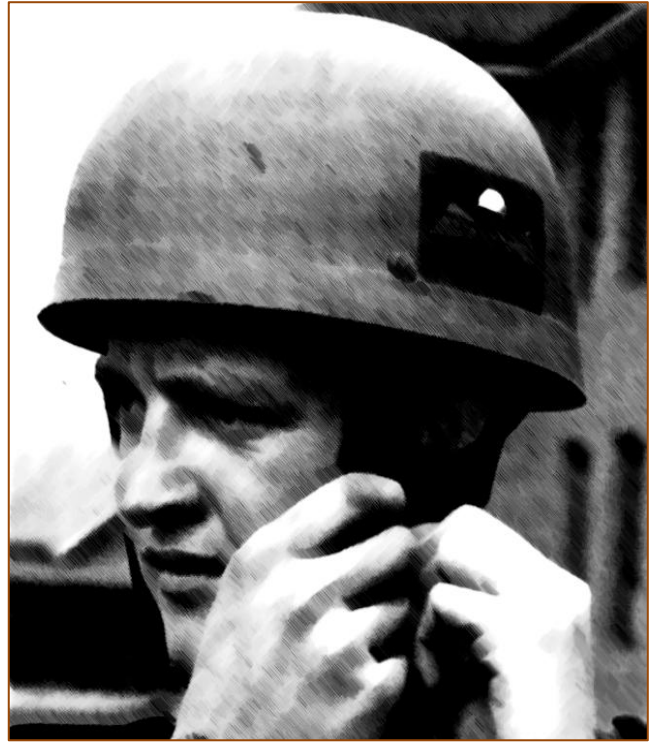
Idiomas: Inglés, Alemán, Gaélico.

Equipo: Equipo de acampada, ropa de invierno, casco de metal, equipo de médico de campo, kit de 1º auxilios, bayoneta, Colt US Army, fusil Garand M1.

Liam Robson [COMODÍN, EXPERIMENTADO]

Teniente SAS (UK)

Miembro de PISCES, 30 años



Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Conocimiento (Mitos de Cthulhu) d4, Disparar d10, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d8, Provocar d6, Rastrear d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d6.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5.

Desventajas: Código de honor, Deseo mortal, Tozudo.

Ventajas: Alerta.

Idiomas: Inglés, Alemán, Noruego.

Equipo: Equipo de acampada, ropa de invierno, casco de metal, kit de 1º auxilios, pistola de bengalas, pala de trinchera, Colt US Army, Subfusil Thompson.

AYUDA PARA LOS JUGADORES 1: COMUNICACIONES DESDE BASE THULE

Hora de Contacto: 21.00 h. Oslo.

