

EN BUSCA DE LA ATLANTIDA

Por Shin

INTRODUCCION: "EL DIALOGO PERDIDO DE PLATON"

Esta es la primera parte de una aventura de tres episodios donde los personajes investigarán y encontraran la forma de hallar la ciudad perdida de la Atlántida, de la que el filósofo Platón hablaba en sus libros. Recorrerán el mundo buscando indicios, pistas y claves, se enfrentarán a criaturas salvajes, colegas de profesión, y sobre todo, nazis. En esta parte buscan un libro, escrito por el mismísimo platón y que esconde en su interior las claves para encontrar la ciudad.

NUEVA YORK

Los personajes se encuentran en el Museo Metropolitano de Arte, en Nueva York. En una conferencia de una pseudocientífica que habla sobre la Atlántida y el arte atlante. Sofía Hapggod se define a sí misma como médium y dice poder hablar con el espíritu de un antiguo rey atlante, Nur-ab-sal.

Sofía trabajo en unas excavaciones en Islandia, junto al Profesor Albert Heimdall, donde fueron halladas algunas obras de origen desconocido que actualmente son consideradas atlantes.

Amigos, Aquí está la Atlántida tal como habría sido en su apogeo, gloriosa, prospera, social y técnicamente avanzada más allá de nuestros sueños.

Hace 5.000 años, cuando el hombre aún iba cubierto con pieles, los espíritus de la Atlántida osaron levantar una ciudad donde el saber y el poder convivían juntos. Siglos después el famoso Platón escribió sobre ella y la situó en un continente sumergido en el océano y describió como fue dividida en tres partes circulares, como ven aquí.

¿Qué le pasó a esta ciudad? Quizá nunca lo sepamos, ¿Fue debido a la lenta subida del nivel del mar? ¿O quizá la tierra se abrió de pronto? Pasara lo que pasara, el pánico se adueñó de los atlantes el día en que la orgullosa ciudad se hundió bajo las olas, o quizá fuera una erupción volcánica y aún queden restos.



Después de mostrar algunas imágenes de arte atlante recuperado en la excavación en la que participó en Islandia, la Srta. Hapggod empieza

a desvariar con la presencia de un espíritu atlante que le habla.

En ciertas cuestiones, el gran espíritu que guía mis pensamientos Nur-ab-sal, el gran espíritu Nur-ab-sal, el todopoderoso, está en silencio.

Cuando la conferencia termina, los personajes son guiados por el conservador del Museo, el Dr. Thomas Wetmore, a un pequeño despacho para tener una reunión con la Srta. Hapggod y cerrar los flecos de una exposición permanente de su colección personal en el museo.

Cuando llegan al despacho escucharán una fuerte discusión, así como un disparo, cuando los personajes entran en la habitación hallarán al ayudante de la Srta. Hapggod con una herida de bala, todo el despacho revuelto y verán fugarse a un hombre rubio por la ventana del despacho, huyendo con un coche por las calles de Nueva York.

Sofía les contará que ese hombre venía buscando parte de su arte atlante, le robó algunas de sus obras, aunque por suerte no se pudo hacer con su collar, ni con una cuenta de metal anaranjado brillante, que según Sofía Hapggod es conocido por los atlantes como orichalcum. En la refriega el ayudante de Sofía le quitó la bata al asaltante. Sofía está consternada, así que no hablará más con los personajes ni el Dr. Thomas Wetmore, esperará a que llegue la policía,



Los personajes dispondrán de unos minutos para examinar el despacho y la bata del asaltante. En ella encontrarán el pasaporte de un hombre alemán, Klaus Kerner.

También encontrarán un viejo recorte de revista que habla sobre la excavación en Islandia en la que estuvo trabajando Sofía, donde aún trabaja el viejo profesor Albert Heimdall.

Al poco llegará la policía, que interrogará a los personajes, al Dr. Wetmore y a la Srta. Hapggod antes de dejarles marchar. Será entonces cuando Wetmore citará a solas a los personajes en su despacho.

Me preocupa mucho lo ocurrido, no solo por la pérdida de una vida y una incalculable cantidad de activos para el museo, sino por la posibilidad de que esa leyenda de la Atlántida sea cierta y los alemanes estén tras ella.

La Srta. Hapggod me mostró algo fascinante, algo que me empuja a pensar que esas leyendas son ciertas, si los alemanes se hacen con el hallazgo perderemos una oportunidad increíble, un hallazgo que no podemos dejar escapar, evidentemente.

El museo pone a su disposición una pequeña partida de recursos para ayudarles hacer realidad el sueño de cualquier arqueólogo,

Los personajes solo disponen de una pista, la excavación en Islandia, ese será el primer lugar en el que deberían buscar los personajes.

ISLANDIA

El metropolitano tiene en nómina a un viejo piloto llamado Harry Callahan, un piloto militar retirado que se gasta todo lo que gana en burbon, y su avión, un flamante Northrop Delta. Les esperará en el aeropuerto dispuesto a llevarles hasta el aeropuerto de Reikiavik, al

que tardarán aproximadamente diez horas en llegar, haciendo escala en Quebec y Groenlandia.



La excavación se encuentra en un glaciar al noroeste de la isla, podrán obtener un medio de transporte en el propio aeropuerto que les cederá un viejo camión a cuenta del Museo Metropolitano.

Tras una hora de viaje llegarán al campamento base, allí salvo una gran tienda de campaña con los pertrechos de Heimdall y algunas notas dispersas sobre la excavación, que no aportan absolutamente nada. Hay un pequeño mapa de la zona y puede verse la zona de la excavación en lo alto del glaciar.

Los personajes se enfrentan a un ascenso vertical, para ello deberán superar tres tiradas de Tregar. El primer tramo requiere de un tirada de rasgo Tregar sin modificar, gracias a la vía que ya está preparada, la segunda será más difícil ya que ha hecho algo de sol los últimos días y el hielo ha empezado a fundirse, así que deberán superar una tirada de rasgo Tregar (-2), el último tramo es sencillo ya que las cuerdas pasan por una pequeña grieta, requiere de un tirada de rasgo Tregar sin modificar. Fallar cualquiera de las tiradas precipitará al personaje ese tramo, que deberá repetir, si caen en el primer tramo recibirán 2d6 de daño, en el segundo serán 4d6, en el tercero quedarán atrapados en la grieta, así

que deberán superar una tirada de Fuerza para lograr salir y retomar la marcha.



En la cima encontrarán una caverna, escavada entre la roca y el hielo, en su interior se escucha un constante repiqueteo de un martillo, ya que el Profesor Heimdall está desconchando hielo para labrarse camino hasta un objeto atrapado en el hielo, no se distingue que es. Cuando vea a los personajes les saludará amablemente, lleva demasiado tiempo solo en el hielo y es agradable recibir una visita.

Es agradable recibir una visita, bienvenidos a mi excavación. ¿Están interesados en mi trabajo? ¿Son ustedes periodistas?

La conversación puede derivar en muchas cosas, pero Heimdall estará receptivo a hablar de sus hallazgos, incluidos sus descubrimientos sobre unos viajeros griegos que llegaron a la isla y se vieron obligados a montar un asentamiento. Las piezas de arte, griego para él, que Sofía se llevó y la visita de un periodista con acento europeo de ayer. (Si, Klaus va un paso por delante de los personajes)

Si le explican la tragedia del ayudante de Sofía y el robo de sus piezas Heimdall cambiará de expresión y se mostrará preocupado. Si

insisten con sus conocimientos de la Atlántida les hablará de un antiguo libro, llamado "Los Diálogos perdidos de platón". Dice que en él se encuentran conocimientos más profundos sobre la leyenda, que fue traducido por un tal Dr. Jeremy Stocholms y que sabe que un tratante de antigüedades conserva una copia de la traducción. El tratante se llama Carlos Costa, vive en las Islas Azores, pero es bastante rancio y no mostrará el libro a menos que le entreguen alguna antigüedad a cambio. Stocholms se encuentra en Tikal, trabajando en el templo maya, parece que ha descubierto algo interesante en él.

Los personajes disponen ahora de dos nuevas pistas, esta vez se trata de un arqueólogo en Guatemala y un tratante de antigüedades en las Islas Azores. Lo lógico sería que los jugadores se dirigieran primero a Tikal, ya que allí podrían encontrar algún artefacto que intercambiar con el Sr. Costa, pero puede que tus jugadores prefieran hablar primero con el Tratante, tienes un pequeño parágrafo describiendo si ocurre esto en la propia sección de las Islas Azores.

Cuando los personajes desciendan la montaña, sin dificultades, deberán realizar una tirada de Notar (-2) cuando se estén acercando al campamento base. Si superan podrán ver a un grupo (2 por jugador) de hombres, todos muy rubios, muy altos y muy nazis, visten de paisano con anchos jerséis de lana de cuello alto. Han llegado en un camión que se encuentra aparcado a poca distancia del de los personajes y están registrando el campamento. Si no superan la tirada, se toparán de bruces con ellos al llegar al campamento.

ARQUEOLOGOS DE LAS SS

Los hombres de Klaus Kerner son devotos a la causa, saben de la importancia de encontrar pistas sobre la

Atlántida, así que no se andarán con tonterías con los personajes.

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

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d8, Nadar d6, Navegar d6, Notar d8, Pelear d6, Provocar d6.

Idiomas: Alemán (nativo), inglés; cada uno de ellos habla otro idioma europeo diferente adicional.

Desventajas: Canalla, Juramento (voto de obediencia al Tercer Reich), Sanguinario.

Ventajas: ¡Rock'n'Roll!

Equipo: Cuchillo grande (FUE+d4), Schmeiser (Dist. 12/24/48, 2d6, CdF 3, Mun. 32), tres cargadores extras, mochila con agua y comida para dos días.



TIKAL, GUATEMALA

El vuelo desde Reikiavik hasta Flores en Petén, Guatemala, les llevará aproximadamente quince horas, con escala en Groenlandia, Quebec y Alabama. Si llegan desde las Azores el viaje será de unas 12 horas, con escalas en St. Johns, Nueva York y Orlando.

El aeropuerto de la ciudad de Flores, una pista de tierra improvisada junto a la pequeña ciudad, está a unos 70 Kilómetros del templo, los primeros pueden realizarse sin problemas en Jeep, pero luego habrá que recorrer unos 20 kilómetros a pie por la selva guatemalteca.

Los problemas en Guatemala para los personajes serán varios, primero, cuando se encuentren en el aeropuerto de Flores, si superan un reto de Notar (-2), podrán observar un avión Junkers Ju 52, con el logotipo de una empresa Brasileña de Transporte, también conocida como el Sindicato Cóndor. Si alguno de los personajes tiene alguna habilidad de conocimientos relacionados con la aviación sabrá que se trata de un avión de origen alemán.

Los personajes no tendrán problemas en adquirir un Jeep en el propio aeropuerto, aunque pueden buscar un lugar en el que descansar tras el largo viaje. El Hotel Rosita será un buen lugar, está cerca del aeropuerto.

Cuando los personajes decidan dirigirse al templo recorrerán los primeros 50 kilómetros en el Jeep que han alquilado, seguirán la carretera hasta donde termina y se transforma en un camino que atraviesa la parte menos densa de la selva hasta que termina abruptamente. Haz que los personajes hagan una nueva tirada de Notar (-4) para darse cuenta de un camión de transporte oculto en la maleza cerca de donde termina el camino y deben abandonar su Jeep. Los nazis no serán conscientes de la presencia de los personajes a menos que estos se delaten en algún momento, tenlo en cuenta.

La caminata por la selva será dura, se tratará como terreno exigente, así que avanzarán muy lentamente (ver reglas de exploración y viaje

en el manual básico de Savage Worlds). El calor y la humedad hacen el viaje insoportable, cada cuatro horas de viaje deberán realizar un control de Vigor (-2), o sufrir un punto de fatiga. Además, saca una carta por cada cuatro horas de viaje, si es una figura, tendrán un encuentro entre los siguientes (1d6), descarta resultados que ya hayan obtenido.

1.- INDIGENAS

Los personajes llegarán a un claro en la selva, haz que tiren Notar (-2) para darse cuenta de que alguien les está observando. Un grupo de indígenas (2 por jugador), les observan desde la maleza.



