

LOS ECOS DEL GUSANO

Ambientación: *Achtung! Cthulhu* , II Guerra Mundial.

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

Versión: 2016



Adaptaciones: Esta aventura puede dirigirse sin apenas cambios en otras ambientaciones de los Mitos de Cthulhu en la II Guerra Mundial, como por ejemplo la línea *World War Cthulhu* de Cubicle 7, o como parte de una campaña de *Delta Green* en esa época. Con algunos cambios más, podría dirigirse en *Weird War II*, la ambientación de horror bélico de PEG.

Reconocimientos: Esta aventura se construye sobre los hechos de la aventura *Los Vigilantes de la Isla de Pascua*, de la campaña *Las Sombras de Yog-Sothoth* (Chaosium, 1982).

INTRODUCCIÓN

La aventura se ha diseñado para ser la primera misión de un grupo de nuevos personajes de *Achtung! Cthulhu*, así como para servir de prólogo a la campaña *Asalto en las Montañas de la Locura* (Modiphius, 2015). Dado que esta aventura sirve como introducción a *Achtung! Cthulhu*, el Guardián debería recomendar la creación de un grupo equilibrado de PJs, con algún personaje de perfil intelectual, con conocimientos útiles en su enfrentamiento contra los Mitos. El Guardián puede permitir que alguno de esos personajes comience con un cierto **Conocimiento: Mitos de Cthulhu** (con **1d4** en la susodicha habilidad y la

correspondiente pérdida de **Cordura**), así como con la **Ventaja de Exposición a los Mitos**.

Por otra parte, debería haber presencia de personajes combatientes bien entrenados. Y, por último, es recomendable que haya al menos un personaje con trasfondo naval y, sobre todo, con la habilidad de *Navegar*.

LA HISTORIA PARA EL GUARDIÁN

Nos encontramos a primeros de 1945, pero para poner en su contexto la aventura debemos remontarnos un par de décadas atrás. A mediados de los años 20 un grupo de valientes y sacrificados investigadores estadounidenses viajaron a la Isla de Pascua, en el marco de una desesperada carrera para salvar el mundo de las maquinaciones de los seguidores de Yog-Sothoth. Allí, derrotaron a una poderosa criatura de los Mitos, un Gusano que Camina (hechicero inhumano), en las entrañas del volcán Rano Raraku, tras perder a varios de los suyos enfrentándose a profundos y cultistas.

A finales de los años 30, los agentes del Sol Negro adquirieron en una subasta un lote de diarios y papeles que había pertenecido, en vida, al único investigador estadounidense que sobrevivió a la Isla de Pascua y a la conclusión de sus aventuras (en la mismísima R'lyeh, brevemente emergida del océano).

Durante un tiempo, y ante proyectos más inmediatos, los ocultistas y brujos nazis ignoraron esos papeles, pero recientemente la situación ha cambiado. Con la progresiva derrota de las fuerzas del Eje en todos los Frentes, y la competencia interna de grupos

como el Nachtwölfe, el Sol Negro ha redoblado sus esfuerzos a la hora de hallar posibles fuentes de poder, y también ha reducido al mínimo sus cautelas. Eso, unido al hecho de que las fuerzas de los Mitos representadas en la Isla de Pascua servían al mismísimo Yog-Sothoth, ha motivado el envío de una expedición del Sol Negro (bajo la cobertura de la Ahnenerbe) a la Isla de Pascua.

La expedición cuenta con la secreta connivencia de altos mandos de la Armada de Chile, muy afines al Eje, y agraviados por el cambio de bando de su gobierno por el devenir de la guerra. Gracias a ellos, se ha mantenido en secreto incluso al Gobierno de Chile, y la pequeña guarnición naval en la isla pasa por alto las actividades alemanas.

Los nazis llegaron a la Isla de Pascua unas cinco semanas antes del inicio de la aventura. Fueron desembarcados desde un submarino alemán, y deberían ser recogidos del mismo modo, una vez terminen su misión. Uno de los oficiales al mando tiene las órdenes para organizar la recogida. Si el Guardián utiliza esta aventura como prólogo de la campaña *Asalto en las Montañas de la Locura*, esas órdenes deberían ser encontradas por los PJs y eventualmente descifradas, ya que contienen la localización de la base de submarinos oculta en la Isla de Saxemberg, donde se desarrolla el primer episodio de la campaña.

En este punto hay que explicar que, cuando los investigadores de los años 20 volaron con explosivos al Gusano que Camina y después dinamitaron su guarida, no destruyeron la esencia de ese ser. Su sombra y su voluntad quedaron suspendidas entre la existencia y el vacío, unidas a la guarida.

En las semanas previas al inicio de esta aventura, el oficial de mayor rango y Maestro del Sol Negro, el *Hauptsturmführer* Adolf Brunner, ha sucumbido a la influencia del Gusano que Camina. Ahora se encuentra en proceso de ser "asimilado" por la criatura. Como parte del proceso, ha sacrificado a Yog-Sothoth a sus dos ayudantes del Sol Negro, y mantiene apartado de la guarida al resto de la expedición.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Nota: Entregar a los PJs al Ayuda 1, el mapa de la Isla de Pascua.