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

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

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

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

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

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

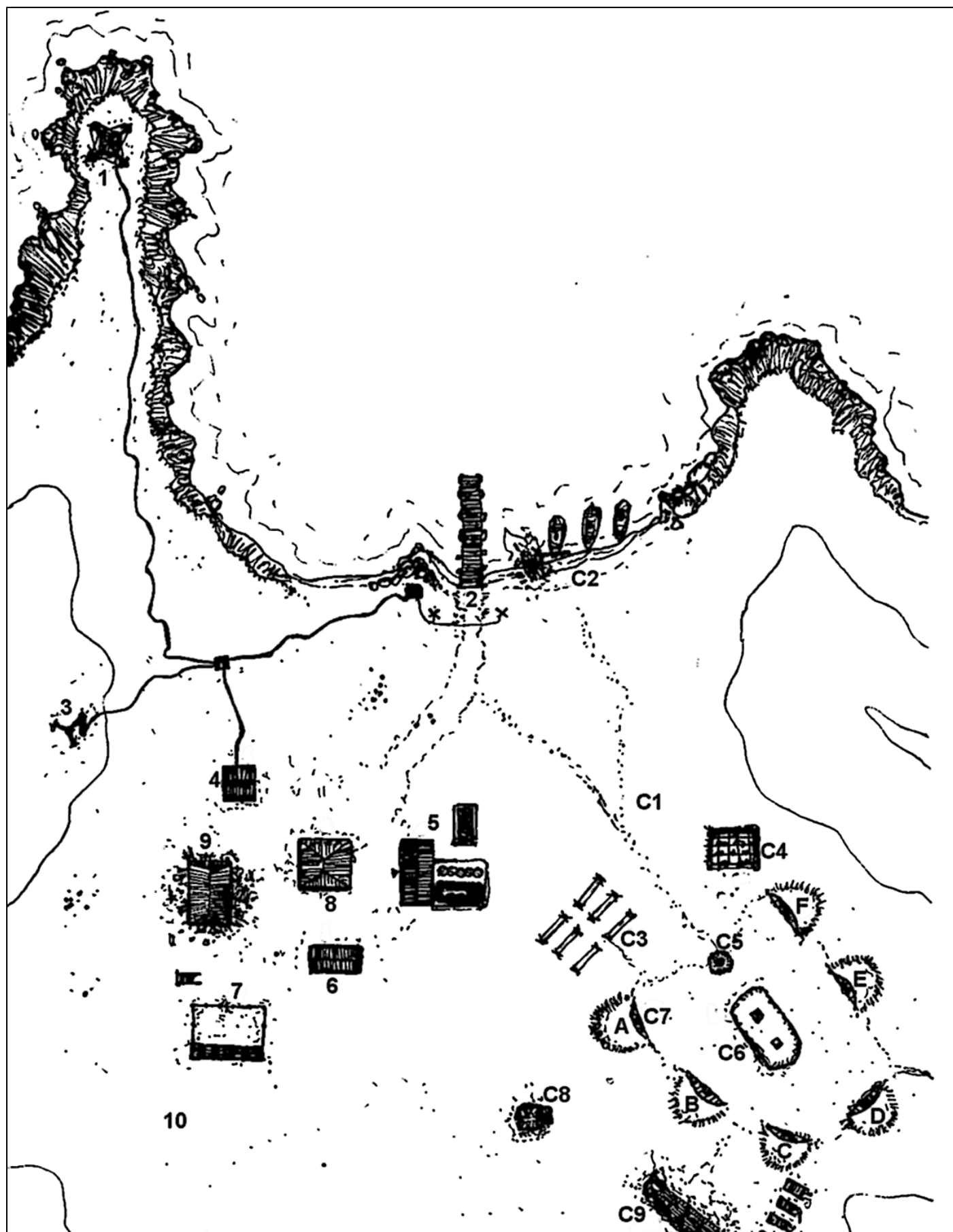