Si los personajes intentan entablar conversación con ellos estos desaparecerán, unos minutos más tarde, en la espesura de la selva, les atacarán, arrojando lanzas, con cerbatanas y arcos. Creen que son amigos de los Nazis malos que les dispararon antes.

INDIGENAS DE TIKAL

Los Indígenas llevan toda su vida viviendo en estas selvas, han sido maltratados por conquistadores, exploradores, colonos y, en última instancia, Nazis, están hartos y quieren sangre.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 6.

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d8, Lanzar d8, Navegar d6, Nadar d6, Notar d6, Pelear d10, Supervivencia d8.

Idiomas: Itzá, Mopán, levemente español

Desventajas: Analfabeto

Ventajas: Reflejos de Combate

Equipo: Lanza (3/6/12, FUE + d6), Arco (12/24/48, 2d6), Cerbatana (4/8/16, 2d4, veneno (página 131 del manual básico de Savage Worlds))

2.- MONOS

Los personajes se adentran en una zona de la selva con árboles altos y con más amplitud, pese al denso follaje de la parte baja. Los personajes sufrirán el acoso de un montón de monos aulladores, que empezarán ensordeciéndoles con sus gritos y después les lanzarán piedras y excrementos. Si alguno de los personajes queda acorralado individualmente bajarán de los árboles para golpearles. Hay 3 monos por cada personaje jugador en la escena.



MONOS AULLADORES

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8(A), Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8

Paso: 4; ***Parada:*** 5; ***Dureza:*** 5.

Habilidades: Lanzar d10, Nadar d6, Notar d6, Pelear d6, Tregar d8.

Armas: Mordisco (FUE + d4), Piedras y Frutos (5/10/20, FUE + d6)

Capacidades Especiales:

- Tamaño -1
- Aullido: Los monos son capaces de generar un ruido ensordecedor con sus aullidos. Se coordinarán todos y no realizarán otras acciones. Los personajes deberán superar una tirada de rasgo Vigor (-1 por cada dos monos

en el grupo), si no superan quedarán aturdidos. Si sacaran los ojos de la serpiente además recibirían una herida.

3.- PATRULLA NAZI

Los personajes se toparán de bruces con un grupo de soldados alemanes (2 por cada personaje jugador). Se encuentran intentando hacer pasar una vieja mula sobre un puente de madera, el único paso de una gran grieta. El que tira de la mula verá a los personajes salir de la espesura antes de que estos se den cuenta de que están ahí, y alertará a los demás.

Utiliza las estadísticas de los arqueólogos de las SS que aparecen en Islandia.

4.- COCODRILOS

Los personajes se toparán con una gran charca de agua estancada. Esquivar la misma les llevará al menos un par de horas más de lo que tenían previsto, pues la zona tiene maleza bastante densa.

Si deciden atravesarla se toparán con los habitantes de la charca, que no son otros que un grupo de Cocodrilos (1 por cada personaje jugador), que se encuentran acechando bajo las aguas. Los personajes no serán conscientes de su presencia si no superan una tirada de rasgo Notar (-2).

Utiliza las estadísticas de los Cocodrilos del manual básico de Savage Worlds.

5.- MARABUNTA DE HORMIGAS

Los personajes se toparán de repente con media docena de columnas de tierra de la altura de un hombre en medio de un claro. Cuando se quieran dar cuenta, tira de rasgo Notar (-2), una mancha negra de aproximadamente dos metros se les acercará rápidamente.

Los personajes serán envueltos por una colonia de hormigas carnívoras que intentarán devorarles.

Utiliza las estadísticas de la horda de criaturas del manual básico de Savage Worlds.

6.- **JAGUAR**

Un majestuoso Jaguar empezará a acechar a los personajes. Primero escucharán su gruñido en la distancia, así como el alboroto de un centenar de pájaros huyendo y golpeando con sus alas en las hojas de los árboles.

Al rato, deja que los jugadores se confíen, haz que hagan una tirada de rasgo Notar (-4) para darse cuenta de que algo les está observando, si alguno de ellos obtiene un 1 en su dado de rasgo, describe como queda rezagado un momento del resto de miembros del grupo, momento en el cual el Jaguar aprovechará para lanzarse sobre él. Utiliza las estadísticas del León del manual básico de Savage Worlds.



Finalmente los personajes llegarán al área de Tikal, donde se encuentran varios templos dispersos en una importante área, además de algunos edificios destinados como tanques para la recolección de agua.

El Dr. Jeremy Stocholms se encuentra trabajando en el templo principal, no será

difícil dar con él, pues está tomando notas sobre unas inscripciones en la sala principal.

Cuando vea a los personajes les mirará con cara de intriga y se dirigirá hacia ellos.

Bienvenidos a Tikal, soy el Dr. Jeremy Stocholms. ¿En qué puedo ayudarles?

Stocholms es un tipo bastante engreído y mira a todo el mundo por encima del hombro, se siente superior a los demás, aunque le demuestren una y mil veces que son tan o más aptos que él.

Lleva varios meses investigando en Tikal, pues cree que se oculta algún tipo de cámara funeraria que aún no ha descubierto nadie, y anda en lo cierto. Si los personajes le preguntan por su traducción de "Los Diálogos perdidos de Platón", se jactará de ser el único en haber hecho la traducción, aunque afirma que el manuscrito no tuvo ningún tipo de repercusión en la comunidad arqueológica. Es evidente que es debido a la poca credibilidad del mensaje del libro, además del enorme error de cálculo del propio platón.

El templo se compone de dos grandes salas, además de dos adicionales ocultas que no conocen los personajes, aunque una de ellas si es conocida por Stocholms, que la usará para escapar en su debido momento.

1.- **LA SALA PRINCIPAL**

La puerta del templo da a una gran sala con dos estatuas enormes de piedra, además de tener las dos paredes, que no tienen puertas, llenas de grabados.

Los grabados, pese a ser mayas, tienen un deje que les hace no encajar del todo dentro de las representaciones habituales de los mayas, eso es lo que llamó la atención de Stocholms, que no

dudará en hacerlo patente. Parecen serpientes con una cabeza donde deberían tener la cola, todas ellas descienden por ambos lados de la pared. En el mural de la izquierda, si superan una tirada de rasgo Notar (-4) podrán darse cuenta que una de ellas no encaja completamente, aunque está bien agarrada a la piedra por la mugre. Pueden extraerla si utilizan algo para disolverla, como queroseno, ácido de batería o gasolina, también si dedican un largo tiempo a rascar la mugre. Pueden realizar también una tirada de rasgo Fuerza (-4) para arrancarla de la pared, aunque es demasiado pequeña para realizar una tarea cooperativa.

Por otra parte, las dos estatuas representan dos hombres con cabeza de elefante. La trompa de uno de ellos apunta hacia los cielos, el otro no la tiene, aunque si tiene un hueco donde debería estar. Si la examinan, tirada de rasgo Investigar (-2), se darán cuenta que el hueco alberga algún tipo de mecanismo y que si encuentran la trompa quizá puedan activarlo. Evidentemente la trompa no es otra cosa que la serpiente de la pared. Si la introducen en el hueco y la elevan como la de su compañero un mecanismo empezará a rodar.

2.- EL SALON DE LOS MUERTOS

El salón de los muertos puede verse cuatro sarcófagos totalmente destrozados por los saqueos y el tiempo, antaño albergaron a importantes personalidades del templo, hoy en día solo restos de huesos y polvo. En el centro una especie de altar con grabados de arte maya tradicional.

Cuando los personajes activen el mecanismo de la sala principal, el altar se elevará cuatro dedos, mostrando una pequeña cavidad donde algo brilla, se trata de un collar atlante (Objeto 1). La pared del fondo, justo la de

detrás del altar también se abrirá, mostrando los restos de un viejo rey Atlante.

3.- LA TUMBA DEL REY ATLANTE (OCULTA)

La tumba del rey no es más que una gran cavidad en la pared, dentro está el cadáver momificado de un rey, que porta una corona ornamental de piedra con arte atlante (Objeto 2), además de tener en su mano un par de cuentas de orichalcum (Objeto 3) y un disco de piedra con un orificio en el centro y grabados de las diferentes etapas del sol durante un día.

Antes de que se den cuenta, el Dr. Jeremy Stocholms, se abalanzará sobre el disco de piedra y se dirigirá a una pared lateral de la sala.

Gracias por la ayuda, lamento no poder quedarme más tiempo, el Sr. Kerner me está esperando, y no es un hombre demasiado paciente.

Abrirá una especie de pasadizo secreto que se cerrará inmediatamente después de pasar, como una puerta giratoria, que bloqueará de inmediato desde el otro lado.

4.- SALIDA SECUNDARIA (OCULTA)

Esta sala solo será vista de refilón por los personajes cuando Stocholms escape con el disco de piedra. No es más que un pasillo que da salida por un acceso lateral.

OBJETO 1: EL COLGANTE ATLANTE

El colgante es un tétrico diseño de una cabeza con los ojos en forma triangular y un rombo como boca, en lo que sería la frente de la cabeza se encuentra un sencillo grabado en espiral.

Información para el DJ

El objeto tiene funcionalidades más allá de lo puramente ornamental. Si se introduce una

cuenta de orichalcum por su boca aparecerá la figura espectral del rey atlante, se producirá una terrible subida de tensión en todos los aparatos eléctricos y tras eso se disipará. En segundo lugar parece producir interferencias de algún tipo en los objetos de ambas usados para rastrear orichalcum. (Esto no se desvelará hasta la segunda parte de la aventura) Por último confiere protección al usuario contra los efectos de la electricidad, proporcionándole invulnerabilidad ante ese tipo de daño.



OBJETO 2: LA CORONA DEL REY ATLANTE

La corona del rey atlante es sencilla, fabricada en piedra y con algunos grabados de un arte exquisito, evidentemente para ser atlante. Es una obra de arte ideal para un museo o un coleccionista. Eso sí, pesa casi 5 Kilogramos.

OBJETO 3: DOS CUENTAS DE ORICHALCUM

Dos pequeñas esferas, de aproximadamente un centímetro de diámetro. Son de un metal de origen desconocido, de un naranja, con toques dorados, muy intenso y brillante.

Información para el DJ

Aunque no lo parezca, dichas cuentas sometidas a una carga eléctrica intensa pueden producir gran cantidad de energía.

Cuando los personajes abandonen el templo por la salida principal, escucharán un gran estruendo procedente de la selva, grandes bandadas de pájaros se elevan hacia el cielo,

mientras van desapareciendo copas de los árboles, hasta que tras la caída de un par de estos en los límites de la selva podrán ver aparecer un gran bulldócer.

Un gran número de soldados alemanes siguen a pie a la máquina (3 por cada personaje jugador), que no dudarán en empezar a dispararles en cuanto les vean. Este es el combate final de la aventura, utiliza las estadísticas de los Arqueólogos de las SS que aparecen en Islandia. Una vez terminen con los alemanes o logren huir por la selva, déjales llegar sin incidentes hasta Flores. Allí les estará esperando el avión para marcharse hacia las islas Azores.

ISLAS AZORES

El viaje a las Azores desde Islandia les llevará cerca de 5 horas, con escala en Irlanda. Desde Flores la ruta será un poco más larga, 12 horas de viaje, con escalas en Orlando, Nueva York y St. Johns en Canadá.

La pequeña avioneta aterrizará en una pista diminuta. No les será difícil encontrar la vivienda de Carlos Costa, pues este vive en un pueblecito pescador bastante bonito, de casas blancas. El Sr. Costa vive en la zona alta del pueblo, en una gran casa de dos plantas. Cuando llamen a la puerta les atenderá un hombre anciano, de unos sesenta años, con una poblada barba, sosteniéndose en un bastón de madera bastante ostentoso.

¡Argh! No estoy interesado en realizar ninguna entrevista, no quiero comprar ningún libro, y por descontado no voy a asistir a ninguna de sus reuniones religiosas.

Si los personajes intentan hablar con él antes de que les cierre la puerta en las narices, más

les vale tener algo interesante que enseñarle, de lo contrario no se dignará abrir la puerta.

Si por el contrario los personajes le muestran la corona del rey atlante, su cara cambiará por momentos y se mostrará muy interesado. Admirará la corona como un gran tesoro, es el momento adecuado para preguntarle por "Los Diálogos perdidos de platón".