23/4: Hallazgo bajo el suelo levantado de una gran concentración de posible materia orgánica congelada. Naturaleza y origen desconocidos. Se procede a la reinstalación del sistema de mangueras y tuberías para retirar el hielo.

24/4: Comunicación atípica, enviada dos horas después de la hora de contacto. Se recoge textualmente: [inaudible] han muerto [inaudible]

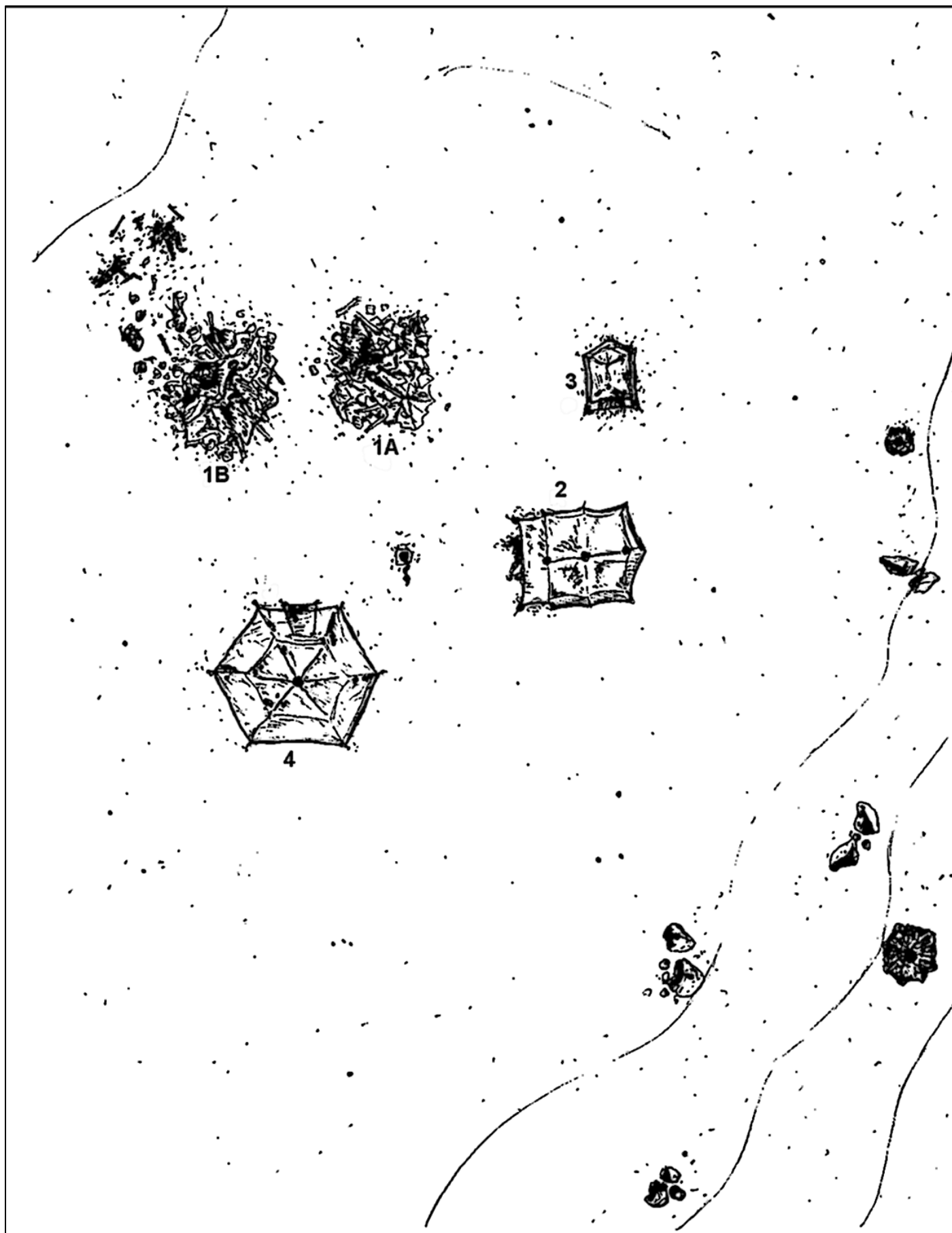
This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product



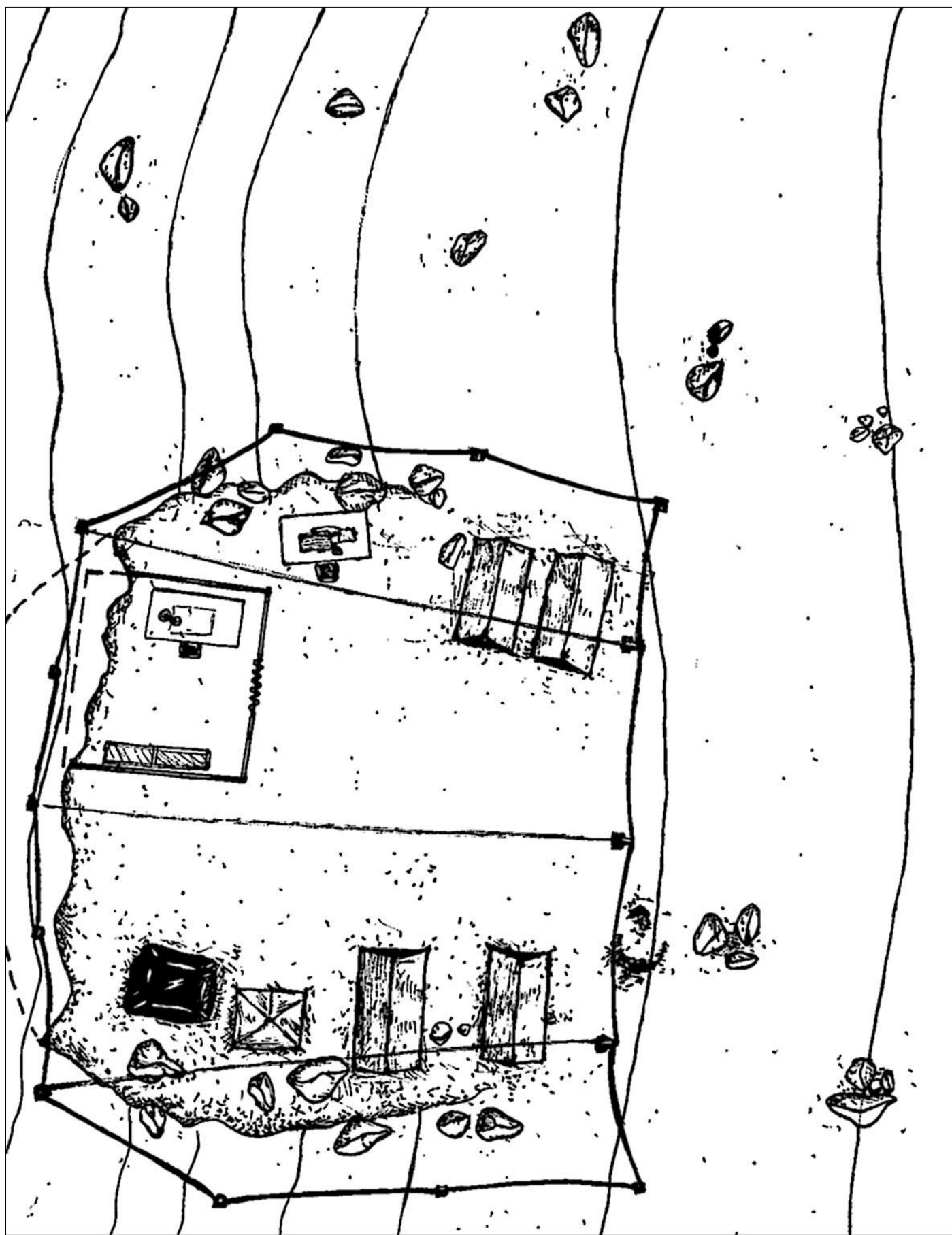
MAPA 1



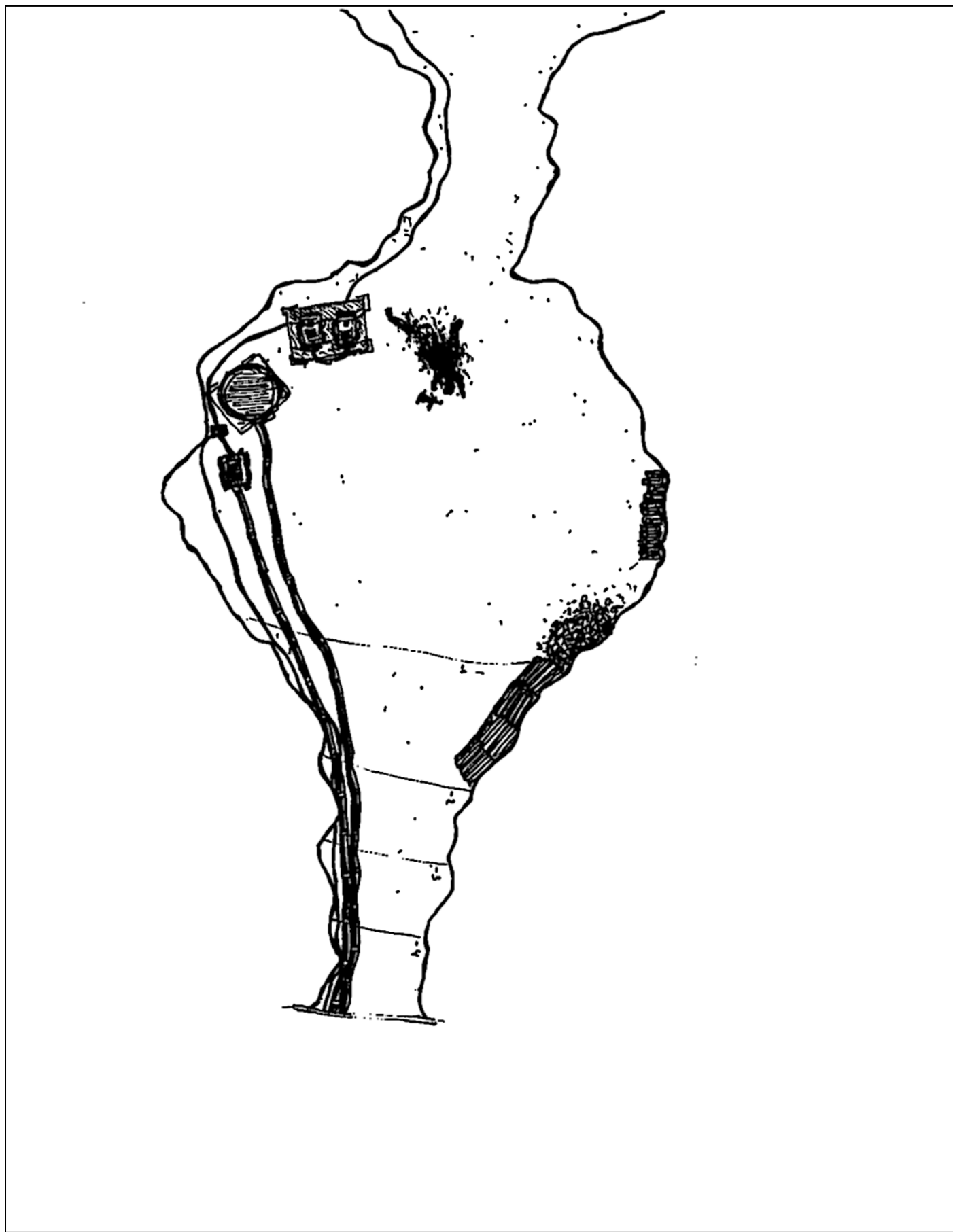
MAPA 2