Como los personajes ya saben el Sr. Costa es el único poseedor conocido de una copia del libro, aceptará gustoso cambiar el libro por la corona del rey atlante. Es consciente de que él jamás podrá ir en busca de la maravillosa ciudad, así que no tiene ninguna necesidad de mantener la propiedad del libro. También les entregará dos contactos, según el Sr. Costa, Alain Trottier y Hakim Al-Jabar, han estado haciendo tratos con piezas atlantes, una especie de llaves o discos como los que se nombran en el propio libro.

Alain Trottier es un fanfarrón francés, que se bravuconea ante el resto de comunidad por su excelente colección de arte, aunque es tremendamente supersticioso. Suele moverse por Montecarlo, en el Hotel Rich. Hakim tiene un pequeño negocio en Argel, vende todo lo que sus chicos rapiñan de las excavaciones por el desierto, no tiene demasiados escrúpulos, pero es un buen negociante.

OBJETO 4: EL LIBRO

El libro es una traducción, se trata de un diálogo entre Sócrates y Hermócrates. En la parte final de este documento puedes encontrar las páginas manuscritas con los fragmentos más necesarios para nuestros héroes.

FLECOS FINALES

La primera parte de esta aventura termina aquí, los personajes finalizan con el manuscrito

que contiene todas las pistas que les llevarán hasta la Atlántida, ahora solo tienen que encontrarlas. Entrega dos puntos por sesión de juego, al finalizar este episodio deberías entregar uno o dos más.

Esta aventura es el primer episodio, la introducción, de una aventura de tres partes. La historia continua en "Las tres piedras" donde los personajes recorrerán el Mediterráneo buscando los tres discos de piedra que necesitan para abrir las puertas de la Atlántida.

EN BUSCA DE LA ATLANTIDA

Por Shin

NUDO: "LAS TRES PIEDRAS"

La segunda parte de nuestra historia llevara a los personajes al mar mediterráneo, donde visitarán varias ciudades importantes, buscando la localización de la ciudad perdida, así como las claves necesarias para poder entrar. Se enfrentarán a la parte más oscura del ser humano, se encontrarán con personalidades y desvelarán secretos, terminando en las ruinas de una antigua cultura y hallando uno de sus mitos.

En el episodio anterior nuestros héroes terminaron su aventura al obtener "El diálogo perdido de Platón" con las pistas necesarias para hallar la Atlántida, es el momento de empezar su búsqueda. Los personajes se encuentran en el pequeño aeropuerto de las islas Azores, disponen de dos posibles contactos para hallar los discos de piedra necesarios para encontrar la Atlántida, así que más vale que se pongan en acción.

Es necesario haber jugado la anterior aventura antes de empezar esta, ya que la historia no tendrá ningún sentido para los jugadores. Dicho esto proseguimos con la historia.

MONTECARLO

El viaje a Montecarlo desde las Islas Azores, les llevará aproximadamente seis horas, con escala en Nantes. Si visitasen primero Argelia el vuelo desde allí sería de un par de horas.

El Sr. Costa dijo que Alain Trottier dispone de un disco de piedra como el que robó Stocholms, así que debería conseguir reunirse con él. Más allá de su localización, no tienen la menor idea de cuál es su aspecto, así que deberán averiguarlo.

El Hotel Rich es un lujoso edificio en Montecarlo, suele estar regentado por gente adinerada, así que su acceso y sus medidas de seguridad son bastante elevadas. No será fácil colarse en el hotel, así que una de las mejores opciones es registrarse como huéspedes y empezar la búsqueda. Los trabajadores del hotel son bastante discretos, no hablarán de sus clientes, así que es poco probable que consigan sacarles quién es Trottier o en qué habitación se hospeda.



El Sr. Trottier suele regentar el bar del hotel, es un hombre solitario pero le encanta fanfarronear sobre su fortuna y su colección de arte, si los personajes se pasean por el bar y

muestran interés por el arte histórico o arqueológico, puede que el mismo Trottier se delate. No mantendrá demasiado contacto con los personajes si estos se muestran duros o bravucones, le agrada la gente culta, ya que son lo que más conscientes son de la grandeza de sus historias.

Trottier se hospeda en una suite en la planta décima, la 102 para ser exactos, es amigo personal del director y lleva en el hotel varios meses ya. Guarda en su habitación una gran colección de arte, incluida una piedra solar. Trottier es muy supersticioso, le encantan los mitos y las leyendas, pero suele deshacerse de aquello que pueda estar relacionado con espíritus o maldiciones. Los personajes tienen varias formas de hacerse con la piedra solar, a continuación te mostramos algunas de ellas:

1.- ROBAR EN SU HABITACION

Aunque la seguridad del hotel es bastante elevada, puede que los jugadores decidan que robar el disco sea la mejor opción.

La habitación de Trottier es bastante grande, tiene un salón tras el recibidor de la habitación, donde tiene gran parte de su colección expuesta, aunque las piezas más valiosas las oculta en su dormitorio, en una caja fuerte de combinación. La habitación también tiene un servicio completo con dos accesos, desde el salón y el dormitorio.

Encontrar la caja fuerte no será sencillo, requerirá de una tirada de rasgo Notar (-2), está realmente bien oculta tras la cabecera de la cama. Abrirla requerirá de una tarea dramática de Forzar Cerraduras, de cinco rondas, con una dificultad de (-2) y serán necesarios cinco éxitos. Si no lo logran, la caja fuerte quedará bloqueada y solo Trottier podrá

abrirla, quedando avisado de que han intentado robarle.

La caja fuerte contiene el disco solar, así como un par de cuentas de orichalcum, y una Derringer. También tiene otros artículos interesantes, como una máscara tribal haitiana o una daga ritual árabe.

2.- EL DISCO MALDITO

En reiteradas ocasiones hemos comentado que Trottier es muy supersticioso, incluso los personajes han recibido dicha información de Costa. Una posibilidad es aprovechar su debilidad metiéndole el miedo en el cuerpo.

Alguno de los personajes podría hacerse pasar por médium o espiritista, Trottier está tremendamente obsesionado con si posee algún artículo que pueda causarle algún mal, especialmente de los que guarda en la caja fuerte. Los personajes pueden hacer creer a Trottier que el disco guarda el espíritu de algún rey atlante, haciéndole huir de su propia habitación en el proceso. Los personajes además disponen del medallón que encontraron en Tikal, que puede ayudarles en su actuación si han descubierto el primero de sus secretos.

3.- AMENAZARLE

Amenaza a Trottier también es una opción, aunque no la mejor, Trottier es un pedante, arrogante y cargante ricachón, pero no es mala persona y no haría daño a los personajes, también hay que decir que no dudará en defenderse, sirvió en el ejército hace muchos años y aún recuerda algo de lo que aprendió.

Más allá de estas tres posibilidades hay muchas más, pero queda en manos del DJ como las soluciona, ya que no podemos anticipar como intentarán resolver el problema su grupo de jugadores. Recuerda que Trottier tiene el disco en la caja fuerte de su habitación.

OBJETO 5: EL DISCO DE PIEDRA SOLAR

Un disco de piedra de unos 25 centímetros de diámetro. En la parte interior, justo en el centro, hay un agujero de unos tres centímetros de diámetro. Seguido a este hay una hendidura que recorre toda la parte interior del disco, hasta unos cinco centímetros del borde, donde este sobresale. En la parte sobresaliente del mismo hay varios grabados en relieve con cuatro figuras, que se mantienen equidistantes las unas de las otras. Un sol de mediodía, un sol naciente, un sol poniente y un círculo apenas en relieve, que se asume como la oscuridad.

Se trata de la primera llave para encontrar y acceder a la Atlántida, solo falta dos más.

ARGELIA

El vuelo de las Islas Azores hasta Argel, les llevará aproximadamente cuatro horas, sin realizar ninguna escala. Si viniesen desde Montecarlo, el viaje les llevaría unas dos horas.

Lo que los personajes saben de Al-Jabar es que tiene un pequeño puesto de antigüedades en el centro de Argel. Las calles de la ciudad están abarrotadas, en el mercado más grande del país, pero no les será difícil topár con la tienda.

En un callejón, más allá de la vista de curiosos, puede encontrarse la oscura tienda de Hakim. En el exterior se amontonan algunas cajas y vasijas antiguas, aunque carentes de valor. Las rejillas de las ventanas permiten pasar la luz al interior del local. La oscuridad cubre muchos rincones, el olor a incienso es fuerte y la sala está llena de antigüedades. Un hombre grueso, con una chilaba de colores morados y un tarbush del mismo color, saldrá a atender a los héroes.

¡Salam aleikum! Bienvenidos a mi negocio, ¿en qué puedo ayudarles?

A partir de este momento es muy importante que el director de juego tenga claro que le han dicho los personajes a Hakim, y sobre todo, si le han enseñado o ha podido ver alguna pieza atlante. Sus chicos son capaces de obtener buenas piezas en las excavaciones, pero los personajes pueden tener algo de valor que vender, especialmente a su último potencial cliente, Klaus Kerner.

En el momento que los personajes pregunten a Al-Jabar si tiene algún artículo atlante, o si sabe algo al respecto, Hakim les enseñará una especie de máscara ritual, muy parecida a una que aparece en el manuscrito que tienen los personajes. Les dirá que habitualmente algunos ladronzuelos le traen piezas que sustraen de excavaciones en el desierto, esa concretamente procede de una excavación llevada por un grupo de europeos, alemanes cree. Si los personajes insisten les entregará un mapa rudimentario con un lugar marcado con una X, es bastante difícil orientarse con él, pero puede servir a los personajes.

Realmente, Hakim tiene un trato con Klaus Kerner, este le trae antigüedades a cambio de algunos de sus hombres, que están trabajando en la excavación.

Cuando los personajes salgan de la tienda empezarán a estar en peligro, mientras se desplacen por el mercado los ladrones de Al-Jabar actuarán. En un momento cualquiera, un grupo de niños empezarán a rodear a los personajes hablando en árabe, tocándoles e interesados por todo aquello que llevan, parecen inofensivos, pero entre ellos están los chicos de Hakim. Haz que el personaje que lleve el collar o el disco realice una tirada de rasgo Notar opuesta al Sigilo (d8) del chico ladrón, Si

tiene éxito el PJ notará que el chico intenta robarle, pero será tarde y el mismo saldrá corriendo. Si obtiene un aumento se dará cuenta a tiempo, evitando el robo. Por el contrario, si falla, no será consciente del Robo, un par de minutos después se dará cuenta y podrá ver al chico girar una esquina ocultando algo, en ese caso el ladronzuelo dispondrá de ventaja de +2 a sus tiradas de persecución, ha sido capaz de llegar a una zona llena de obstáculos que le da ventaja al ser pequeño. En ese momento empezará una persecución a 5 rondas contra el chico, en el que podrán intervenir todos los personajes jugadores para intentar darle caza.



CHICO LADRON

Un chiquillo moreno, vestido casi con harapos de ojos vivarachos y manos realmente rápidas.

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

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

Habilidades: Callejear d8, Forzar Cerraduras d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8, Tregar d6

Idiomas: Árabe (Nativo), Francés (Nativo)

Desventajas: Pequeño

Ventajas: Ladrón

Equipo: Pequeño Cuchillo (Fue + d4)

Si los personajes no logran dar caza al chico deberán encontrar otra forma de recuperar el objeto, que ya estará en posesión de Hakim. Las tiradas de callejeo en Argel tienen un -2 para los personajes al ser extranjeros, si no

deducen ellos mismos quién ha sido, dales alguna opción, como ver alguno de los niños que formó la distracción en el momento del robo. Si acorralan a Hakim este intentará escapar o les hará frente, valiéndose de la ayuda de uno de sus guardaespaldas, que se encuentra en la trastienda.

GUARDA ESPALDAS DE HAKIM AL-JABAR

Vestido con una chilaba negra y un turbante del mismo color, lleva puesto un velo que le cubre la cara.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.

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

Idiomas: Árabe (Nativo), Francés (Nativo)

Desventajas: Leal

Ventajas: Asesino, Ataque Repentino, Barrido, Fornido

Equipo: Cimitarra (Fue + d8)

Una vez recuperen su objeto, si es que el chico consiguió robarlo. Podrán tomar rumbo a la excavación que les ha indicado Al-Jabar. Pueden obtener unos camellos en el mercado, aún tienen fondos de los que les entregó el Museo Metropolitano.