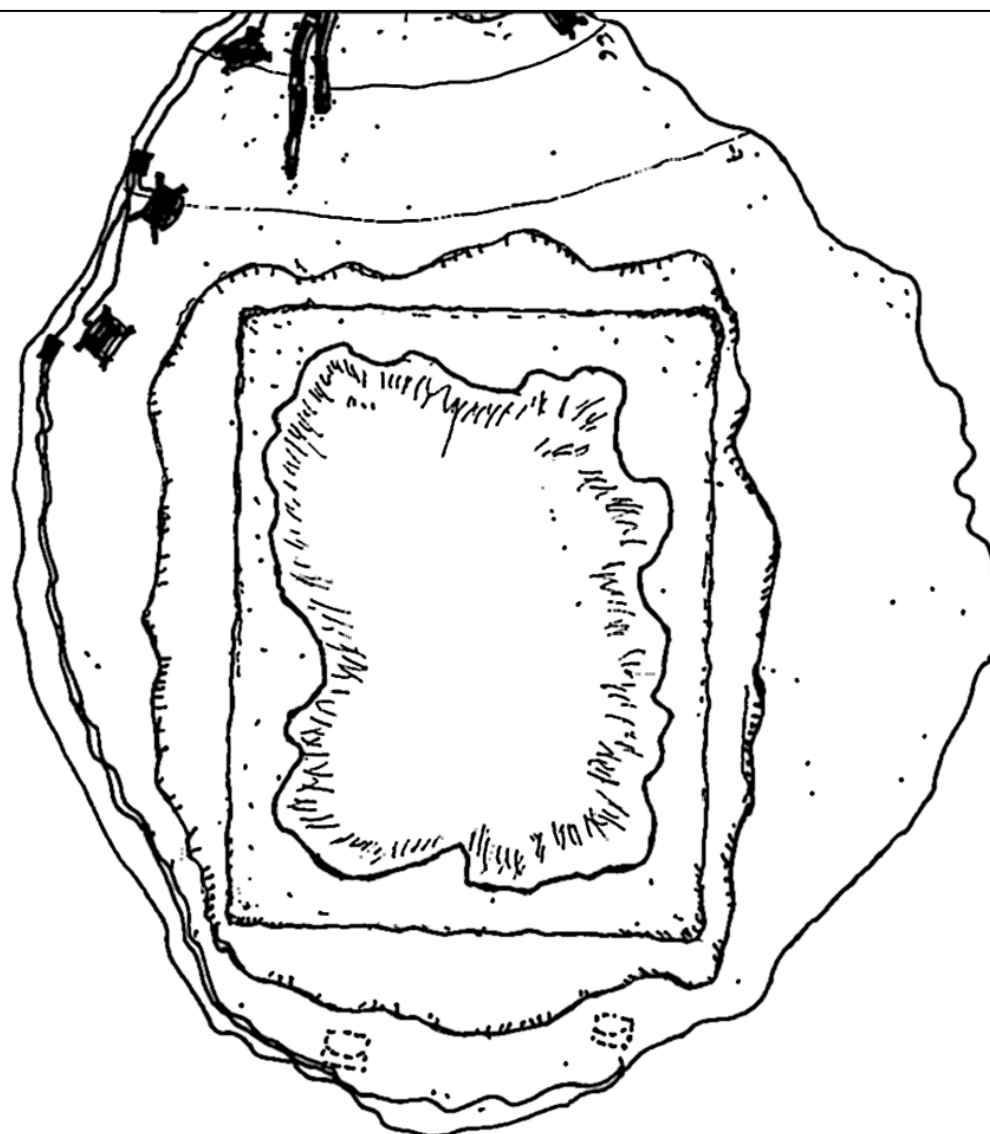
MAPA 3



MAPA 4



MAPA 5



AUTOR: Millán Mozota, Culmani/Khulmani, versión 2016

khulmani@gmail.com