La localización está a quince kilómetros de Argel, en el medio de una zona montañosa del desierto. El viaje es tremendamente duro bajo el sol abrasador del desierto, así que deberán realizar una tirada de rasgo Vigor (-2) cada hora para no sufrir fatiga, considera el terreno como Normal, según las reglas de exploración y viajes del manual básico de Savage Worlds.

LA EXCAVACION EN EL DESIERTO

Cuando lleguen a la zona indicada por Al-Jabar podrán ver, desde una pequeña colina cercana,

un gran tendido de tiendas de lona color tierra, algunos camiones militares y a varios soldados alemanes moviéndose por la zona. Podrán ver casi una veintena de hombres vigilando o trabajando en la parte exterior de la excavación, eso sí, parece que están recogiendo. Si los personajes son pacientes y esperan, los alemanes terminarán de coger el material de valor y se marcharán con un par de camiones. De lo contrario, utiliza las estadísticas de los arqueólogos de las SS de Islandia, que puedes encontrar en la página número 4 de esta aventura.

En el centro del campamento pueden verse varias entradas al subsuelo, con algunas escaleras de madera que emergen del interior. Si los personajes se acercan a la zona de la excavación, haz que uno de los personajes, haga una tirada de rasgo Agilidad (-2) para evitar pisar una zona a punto de colapsar. Si fallan el suelo se hundirá bajo sus pies y caerán al interior de la excavación, sufriendo 2d6+2 de daño por la caída y los cascotes, eso si la caída le llevará directamente a la sala 3.

Si esperaron a que los alemanes se fuesen, la excavación estará desierta y a oscuras, de lo contrario aún habrá media docena de hombres recogiendo cajas de madera en el interior de la misma y podrá escucharse el ruido de un generador de gasolina que ilumina el interior de la excavación, que está compuesta de tres salas.

1.- LA SALA PRINCIPAL

La sala es amplia, aunque el techo es bajo, no es necesario andar encorvado. En uno de los laterales de la entrada hay un generador de gasolina, que aún tiene carga, aunque, si los jugadores esperaron a que se marcharan los alemanes no dispone de carga. Hay una mesa con algunos utensilios y alguna taza de metal.

En cada uno de los lados hay sendas puertas, excavadas, que dan a dos salas más. A la izquierda la sala 2, a la derecha la 3.

2.- LA SALA DE LAS VASIJAS

La sala está llena de vasijas de arcilla que solo contienen polvo y tierra, pero en una de las paredes hay un fantástico mural pintado, que aún conserva parte de su dibujo. En él puede verse la isla de Creta y a dos figuras andróginas sosteniendo un sol. Esta es la pista que buscaban, la colonia mayor está en las antiguas ruinas de Cnosos.

El sol en realidad es un compartimento, aunque los jugadores no lo sabrán hasta que no lo abran desde la otra sala. En su interior hay una figurita de Ámbar de un pez.

3.- LA SALA DEL DISCO

La sala está llena de cascotes, medio oculto tras ellos puede verse un gigantesco disco de piedra con una gran ciudad dibujada en el centro, rodeando un agujero de unos tres centímetros en el centro. Si los personajes deducen que quizá deban encajar la piedra solar en el gran disco necesitarán un eje, indica que no se aguanta si nada lo sostiene. Pueden utilizar alguna de las herramientas de la primera sala.

Con el disco encajado aún tienen que poner la figura adecuada, que como nombra el libro, es la figura de la oscuridad. Cuando lo hagan se escuchará un clic. En la sala de las vasijas se habrá abierto el sol que sostenían las dos figuras, dejando a la vista una pequeña cavidad.

OBJETO 6: EL PEZ DE AMBAR

Un pez rudimentario, tallado en ámbar con una anilla del mismo material donde debería estar la aleta dorsal del mismo. Según el manuscrito del que disponen los personajes este tipo de piezas las utilizaban los atlantes para hallar

orichalcum. Si los personajes disponen de alguna cuenta el pez señalará hacia ellos al dejarlo colgando como un péndulo.

Los personajes tienen una nueva pista que seguir, esta vez se trata de Creta, donde probablemente se encuentre la colonia mayor de la que habla "El diálogo perdido de Platón". Regresarán a Argel sin problemas, donde Harry les estará esperando con su avioneta para realizar el último vuelo de nuestros personajes en esta historia, aunque ellos aún no lo saben.

LA ISLA DE CRETA

El viaje en avioneta les llevará aproximadamente tres horas, y tardarán un par más en llegar a las ruinas del palacio de Cnosos.

El palacio son un conjunto de ruinas, de la cultura minoica, de las que apenas se sostienen unas cuantas salas dispersas, algunas columnas y muros. Haz que los personajes dediquen un tiempo a explorar las ruinas, en total quedan seis salas en pie, cada vez que los personajes exploren una de ellas, lanza 1d6 y consulta el resultado, descarta los resultados que ya hayan salido.



1.- EL ALTAR DE DISCOS

La sala contiene un pequeño altar, situado en el centro de la sala. Mide unos treinta centímetros de alto aproximadamente. El altar tiene un pequeño eje en el centro, con un

diámetro de unos tres centímetros, ideal para colocar algún disco de piedra.

En esta ocasión los personajes necesitan el Disco de piedra solar y el lunar, que deberán encontrar en las propias ruinas. Si los colocan deberán colocar las figuras adecuadas en cada disco. El disco solar requiere de la figura de la oscuridad. El disco lunar requiere de la figura de la luna menguante.

Cuando lo hagan, un muro, totalmente normal, se deslizará mostrando la entrada al laberinto de Cnosos.

2.- EL MURAL DE MINOS

La pequeña sala contiene un viejo mural, en el pueden verse la figura de un gran toro y la luna. Si los personajes observan detenidamente el mural, haz que realicen una tirada de rasgo Investigar, el éxito les indicará que aparentemente el toro está mirando hacia la luna, a su vez, su cola también señala hacia ella.

3.- VASIJAS DE POLVO

En esta sala no hay más que vasijas llenas de polvo, llevan mucho tiempo aquí.

4.- LA CABEZA DEL TORO

La sala contiene una pilar de un metro veinte de altura, sobre él reposa una estatua con forma de cabeza de toro. Si los personajes giran la cabeza apuntando hacia la sala donde encontraron la estatua de la luna se escuchará un clic de fondo. Para girar la estatua se requiere una tirada de rasgo Fuerza (-2).

5.- LA COLA DEL TORO

La pequeña sala contiene un pilar, sobre el reposa la estatua de una cola de toro, este tiene una notable punta que sobresale prominentemente. Si los personajes la giran señalando hacia la sala donde se encuentra la estatua de la luna se escuchará un clic de

fondo. Para girar la estatua se requiere una tirada de rasgo Fuerza.

6.- LA ESTATUA DE LA LUNA

La sala contiene una gran estatua con forma de luna menguante. Si los personajes han alineado correctamente las estatuas de la cabeza y el rabo, se habrá abierto una pequeña cavidad en la que podrán encontrar el disco de piedra lunar.

OBJETO 7: EL DISCO DE PIEDRA LUNAR

Un disco de piedra de unos 20 centímetros de diámetro. En la parte interior, justo en el centro, hay un agujero de unos tres centímetros de diámetro. Seguido a este hay una hendidura que recorre toda la parte interior del disco, hasta unos cinco centímetros del borde, donde este sobresale. En la parte sobresaliente del mismo hay varios grabados en relieve con cuatro figuras, que se mantienen equidistantes las unas de las otras. Una luna llena, una cuarto menguante, un cuarto creciente y la luna nueva, simbolizado con un círculo vacío.

Una vez los personajes hayan logrado el disco de piedra lunar y hayan abierto la puerta al laberinto de Cnosos. Es momento de avanzar en nuestra historia hacia la Atlántida, una vez los personajes entren por la puerta esta se cerrará tras de ellos, dejándoles encerrados.

EL LABERINTO DE CNOSOS

Las leyendas siempre hablaron de que bajo la ciudad de Cnosos se encontraba el laberinto del minotauro, parece ser que este tiene algún tipo de relación con la Atlántida. Para evitar trabajar con un gran mapeado de un laberinto, utilizaremos un formato más abstracto. Recuerda que el laberinto se encuentra a oscuras, si los personajes no han sido lo suficiente previsores para llevar, al menos, una

lámpara de queroseno, lo tendrán francamente difícil para no morir en el laberinto.

El avance de los personajes se realizará utilizando el rasgo Astucia, cada ronda de exploración del laberinto les llevara unos diez minutos. Los personajes realizarán una tirada cooperativa de Astucia en cada ronda de exploración, cada éxito y aumento otorgará un contador de avance, además se extraerá una carta del mazo. Necesitan cinco contadores para cada uno de los avances. La carta extraída señalará uno de los siguientes encuentros, si en algún caso se repite, genera un encuentro normal en una sala vacía, contra 2 Arqueólogos de las SS, de la página 4, por cada personaje jugador.

NUMERO PICAS

Esta sala larga y estrecha contiene un pequeño estanque. Sobre el mismo, a gran altura, puede verse una especie de agujero por el que entra la luz del sol. Si rebuscan en el agua encontrarán monedas de todo tipo, algunas de ellas bastante antiguas, quizá tengan algún valor.



FIGURA PICAS

Un par de soldados alemanes están escarbando junto a una estatua de piedra, parece que han encontrado algo cuando los personajes entran en la sala. Si los personajes les amenazan, estos soltarán la pala, el pico y levantarán las manos.

De lo contrario utiliza la plantilla de Arqueólogos de la SS para representarlos en combate.

Al pie de la estatua, en el agujero que han cavado los alemanes, hay una pequeña caja de piedra, en su interior un par de cuentas de orichalcum.

NUMERO CORAZONES

Esta pequeña sala tiene un riachuelo pequeño que la atraviesa y se pierde por un sumidero en la pared. Algunos tabloncillos, puestos recientemente, facilitan el paso sobre el riachuelo, una pequeña mesa de camping que sostiene una lámpara de queroseno.

FIGURA CORAZONES

Un esqueleto aguarda en el centro de la sala, es antiquísimo, en su mano izquierda, aguanta los restos de un cordel putrefacto enrollado en un ovillo. En la derecha aún puede verse los restos de un viejo libro. Utiliza este libro como el inicio de otra aventura si quieres, puede estar escrito en algún lenguaje antiguo y si los personajes lo estudian hallar pistas para encontrar alguna mítica leyenda.

NUMERO DIAMANTES

Esta sala contiene una vieja trampa, cuando entren en ella, unas puertas de bronce tipo rastrillo se cerrarán dejando a los personajes encerrados en ella. Algunos huesos humanos se acumulan por la sala, demostrando que si no hacen algo pueden morir irremediablemente. El techo de la sala empezará a descender lentamente, tardará diez rondas en descender lo suficiente como para matar a los personajes.

En el centro de la sala se pueden ver media docena de cabezas de piedra, colocadas sobre sendos altares. En ellas está la clave para poder salir, hay que colocar las cabezas de una forma concreta para poder salir. Deberán realizar una

tarea dramática de Astucia (-2) o Investigar (0), de cinco rondas y deberán obtener cinco éxitos. Tendrán dos intentos antes de morir aplastados. Si lo logran el techo volverá a subir y las puertas se abrirán, de lo contrario, lo sentimos por ellos, habrán muerto muy cerca de hallar la mítica ciudad perdida de la Atlántida, como muchos otros.

FIGURA DIAMANTES

Esta sala está llena de cascotes por el suelo, algunos de ellos han aplastado a un par de alemanes hace poco tiempo. No hay nada más dentro de la sala que les pueda interesar. Los alemanes llevan el equipo básico de los Arqueólogos de las SS, de la página 4.

NUMERO TREBOLES

Esta sala larga tiene muchos cascotes que dificultan el paso por ella. Escondido entre los cascotes hay un nido de Víboras cornudas, que no dudarán en atacar a los personajes. Hay dos serpientes adultas, que serán las que atacarán a los personajes, el resto son crías inofensivas o huevos a punto de eclosionar. Utiliza las estadísticas de la serpiente venenosa del manual básico.

FIGURA TREBOLES

Los personajes entrarán en una sala bastante pequeña, una trampa mortal que aguarda a los personajes. Cuando el último miembro del grupo haya entrado, uno de ellos, determínalo al azar para que la ira de sus compañeros caiga sobre él, pisará un resorte. Las puertas se cerrarán súbitamente y del techo empezará a caer agua a chorro. En una pared de la sala, un mural contiene la clave en forma de puzle para evitar la muerte. Deberán realizar una tarea dramática de Astucia (-2) o Investigar (0), de cinco rondas y deberán obtener cinco éxitos. Si lo logran una compuerta se abrirá y empezará a desaguar la sala, luego las puertas se abrirán.

Los personajes disponen de cinco rondas hasta que la sala se llene por completo.

COMODIN

Si sale un comodín los personajes avanzarán un nuevo contador de exploración, además todos recibirán un *beni* y no tendrán ningún encuentro. Un plácido viaje por el laberinto del minotauro.

AVANCE 1

Esta sala está partida por la mitad, en el centro de ella puede verse un agujero con un eje que asciende de la oscuridad. En la pared puede verse un sistema de cadenas que parece sostener claramente un contrapeso. En el otro lado de por donde han entrado los personajes puede verse sobre una especie de altar una caja dorada. Este es un recurso vital para poder encontrar la entrada a la sala del mapa.

Saltar la grieta requiere de una tirada de rasgo Fuerza, ya que la distancia entre un lado y otro es de dos pasos, un fallo precipitaría una caída por el agujero y les haría 3d6 de daño por caída. Si eres un master papa, puedes hacerle realizar una nueva tirada de Agilidad, esta vez para agarrarse al borde, después una de Fuerza (-2) o de Trepador (0) para trepar de nuevo.

Pueden salir del agujero trepando, si disponen de cuerdas o utilizando una vieja plataforma elevadora, si disponen de una cuenta de orichalcum. Junto a dicha plataforma puede verse una gran cabeza grabada en la pared, dicha cabeza tiene la boca abierta y hay un orificio en ella. Si los personajes tienen la brillante idea de utilizar una cuenta de orichalcum este hará un terrible escándalo y subirá, hasta llegar a la sala de la caja.

OBJETO 8: CAJA DORADA

Es una simple cajita de oro. Tiene un valor de mercado bastante alto, quizá les interese

venderla cuando salgan del laberinto. Dentro de él la necesitan para guardar las cuentas de orichalcum y el medallón de la cabeza, pues estos interferirán en la capacidad del pez de ámbar de localizar orichalcum, que será la única forma de encontrar la sala del mapa.

AVANCE 2

Esta sala, además de múltiples puertas que se adentran en el laberinto, contiene una gran estatua de piedra en lo alto de una escalera adornada con grabados. La estatua de piedra es de un fuerte hombre con cabeza de toro.

El suelo de la sala parece ocultar algún tipo de plataforma deslizante, si en algún momento se sitúan sobre esa zona del suelo más de dos personajes, éste hará un *clac* muy ruidoso y empezará a descender a otra parte del laberinto.

La plataforma desciende lentamente a una amplia y alta sala. La plataforma se mantendrá abajo mientras hayan más de dos personajes sobre ella, en cuanto los personajes salgan de la misma está empezará a subir de forma inevitable hasta recuperar su posición original.

Cuando el ascensor regrese a la planta superior podrán ver que este aplastó al bajar dos discos de piedra, uno lunar y otro solar, que seguramente pertenecían a Stocholms. Múltiples puertas salen de esta sala, en una nueva sección del laberinto.

En el centro de la sala está el cadáver de Jeremy Stocholms, lo reconocen fácilmente por su indumentaria, una tirada de rasgo Investigar o Sanar (-2) indicará a los personajes que murió de inanición. En su mano derecha tiene un disco de piedra con grabados terrestres. En su mano izquierda tiene una nota manuscrita.

"La sala del mapa tiene que encontrarse en esta zona del laberinto, pero no consigo encontrarla. Está claro que no podré salir jamás de este laberinto, ¿por qué no hice caso a Ariadna?"

OBJETO 9: DISCO DE PIEDRA TERRESTRE

Un disco de piedra de unos 15 centímetros de diámetro. En la parte interior, justo en el centro, hay un agujero de unos tres centímetros de diámetro. En la parte restante del mismo hay varios grabados en relieve con cuatro figuras, que se mantienen equidistantes las unas de las otras. Una ciudad, las olas del mar, unas rafas de viento y unas altas montañas.

AVANCE 3

Esta sala tiene una pequeña cascada proveniente de la parte superior del laberinto, es una sala estrecha y con el techo a gran altura. Además es la sala que lleva a la sala del mapa, pero para descubrirlo deberán usar el pez de ámbar en ella, teniendo además guardadas en la caja de oro todas las piezas que puedan alterar su lectura, como las cuentas de orichalcum y el medallón. Si es así el pez señalará una pared, si los personajes la examinan en profundidad, tirada de rasgo Notar (-2), podrán ver que la pared tiene alguna roca suelta. Una tirada de rasgo Fuerza (-2) hará caer toda la pared dejando a la luz una especie de puerta, esta conduce a la sala del mapa.

LA SALA DEL MAPA

Una gran sala de varios metros de largo, contiene en su interior una reproducción de una ciudad compuesta por tres círculos concéntricos. Es el mapa de la Atlántida. En el centro, justo en el último círculo, hay un pedestal, donde claramente pueden colocarse los discos de piedra, como en ocasiones anteriores. Esta vez se requieren los tres

discos, el solar, el lunar y el terrestre. Como en las anteriores ocasiones es necesario situar la figura de la oscuridad en el disco solar, la figura de la luna menguante en la piedra lunar y por último la figura de la ciudad en el disco terrestre.

De repente, una especie de estatua de medio metro de alto, empezará a vibrar súbitamente, sus ojos se iluminarán de un naranja fuego y empezará a danzar dando vueltas alrededor de la ciudad en miniatura, tras dar media docena de vueltas cada vez más rápido, se detendrá súbitamente ante una de las puertas.

Cuando todos los personajes hayan entrado serán sorprendidos por Klaus Kerner y una docena de Arqueólogos de las SS, que entrarán tras de ellos. Será una emboscada, pero no pretenden matarles, solo quieren los discos de piedra, ya que los suyos han sido destruidos.

Caballeros. El Führer lleva mucho tiempo detrás del mito de la Atlántida, finalmente hemos encontrado una entrada a la ciudad perdida bajo el mar. Necesito esos discos de piedra para completar mi propósito. Han demostrado su valía, soy un hombre de honor, si me dan los discos no tendré que matarles.

Si acceden a entregarle las piedras, Kerner y sus hombres se marcharán y dejarán a los personajes encerrados en la sala. De lo contrario los alemanes atacarán a los personajes y empezará un combate. Los soldados lucharán hasta dejar inconscientes a los personajes y los trasladarán al submarino, donde los personajes despertarán horas más tarde. Si los personajes ganaran la refriega, Klaus Kerner, que no luchará en ningún momento saldrá de la sala y la bloqueará. Eso sí, los personajes conservarán los discos de piedra. Cuando los personajes se queden solos en la sala se darán cuenta de que se trata de una

sala vacía, seguramente antes era una salida del laberinto, hoy en día derruida.

Trabajando en equipo tardarán cerca de una hora de abrir una salida quitando cascotes de la antigua abertura. Saldrán en lo alto de una loma y podrán ver claramente la silueta de un submarino amarrado en la costa, los alemanes están cargando el submarino de víveres, posiblemente comprados en un pueblecito pesquero.

EL SUBMARINO ALEMAN

Si los personajes son capturados por los alemanes despertarán en un camarote del submarino. La puerta estará cerrada, no tendrán su equipo, pero por fortuna no estarán atados. Si miran por el ojo de buey de la puerta podrán ver sus mochilas y equipo tirados en la habitación contigua. Serán conscientes que el submarino se encuentra detenido.

Los personajes deberán encontrar una forma de salir, así que seguro empiezan a pedir tiradas de Notar. Describe primero que se encuentran en una especie de almacén de cocina, hay algún armario con cubiertos, cajas con latas de conserva y algunas cacerolas. Si superan una tirada de rasgo Notar (-2), encontrarán en un cajón un juego de horquillas, no es la herramienta adecuada pero puede servirles para forzar el cerrojo de la puerta.

Si superan una tirada de rasgo Notar (-4) percibirán un olor a ácido de batería que proviene de la parte inferior del camarote, hay una fuga bajo la rejilla de mantenimiento, quizá puedan abrirla usando un cubierto del armario y hacerse con un poco de ácido para fundir la cerradura. Cuando logren salir encontrarán su equipo y una escalera de mano les llevará hasta la salida del submarino, que se encuentra

detenido en una gran cúpula submarina, es la entrada a la Atlántida.

Si quieres animar la parte final de la aventura los personajes pueden enfrentarse a algunos marineros del submarino antes de salir. Un par por cada personaje.

MARINERO ALEMAN

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

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

Habilidades: *Conocimiento (Artillería) d6, Disparar d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d6, Reparar d6*

Idiomas: *Alemán (nativo), inglés; cada uno de ellos habla otro idioma europeo diferente adicional.*

Desventajas: -

Ventajas: -

Equipo: *Cuchillo grande (FUE+d4)*

EL PUEBLO COSTERO

Si los personajes escapan de los alemanes, con los discos o sin ellos, deberán encontrar una forma de llegar a la entrada de la Atlántida. El pueblo costero donde los alemanes han comprado suministros tiene una pequeña flota pesquera. Entre sus barcos hay uno que destaca sobre los demás llamado "Portador de Tormentas". En su cubierta hay una bomba de alimentación de escafandras de submarinismo.

"El portador de tormentas" pertenece a Henry Gully, un cazador de tesoros profesional que lleva tres décadas peinando el mar mediterráneo en busca de reliquias de barcos perdidas en naufragios. En sus tiempos mozos trabajaba con una cuadrilla, así que dispone de suficientes trajes para los personajes. Necesita que le paguen, claro, y unas coordenadas a las que dirigirse. Henry aceptará como pago la caja de oro que encontraron en las ruinas de Cnosos o el medallón atlante. Si los personajes usan la lógica serán conscientes que se encuentran en la colonia mayor, y según el

manuscrito de platón, la colonia mayor se encuentra a 48 millas al sureste de la ciudad, lo que quiere decir que la ciudad se encuentra a 48 millas al noroeste del palacio de Cnosos.

Henry les llevará hasta las coordenadas dadas y allí ayudará a los personajes a colocarse las viejas escafandras. Luego se encargará de poner en funcionamiento la vieja bomba del barco. Los personajes deberán bajar hasta unos cincuenta metros de profundidad, donde podrán encontrar una gran cavidad, la entrada submarina hacia la Atlántida.

FLECOS FINALES

La segunda parte de esta aventura termina aquí, los personajes han hallado la entrada a la ciudad perdida, que les deparará en su interior.

Entrega dos puntos por sesión de juego, al finalizar este episodio deberías entregar uno o dos más.

Esta aventura es el segundo episodio, el nudo, de una aventura de tres partes. La historia continua en "La ciudad perdida" donde los personajes descubrirán los secretos que alberga la mítica ciudad descrita por platón.

EN BUSCA DE LA ATLANTIDA

Por Shin

DESENLACE: "LA CIUDAD PERDIDA"

La tercera parte de nuestra historia desvelará los secretos de la ciudad perdida, recorrerán la ciudad de leyenda, se enfrentarán a las criaturas que allí aguardan, los insistentes alemanes y sus peligrosos líderes. Con un poco de suerte regresarán a su casa cubiertos de fortuna y gloria, de lo contrario, muy probablemente nadie sabrá jamás que la leyenda de la Atlántida es cierta.

Los personajes llegan a la ciudad perdida de dos formas diferentes, utilizando las escafandras del marinero cazador de tesoros o como prisionero a bordo del submarino alemán.

SI LOS PERSONAJES TIENEN LOS DISCOS

Si los personajes lograron vencer en el combate contra los alemanes en el laberinto de Cnosos aún conservarán los discos en su poder, con lo cual se encontrarán la puerta destruida con explosivos.

SI LOS PERSONAJES NO TIENEN LOS DISCOS

Si los personajes llegaron a la Atlántida sin los discos, es decir presos o tras fugarse del laberinto. Encontrarán la gran puerta de la ciudad abierta y estos puestos en el altar de la entrada.

LA ENTRADA

La entrada de la ciudad, una sala gigantesca tras la bóveda que hace de cámara de aire con el mar, está iluminada por un río de lava que la cruza de punta a punta, por fortuna para los héroes no bloquea el camino entre la bóveda y la gran puerta de piedra.

A unos metros de la puerta puede verse un altar, como habrás leído anteriormente, el estado de la puerta y el altar varía dependiendo

de quién poseía los discos al llegar a la ciudad perdida.

También hay una especie de sarcófago de piedra en una pared, parece que los alemanes han ignorado su presencia por completo. Dentro de él hay una barra de metal con una cabeza de pez modelada en uno de sus extremos.

OBJETO 10: LA BARRA LUMINOSA

El pez tiene la boca abierta. Es una talla bastante ornamentada, tiene el mango cubierto de piedra y tela. Si los personajes introducen una cuenta de orichalcum en su boca empezará a brillar la cabeza de pez, iluminando un área de 10 pasos de radio.

LA CIUDAD

Más allá de la puerta de la entrada se extiende una gigantesca ciudad antigua, enrevesada y laberíntica. Los nazis han ocupado el lugar y están buscando la forma de acceder a la parte interior de la ciudad, así que pueden toparse con nuestros héroes cada vez que estos se desplacen por el laberinto. El avance de los personajes se realizará utilizando el rasgo Astucia, cada ronda de exploración de la ciudad les llevara cerca de media hora. Los personajes realizarán una tirada cooperativa de Astucia en cada ronda de exploración, cada éxito y aumento otorgará un contador de avance,

además se extraerá una carta del mazo. Necesitan cinco contadores para cada uno de los avances. La carta extraída señalará uno de los siguientes encuentros, si en algún caso se repite, genera un encuentro normal en una sala vacía, contra 2 Arqueólogos de las SS, de la página 4, por cada personaje jugador.

NUMERO PICAS

La sala contiene una especie de mesa de trabajo bastante grande, sobre ella hay repartidas diferentes piezas de metal que parecen componer una especie de máquina bastante grande. Cuando los personajes empiecen a revisar las piezas se darán cuenta de que pertenecen a una especie de robot. Estas máquinas son peligrosas, y este es el primer indicio de su existencia.

FIGURA PICAS

Los personajes se toparán con una patrulla alemana circulando por dentro de uno de los túneles, van empujando una carretilla con varias cajas de dinamita. Las cajas contienen una decena de cartuchos (5/10/20, 2d6xCartucho, PAM, +1 al daño por cartucho, cada cartucho pesa medio kg). Los alemanes son un Arqueólogo de las SS, de la página 4, por cada personaje jugador.

NUMERO CORAZONES

Esta sala contiene una gran piscina en el centro, centenares de pequeños cangrejos entran y salen del agua atareados en sus cosas. El interior de la piscina contiene un cangrejo gigante. Hace un rato cazó a un pobre e incauto nazi, así que pueden verse los brillos de su equipo dentro del agua, lo suficiente para atraer a otra incauta víctima.

CANGREJO GIGANTE

Un cangrejo de tres metros de ancho, un voraz animal que atacará, matará y devorará cualquier cosa que se mueva.

Atributos: *Agilidad d6, Astucia d4(A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8*

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 13(3).

Habilidades: *Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.*

Armas: *Pinzas (Fue + d6)*

Capacidades Especiales:

- **Armadura +3:** El caparazón del cangrejo es tremendamente duro.
- **Grande:** El cangrejo es una criatura grande, los oponentes reciben un +2 a sus tiradas para impactar a la criatura. Debido a su tamaño tiene un -2 para impactar a criaturas de tamaño humano.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Pinzas Mortíferas:** El cangrejo tiene una gran habilidad con sus pinzas, especialmente para sujetar a sus oponentes. Obtiene un +1 a pelea si intenta agarrar, también a fuerza o agilidad para mantener la presa. Finalmente solo necesita una pinza libre para realizar la maniobra de agarrar y mantenerla.
- **Tamaño +4**

FIGURA CORAZONES

Los personajes se toparán con una especie de centro de detención Atlante, varias celdas con pesadas rejas eran destinadas hace mucho tiempo a mantener cautivos a sus prisioneros, seguramente criminales o disidentes. Actualmente están vacías, pero dentro de una de ellas puede verse un cuerpo, lleva demasiado tiempo aquí y no tiene nada de utilidad.

NUMERO DIAMANTES

Esta sala contiene una gran estatua con cabeza de pez. La boca de la estatua, como la de la mayoría está abierta. Es muy probable que los personajes intenten meter una cuenta en la boca del pez, esa será su perdición. Si lo hacen la estatua empezará a sacudirse y la mugre que la cubría empezará a deshacerse al empezar a

moverse. El robot, una herramienta defensiva que tenían los atlantes, se dirigirá directo hacia los personajes con sus terribles patas. Girará su torso horizontalmente a toda velocidad y de sus brazos saldrán cuchillas.

ROBOT ATLANTE

Un robot, mide cerca de dos metros. Sus piernas son robustas y lentas, pero sus brazos son peligrosas cuchillas capaces de cortar en pedazos a nuestros héroes. Vibra por todas partes y se sacude con dureza.

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

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8(2).

Habilidades: Notar d8, Pelear d8.

Armas: Cuchillas Giratorias (Fue + d8)

Capacidades Especiales:

Capacidades especiales:

- Armadura +2: Blindaje metálico.
- Constructo: +2 a recuperarse del aturdimiento; no recibe daño adicional de ataques apuntados; los constructos son inmunes al veneno y las enfermedades.
- Impávido: Inmune al miedo e Intimidar.

FIGURA DIAMANTES

Esta sala contiene un conjunto de vasijas de arcilla, muchas de ellas están ocupadas con huesos y cenizas, algunas otras con polvo, pero hay una en concreto, siempre que superen una tirada de rasgo Notar (-2) que contiene varias piezas de joyería. Dos collares, media docena de anillos y una anilla decorada para la cabeza, todas ellas de orichalcum.

NUMERO TREBOLES

Esta sala contiene una gran grieta que la cruza de lado a lado. A unos metros de profundidad puede verse un río de lava que recorre la grieta. Al otro lado hay un pedestal y puede verse un brillante plato construido con

orichalcum, está ricamente decorado y puede tener un valor incalculable.

Saltar la grieta requiere de una tirada de rasgo Fuerza, ya que la distancia entre un lado y otro es de dos pasos, si fallan lo sentiremos mucho por el personaje, nadie sobrevive a darse un baño en un río de lava. Si eres un master papa, puedes hacerle realizar una nueva tirada de Agilidad, esta vez para agarrarse al borde, después una de Fuerza (-2) o de Tregar (0) para tregar de nuevo.

OBJETO 11: EL PLATO DE ORICHALCUM

Es un plato fabricado completamente con orichalcum, tiene unos gravados de bella factura. Está claro que puede valer una fortuna. Este artículo es puramente ornamental, no tiene utilidad durante la aventura, pero puede que sea lo único que puedan llevarse de la Atlántida.

FIGURA TREBOLES

Una gran sala, con un techo elevado aguarda tras la puerta. Unas escaleras de piedra ascienden hacia una especie de altar, detrás de este un sarcófago aguarda cerrado. Si abren el sarcófago, previa tirada de rasgo Fuerza (-2) hallarán un estupendo cadáver momificado. Junto a él, puede verse un bastón ornamental.

OBJETO 12: BASTON ORNAMENTAL

Es un magníficamente tallado báculo real, la parte superior tiene encastadas unas cuantas piedras preciosas. Su valor es incalculable, seguramente el Museo disfrutará de poder exponer semejante pieza en sus vitrinas.

COMODIN

Esta zona desvela uno de los mayores exponentes de la tecnología atlante, detenido sobre lo que parece una gran vía que rodea toda la ciudad, hay una especie de vagón sobre ella, construido en piedra. Sentados en una especie

de bancos de piedra aún pueden encontrarse a sus últimos pasajeros.

En el momento que los personajes descubran esta sala, sus tiradas de exploración recibirán un +2 de forma permanente dentro de la ciudad.

AVANCE 1

Esta sala tiene una temperatura más elevada que el resto de la ciudad. En el centro de la sala una cascada de lava va a parar a una especie de piscina de ella brotan varios chorros que luego se deslizan a un riachuelo de lava que se pierde en una pared. En una repisa en la misma sala hay una docena de vasos de piedra muy robustos.

Los chorros tienen palancas junto a ellos, si se accionan los chorros se detienen, permitiendo colocar algún recipiente debajo para recoger lava. Es necesaria para crear más orichalcum en la máquina de la sala 3. En una repisa en la misma sala hay una docena de vasos de piedra muy robustos.

AVANCE 2

Una gran sala se abre ante los personajes, en ella puede verse una especie de pirámide que asciende varios metros en una de sus paredes, de ella surgen tubos, engranajes y pistones arcaicos. En la parte inferior una gran cabeza de pez aguarda con la boca abierta, bajo esta un gigantesco plato está dispuesto para recoger algo. En lo alto de la pirámide hay una especie de embudo.

INFORMACION PARA EL DJ

Este engendro de la ingeniería atlante era utilizado en su momento para fabricar orichalcum. La máquina aún funciona, si los personajes son capaces de deducir su funcionamiento podrán crear sus propias cuentas de orichalcum. Para ello necesitan introducir lava, sí, he dicho lava, por el embudo

de lo alto de la pirámide. La máquina empezará a generar ruido y la cabeza de pescado, pasado un tiempo, empezará a escupir cuentas del preciado metal.

AVANCE 3

Una de las paredes de esta sala contiene una gigantesca puerta de hierro. Unas estatuas de piedra de gran tamaño custodian la puerta y parece que están dispuestos para abrirla. En el centro de la sala una figura con forma de pez aguarda con la boca abierta. Los personajes que se acerquen a la figura del centro de la sala deberán realizar una tirada de rasgo Notar (-4) para darse cuenta que en la nuca del pez hay un eje para discos de piedra. Si los personajes introducen una cuenta sin haber posicionado los discos de piedra en lo posición correcta, activarán una trampa.

Dos compuertas se abrirán a los lados de la sala y dos robots atlantes irrumpirán con sus torsos girando a toda velocidad.

Si por el contrario han conseguido ver el eje y colocar los discos, al introducir la cuenta de orichalcum sonará un estruendo metálico mientras las dos estatuas mueven sus brazos y abren la puerta que da a los canales.

LOS CANALES

Una vez los personajes hayan atravesado la puerta de los centinelas irán a parar a los canales de la ciudad. Entrarán a través de un arco que les dará acceso a una escalera de piedra, esta descenderá unos metros hasta una especie de andén. Junto al andén hay un gran canal de agua de unos cinco metros de ancho, a en cada extremo del canal una puerta de rastrillo que llega hasta la superficie del agua, dejando paso bajo el agua.

Flotando junto al andén hay unas balsas con forma de cangrejo, con remos. Las puertas de rastrillo tienen sobre ellas un eje para colocar un disco de piedra, la única forma de abrirlos sin tener que nadar.

El canal está dividido en siete secciones separadas entre ellas por los rastrillos y que dan la vuelta completamente. Finalmente la sección siete vuelve a unir con la sección de la entrada, que también da paso a la sección uno. Cada sección requiere de cuatro rondas para ser navegada. El canal además es el hogar de un gigantesco Kraken, que está esperando nuevas víctimas, ya se ha comido a unos cuantos nazis.

En cada una de las secciones deberán enfrentarse a uno de los tentáculos del Kraken, hasta que finalmente deberán enfrentarse al propio Kraken en la última sección del canal. En la sección de la entrada no serán atacados por el Kraken, esperará a que se adentren en el canal.



TENTACULO DE KRAKEN

El Kraken tiene seis tentáculos, estos tienen una textura gomosa y están cubiertos de ventosas.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4(A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10

Paso: 5; **Parada:** 6; **Dureza:** 9.

Habilidades: Nadar d12, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

Armas: Aplastar (Fue + d4)

Capacidades Especiales:

- Acuático: Paso 8

- Tamaño +2: Aunque sus tentáculos pueden hacer más de 30 metros, no pesarán más de 500 kg.
- Adherido: El tentáculo de un Kraken no puede moverse a más de treinta metros del cuerpo principal del monstruo.
- Atrapar: Un Tentáculo que golpea con un aumento agarra automáticamente a su oponente en lugar de causar daño extra. Además, un tentáculo puede arrastrar a los oponentes inmovilizados con una tirada de fuerza opuesta exitosa. ¡Haz esto para arrastrar personajes a las fauces de la criatura!

KRAKEN (COMODÍN)

Esta criatura ancestral, de casi siete metros de largo, vigila el canal y devorará a aquellos que se adentren en él. Su gomosa piel gris, sus titánicos ojos amarillos y su masiva boca dentada, son sus principales rasgos descriptores.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4(A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12

Paso: 3; **Parada:** 6; **Dureza:** 13.

Habilidades: Nadar d12, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

Armas: Golpe con el cuerpo (Fue + d4)

Capacidades Especiales:

- Acuático: Paso 12
- Tamaño +5
- Grande: El Kraken es una criatura grande, los oponentes reciben un +2 a sus tiradas para impactar a la criatura. Debido a su tamaño tiene un -2 para impactar a criaturas de tamaño humano.
- Fauces Gigantes: un Kraken que golpea a un objetivo con un aumento ha atraído a la criatura hacia sus fauces. Realiza Fue + d10 de daño y el objetivo estará atrapado dentro de las fauces. El oponente atrapado puede intentar escapar de las fauces en su acción, lo

que requiere un aumento en una tirada de Agilidad o Fuerza. Si no escapa, automáticamente recibe daño de las Fauces en la siguiente ronda. Una criatura muerta en las Fauces es devorada entera inmediatamente, sin posibilidad de supervivencia.

1.- PRIMERA SECCION

El canal se extiende por unos cuantos metros de galería, ambos lados del canal están custodiados por sendos andenes, un par de gravados con forma de cabeza de pez colocados equidistantes entre ellos y las paredes de las secciones, expulsan por sus bocas chorros de agua como si fuesen fuentes. Estos chorros se deslizan por la pared hasta unos pequeños surcos en el suelo que los guían hasta el canal. El Kraken atacará con uno de sus tentáculos a los héroes.

2.- SEGUNDA SECCION

Esta sección del canal se extiende unos cuantos metros, el canal está custodiado por dos andenes. Flotando en uno de los andenes puede verse una balsa con forma de cangrejo, sobre la balsa hay una caja de madera. La caja de madera contiene media docena de cartuchos de dinamita (5/10/20, 2d6xCartucho, PAM, +1 al daño por cartucho, cada cartucho pesa medio kg). La balsa está cubierta de sangre. En esta sala recibirán un nuevo ataque de un tentáculo.

3.- TERCERA SECCION

Nada más entrar en la tercera sección, notarán un aumento de la velocidad del agua del canal. Uno de los andenes laterales está fracturado, un agujero de 3 metros en la pared por el que se cuela el agua, formando una cascada mortal directa al abismo. Los personajes deberán remar con fuerza para evitar ser succionados por la cascada. Cada ronda que permanezcan en esta sección deberán superar una tirada de rasgo Navegar para mantener la distancia con

el agujero, un aumento les alejará del mismo un paso, un fallo les acercará un paso, unos ojos de la serpiente les acercará en dos. Inician su camino a cuatro pasos de distancia. Cruzar la sección les llevará cuatro rondas si no se detienen. Un nuevo ataque de tentáculo les espera en esta delicada situación.

4.- CUARTA SECCION

El canal se extiende a lo largo de esta sección, como en todas ellas está custodiado por dos andenes de la misma longitud, en este caso uno de ellos tiene un gran arco de piedra con una enorme puerta de piedra. Justo delante de ella hay un pequeño altar con un eje para colocar discos de piedra. Desde aquí se llega a los túneles. En esta sección del canal se encuentra el Kraken, que no dudará en atacar a los personajes, haciendo uso también de los tentáculos que aún le queden. Si acaban con él, en el resto de secciones no les atacará ningún tentáculo más.

5.- QUINTA SECCION

El canal se extiende a lo largo de esta sección, así como dos andenes uno a cada lado del mismo. Conectando ambos andenes puede verse un puente, a tres metros de altura sobre el canal. Dos alemanes están de espaldas a la entrada por la que llegan los personajes disparando a uno de los tentáculos del Kraken. Los alemanes están demasiado entretenidos peleando contra la criatura como para preocuparse por los héroes. En el momento que los personajes pasen la divisoria que marca el puente, el tentáculo cambiará de objetivos y se lanzará a por los personajes.

6.- SEXTA SECCION

El canal se extiende a lo largo de la sección, los andenes de esta sección están sumergidos debido a un pequeño derrumbamiento, las paredes han colapsado llenándolo todo de cascotes. Un tentáculo del Kraken les estará

esperando para intentar atraparles y devorarles.

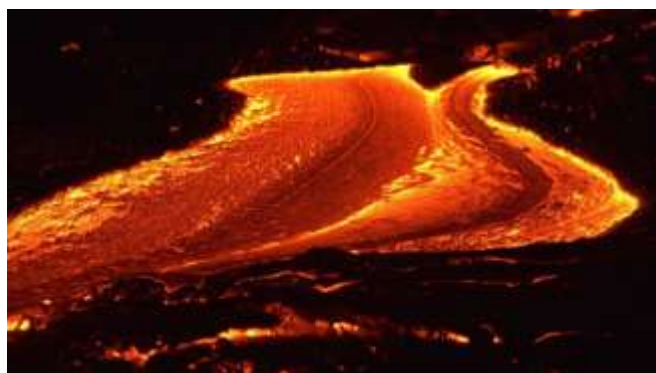
7.- SEPTIMA SECCION

Esta sección tiene el canal parcialmente obstruido, los andenes están en perfecto estado, pero cruzar el canal les llevará más de lo habitual, en lugar de necesitar 4 rondas, como en todas las otras secciones, este les llevará 8, algo que les deja mucho más rato a merced del tentáculo, que les atacará de forma constante hasta que acaben con él o pasen a la siguiente sección del canal.

LOS TUNELES

Los túneles es la zona más peligrosa de la ciudad, la gran mayoría de ella está totalmente devorada por la lava, un mal paso y estarán dándose un baño caliente.

Son un conjunto de galerías que llevan hasta el mismo centro de la Atlántida. Los túneles se adentran en la estructura de la ciudad, pero algunos de ellos terminan abruptamente debido al incidente que hundió la isla, por ello tendrán que superar unos cuantos peligros.



Los personajes avanzarán por una galería oscura y muy seca, el camino se ve cortado por una grieta que conduce al abismo de lava, los personajes deberán saltarla si quieren continuar. Saltar la grieta requiere de una tirada de rasgo Fuerza, ya que la distancia entre un lado y otro es de dos pasos, si fallan lo

sentiremos mucho por el personaje, nadie sobrevive a darse un baño en un río de lava. Si eres un master papa, puedes hacerle realizar una nueva tirada de Agilidad, esta vez para agarrarse al borde, después una de Fuerza (-2) o de Tregar (0) para tregar de nuevo.

La galería continúa su camino adentrándose en la profundidad de la ciudad. Recorridos unos metros, encontrarán una pared, esta se eleva unos doce metros por donde continúa el túnel. Es momento de enfrentarse al siguiente peligro, los personajes deberán efectuar una tirada de rasgo Tregar (-2), la pared está bastante seca y es quebradiza. Si fallan la tirada caerán de media altura, llevándose por ello 2d6 de daño, si lo hacen con unos ojos de serpiente la caída será mucho más dolorosa, siendo el daño 4d6.

La galería termina en una puerta de rastrillo cerrada, se puede abrir levantándola, pero pesa en exceso, es necesaria una tirada de rasgo Fuerza (-2), para poder levantarla. Cada ronda que se mantenga arriba deberá realizarse una tirada de rasgo Vigor (-2), por la puerta solo se puede pasar uno a uno, así que requerirá que se mantenga abierta tantas rondas como personajes en el grupo.

Tras la puerta hay una gran sala con el techo abovedado, en el centro del mismo hay un agujero que se aleja hacia la oscuridad, quien sabe hasta dónde. En el centro de la sala una gran piscina de lava, que borbotea cada poco tiempo. Cuatro escalinatas parten de cuatro puntos equidistantes del borde de la piscina hacia una plataforma sostenida unos metros por encima de la misma. Han llegado a la sala de la máquina.

LA MAQUINA

La plataforma contiene un altar, sobre él hay un dispositivo para colocar los discos de piedra, así como una estatua de un pez con la boca abierta. Extrañamente este pez tiene una corona sobre su cabeza. Cuando los personajes se dispongan a colocar los discos de piedra serán sorprendidos por Klaus Kerner y el Dr. Ubermann, que entrarán en escena acompañados de un séquito de Arqueólogos nazis armados hasta los dientes. El Dr. Ubermann empezará hablar.

Queridos amigos, gracias por conducirnos hasta el coloso, sin ustedes el Führer jamás tendría semejante poder para aplastar Europa, Asia, ¡América!

Están a punto de contemplar el mayor hallazgo de la arqueología, ¡y de la ciencia! Con esta máquina dominaremos el mundo.

Ubermann introducirá las diez cuentas en la boca del pez, toda la estructura empezará a temblar con fuerza, cascotes caerán por todas partes mientras de la piscina de lava empezará a emerger un gigantesco robot atlante de varias decenas de metros de alto, su cabeza quedará justo a la altura de la plataforma, se abrirá y una pasarela descenderá hasta unirse con la plataforma. Kerner dará unos pasos en dirección a la cabeza del coloso, sin dejar de apuntar a los personajes.

Seremos dioses, como dijo Platón. El mundo será nuestro, sucumbiréis al poder de los Atlantes.

Entrará dentro de la cabeza y se sentará en una especie de asiento de piedra, la cabeza se cerrará de nuevo y una grandiosa descarga eléctrica recorrerá todo el coloso. Este empezará a vibrar y sacudirse, sus enormes brazos golpearán a un lado y otro destruyendo

todo a su paso. Haz que los personajes realicen una tirada de rasgo Agilidad (-2) para evitar ser golpeados por la destrucción generada por los brazos. Si fallan recibirán 2d10 de daño.

El coloso se elevará más aún, saliendo completamente de la lava, aún convulsionando. Golpeará con la cabeza el techo de la bóveda, esta se vendrá abajo, dando paso a una lluvia de cascotes. Nuevamente que los personajes realicen una tirada de rasgo Agilidad (-2), esta vez, si no superan, recibirán 2d6 de daño por el impacto de algún cascote. La bóveda colapsará por completo, dejando paso al mar mediterráneo, que empezará a introducirse en la bóveda.

El desconcierto y el caos empezarán a hacer mella en la estoica actitud de los alemanes, que empezarán a huir, o al menos a intentarlo, mientras sucumben al derrumbamiento. Ubermann resbalará quedando colgado de una mano en la plataforma, que está a punto de caer a la piscina de lava. Gritará pidiendo ayuda, es necesaria una tirada de rasgo Fuerza (-2) para levantarlo, un fallo arrastrará al personaje que le intento ayudar con el Dr. Ubermann a la muerte. Si logra levantarlo, la plataforma colapsará y deberá realizar una tirada de rasgo Agilidad (-2) para agarrarse a algo y no precipitarse a la piscina, el Dr. Ubermann caerá irremediablemente, es su destino.

A partir de este momento empieza una cuenta atrás, los personajes tienen que huir de la ciudad antes de que esta se derrumbe sobre ellos. Para eso deberán superar una tarea dramática de Agilidad (-2) de 5 rondas, obteniendo un resultado final de 6 éxitos si quieren salir con vida.

Los personajes que logren la tarea dramática lograrán llegar hasta el submarino, allí los

alemanes que aún quedan con vida están arrancando máquinas para salir pitando. Los que no lo consigan morirán sepultados en la Atlántida. El submarino abandonará la ciudad y se acercará a Creta, donde los alemanes supervivientes, ahora sin líder, ni moral y después de salvarse de una horrible muerte, dejarán a los personajes, sin rencor alguno.

Los personajes regresarán a Nueva York, a presentar un informe sobre lo ocurrido, así como a entregar aquello que hayan logrado salvar de la destrucción definitiva de la ciudad perdida.

CONCLUSION

La aventura completa concluye aquí. Los personajes que hayan logrado salir habrán salvado la vida milagrosamente, los demás serán recordados con una cerveza en más de una ocasión. Entrega dos puntos por sesión de juego, al finalizar este episodio deberías entregar dos más.

*Esta aventura ha sido escrita por Sergio Canto,
Un agradecimiento especial por la colaboración
a Alfonso García de HT Publishers.*

La aventura es una adaptación de la aventura gráfica, Indiana Jones and the fate of Atlantis, que jugué en mi juventud. La trama central es prácticamente igual, pero se han añadido y modificado cosas para crear una aventura Pulp adecuada a Savage Worlds. Indiana Jones and the fate of Atlantis, pertenece a Lucasfilm.

"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."



Finalmente he logrado traducir el manuscrito del Diálogo perdido de Platón. El Original en griego se perdió, así que me he visto obligado a utilizar una copia en árabe que halle en una abadía italiana hace más de una década y creía que era falso. ¿Puede este libro contener el secreto de la Atlántida perdida? Quizá no. Estoy seguro que nadie lo publicará, el miedo a quedar en ridículo es enorme. Esta copia pertenece a la colección Burton.

Jeremy Stocholms.

HERMÓCRATES: Con este escrito retracto las fechas y lugares de los que habló Critias. En la traducción del egipcio al griego, cometió un error décuplo. Situó la Atlántida a 3.000 millas de aquí. Quizá estuvieran a 30.000 millas, o quizá a menos de 300 millas de nuestras costas. Además, podría ser que el Reino Perdido dominara desde hace 100.000 años o tan solo 1.000.

SÓCRATES: Si un reino se elevase alejado de la Tierra, los hombres viajarían y nunca oiríamos de él. Deberíamos aceptar la menor de las cifras.

...la gloriosa Atlántida fundo dos colonias, la Menor a 330 millas al noroeste de la ciudad, la Mayor 480 millas al sureste.

Las puertas del reino se abrirán sólo con la ayuda de unas piedras. En muchos puestos, una piedra con grabados solares era suficiente si la oscuridad ocultaba los esplendorosos cuernos. En la colonia mayor, la piedra lunar era necesaria en la noche, para fragmentar la noche más oscura. Para llegar a la Atlántida también se requería una piedra con grabados terrestres, con la luna menguante protegiendo la ciudad de la noche. Esta última entrada es claramente para mentes contrarias.

...la gloriosa Atlántida fundó dos colonias, la Menor a 330 millas al noroeste de la ciudad, la Mayor 480 millas al sureste.

Las puertas del reino se abrirán sólo con la ayuda de unas piedras. En muchos puestos, una piedra con grabados solares era suficiente si la oscuridad ocultaba los esplendorosos cuernos. En la colonia mayor, la piedra lunar era necesaria en la noche, para fragmentar la noche más oscura. Para llegar a la Atlántida también se requería una piedra con grabados terrestres, con la luna menguante protegiendo la ciudad de la noche. Esta última entrada es claramente para mentes contrarias.

...se dice que los atlantes, los habitantes de la Atlántida, no tenían caballos ni necesitaban de ellos. En su lugar utilizaban un metal que brillaba como el fuego, orichalcum. Se dividía en cuentas brillantes y lo utilizaban para pagar a las estatuas por sus mágicos trabajos.

Cuando sus colonias desaparecieron, los sabios de las mismas tallaron extraños dispositivos de ámbar para buscar el orichalcum, pero este solo provenía de la misma Atlántida.

SÓCRATES: Han llamado rico al reino, pero eso es absurdo.

...cuando las aguas rodearon su ciudad, los reyes, uno tras otro, intentaron resistirse a su destino. Crearon un gigantesco coloso, ya que los hombres jamás podrían gobernar el mar, que los convertiría en dioses si usaban diez cuentas cada vez.

SÓCRATES: No lo creo, estamos ante un cuento de hadas.

SOFIA HAPPGOD



www.SandrasArtGallery.de

DR. THOMAS WETMORE



Sofía Happgod estudió historia e inició su andadura en la arqueología junto a Albert Heimdall. La parte del trabajo que realizó Sofía en la excavación de Islandia les sirvió para promocionarse mediáticamente. Dejó la arqueología y se dedicó a realizar conferencias, finalmente su carrera tomó una deriva más cercana al esperpento que al verdadero rigor científico. Ahora se presenta como médium.

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

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

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

Idiomas: Inglés (Nativo), Islandés y Francés

Desventajas: Cauto, Tozudo.

Ventajas: Atractivo, Muy Atractivo, Improvisación, Vínculo.

Equipo: Un medallón atlante, el espíritu de Nur-ab-sal está contenido en su interior, a veces la posee.

El Dr. Thomas Wetmore es el conservador del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York. Empezó en el museo catalogando obras de arte, hasta alcanzar el puesto que ostenta actualmente. Es una persona diligente y no tiene reparos en utilizar los recursos del Museo para agrandar el patrimonio del mismo. Suele tener en nómina algunos caza tesoros, que se dedican a recolectar obras para el museo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Arqueología) d10, Conocimiento (Arte) d12, Investigar d8, Notar d8, Persuadir d8, Reparar d6.

Idiomas: Inglés (Nativo), Francés, Español, Italiano, Árabe, Griego, Latín, Hebreo, Egipcio Antiguo, y unos cuantos más.

Desventajas: Cobarde, Escéptico, Fobia (Arañas).

Ventajas: Lingüista, Erudito (+2 a Arqueología y Arte), Carisma y Conexiones.

Equipo: Poca cosa más allá de sus objetos personales.

HARRY CALLAHAN



Harry solo ama tres cosas en este mundo, su avioneta, a la que llama cariñosamente "Marion", el burbon, y el dinero, siempre y cuando se utilice para dar gasolina a "Marion" o comprar más burbon. Formo parte de la aviación del ejército norteamericano, pero lo dejo para dedicarse al vuelo civil, lleva varios años prestando sus habilidades al Museo Metropolitano.

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

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

Habilidades: Apostar d6, Callejear d6, Conducir d6, Disparar d6, Nadar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Pilotar d10.

Idiomas: Inglés (Nativo), Español, Francés.

Desventajas: Bocazas, Despiestado, Habito (Beber Burbon).

Ventajas: As, Coraje Líquido.

Equipo: Colt 1911 (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, 2,5 Kg, Munición 7, PA 1, Semi-Auto).

ALBERT HEIMDALL



Albert Heimdall es un reputado arqueólogo, especializado en historia europea, venido a menos. Su profundo compromiso con la excavación de Islandia le ha llevado prácticamente al olvido y solo algunos compañeros de profesión que han trabajado con él aún le guardan un buen recuerdo y recurren a su consejo cuándo tienen alguna duda respecto a piezas europeas. Tiene un tono de piel pálido, debido al tiempo pasado en el hielo, aunque apenas puede notarse, sus sonrojadas mejillas y la gran cantidad de ropa lo camuflan perfectamente.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conocimiento (Arqueología) d10, Conocimiento (Arte) d6, Investigar d8, Notar d8.

Idiomas: Noruego (Nativo), Islandés, Inglés, Griego y Latín.

Desventajas: Tozudo.

Ventajas: Erudito (+2 a Arqueología y Arte).

Equipo: Herramientas simples de arqueología, moneda de la suerte (Moneda griega antigua) (+1 beni al inicio de sesión).

DR. JEREMY STOCHOLMS



Stocholms es un pedante arqueólogo americano, su mayor logro fue relacionarse con las personas adecuadas en el momento preciso. Un lameculos profesional dispuesto a todo por lograr fortuna y gloria. De hecho se dice en la comunidad de arqueología, al menos en la americana, que vendió a su madre para obtener financiación para trabajar en Tikal. Sus principales aportaciones han sido algunas traducciones interesantes.

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

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

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

Idiomas: Inglés (Nativo), Español, Latín, Egipcio Antiguo.

Desventajas: Avaricioso, Cobarde.

Ventajas: Erudito (+2 a Arqueología y Arte), Conexiones.

Equipo: Herramientas simples de arqueología, diario personal con anotaciones y contactos.

CARLOS COSTA



Carlos Costa tiene fama de ser un lascivo mujeriego, eso dicen todas las mujeres que han hecho negocios con él. Casi siempre les sale bien. Si habla con una mujer se le escapa la mirada al escote. En la parte profesional amasó una fortuna a principios de siglo, comprando y vendiendo artículos egipcios. Con el tiempo se fue interesando en todo tipo de artículos, hoy en día dispone de una gran fortuna en piezas de arte.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Arqueología) d8, Conocimiento (Arte) d12, Investigar d6, Notar d8, Persuadir d10.

Idiomas: Portugués (Nativo), Francés, Español, Italiano, Inglés, Árabe, Griego, Latín, Hebreo, Egipcio Antiguo, y alguno más.

Desventajas: Anciano, Manía (Es un viejo verde)

Ventajas: Lingüista y Conexiones.

Equipo: Su bastón (Fue + d6)

ALAIN TROTTIER



Alain Trottier es un conocido tratante de arte arqueológico, pero especialmente es un coleccionista. Es bastante esquivo, salvo con aquellos que muestran conocimiento e interés sobre la cultura y arqueología. Es tremendamente supersticioso, le da miedo que alguno de sus artículos represente una amenaza para él. Rondará los cincuenta años, tiene el pelo canoso y va muy bien afeitado. Viste un traje de pinza marrón bastante caro, es amante del vino, aunque tampoco despreciará una buena cerveza, hábito que adoptó durante su época en el ejército.

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

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

Habilidades: Apostar d6, Conducir d6, Conocimiento (Arqueología) d10, Conocimiento (Arte) d8, Disparar d4, Investigar d6, Notar d6, Persuadir d6, Pelear d6.

Idiomas: Francés (Nativo), Inglés, Español, Árabe y Latín

Desventajas: Cautó, Cobarde.

Ventajas: Erudito (Arqueología y Arte)

Equipo: No lleva nada encima salvo algo de dinero, un reloj de bolsillo de oro y la llave de su habitación.

HAKIM AL-JABBAR



Hakim está pasado de kilos, se nota que su chilaba está forzada, aparenta tener la cincuentena, pero seguramente sea algo más joven. Un espeso bigote sostiene su gruesa nariz. Su chilaba y su tarbush morados representan su extravagancia, está francamente bien posicionado, aunque regenta un negocio bastante pequeño. Su principal fuente de ingresos es el expolio del patrimonio cultural de su país, que vende sin decoro al mejor postor.

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

Carisma: +2; **Paso:** 5; **Parada:** 4; **Dureza:** 6.

Habilidades: Apostar d6, Callejear d8, Conocimiento (Arte) d10, Disparar d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d10

Idiomas: Árabe (Nativo), Francés (Nativo), Inglés, Alemán

Desventajas: Avaricioso, Obeso

Ventajas: Carismático

Equipo: Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cdf 1, 8, Semi-Auto)

KLAUS KERNER



Klaus lleva unos años trabajando para el Dr. Otto Ubermann, casi los mismos que lleva dentro de las SS. Klaus es un hombre atractivo, rubio de ojos azules y una pose marcial, cuida bien su imagen y todo el rato arregla su pelo. Es astuto, pragmático y eficaz. También es un hombre de palabra.

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

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

Habilidades: Callejear d8, Conducir d6, Disparar d10, Intimidar d8, Investigar d8, Nadar d6, Navegar d6, Notar d10, Pelear d8, Persuadir d8, Pilotar d8, Provocar d10, Sanar d6.

Idiomas: Alemán (Nativo), Inglés, Francés, Árabe y Ruso

Desventajas: Juramento (Leal al Tercer Reich)

Ventajas: Carismático, Investigador, Nervios de Acero y Temple

Equipo: Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cdf 1, 8, Semi-Auto)

DR. OTTO UBERMANN



El Dr. Otto Ubermann lleva una década trabajando para el ejército alemán, especialmente en el campo nuclear. No habiendo conseguido ningún logro significativo, ha decidido buscar nuevas áreas de estudio, especialmente cuando Klaus Kerner le habló de sus hallazgos respecto a la Atlántida y en especial el orichalcum.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Ciencia) d10, Conocimiento (Arqueología) d6, Investigar d8, Notar d8, Persuadir d8, Reparar d8, Sanar d6

Idiomas: Alemán (Nativo), Inglés, Francés, Italiano y Polaco

Desventajas: Juramento (Leal al Tercer Reich), Anciano, Corto de Vista.

Ventajas: Afortunado, Conexiones, Erudito (+2 a Ciencia y Arqueología), McGyver.

Equipo: Unas diminutas gafas.