La aventura comienza *in media res*, con los PJs aproximándose a la Isla de Pascua en un bote neumático, a remo, en las horas previas al amanecer. Antes de entrar en acción, los jugadores deben saber qué hacen allí:

Su grupo forma un comando que ha sido reunido apresuradamente por la Oficina de Inteligencia Aliada (en realidad, por la Sección M y Majestic tirando de los hilos) para una misión en la Isla de Pascua. Un agente aliado que sirve en la Armada de Chile, ha informado que hay un grupo de nazis de la Ahnenerbe realizando algún tipo de investigación en la isla, en secreto, y con la connivencia de altos mandos navales chilenos. Chile se ha unido formalmente a los Aliados hace muy poco tiempo, pero gran parte de sus militares tienen gran simpatía por el Eje, y es muy importante evitar problemas a su gobierno, como poner en evidencia la falta de control sobre su Armada. Por eso se ha organizado este raid. El informador ha situado el campamento base de los alemanes en Anakena, un pequeño poblado muy alejado de Hanga Roa, el asentamiento principal y el lugar donde se encuentra el acuartelamiento de la Armada chilena, y viven

los habitantes no nativos de la Isla de Pascua. En Hanga Roa también quedan confinados los nativos Rapanui al anochecer, bajo ley marcial. Las órdenes del comando aliado son: Acabar con la capacidad operativa de la unidad alemana, y recuperar todos los documentos y otra información disponible en manos de sus oficiales. Como objetivo secundario, la captura de oficiales sería bienvenida. La unidad de la Ahnenerbe se ha descrito como un grupo de expertos en guerra psicológica y no convencional, con una escolta de elite de las Waffen-SS. Los PJs han llegado a las proximidades de la isla en una pequeña (100 tripulantes) fragata británica de clase *River*, y deben desembarcar en la diminuta playa de Ovahe con su lancha neumática. Concluida su misión, avisarán por radio (cuentan con una potente **radio militar**) para su recogida.



Playa de Ovahe (Mmondaca-Wikimedia Commons -Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International).

APROXIMACIÓN Y DESEMBARCO

Esta escena puede jugarse como una **Tarea Dramática** de *Navegar con complicaciones* y de **4 rondas/éxitos**. Uno de los PJs dirige la maniobra y los demás personajes pueden colaborar con tiradas también de *Navegar*. Si se fracasa en la **Tarea Dramática** por no acumular los éxitos necesarios se puede volver a intentar, comenzando desde el principio de

nuevo. Pero si se fracasa en una tirada de **complicaciones**, además de volver a comenzar la **Tarea Dramática**, tendrán un desgarrón en el bote (que hará que se hunda en **6 rondas**).

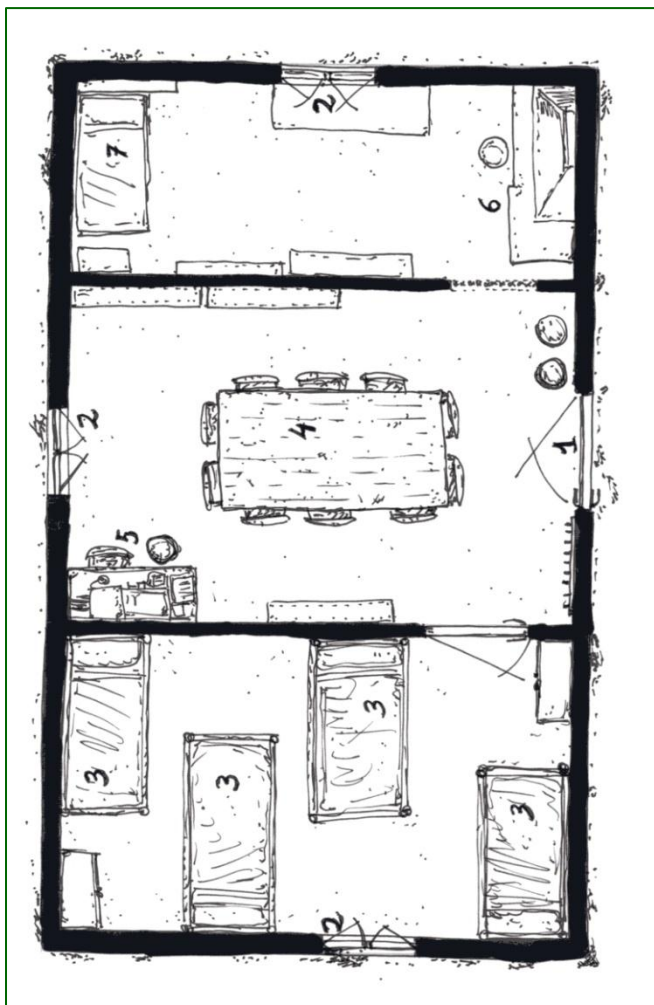
Una vez en la playa, verán que la zona está desierta, no hay nadie a la vista, y lo único destacable es un sendero que se dirige al interior de la isla y por el que se puede llegar a Anakena en unos 15 minutos. Queda poco para el amanecer y hay suficiente claridad para que puedan caminar sin luz artificial.

EL (DES)POBLADO DE ANAKENA

El poblado está junto a una playa algo mayor que la de Ovahe, en una zona llana y de colinas suaves. En Anakena había, hasta hace unos cinco años, corrales de ovejas y algunas casas de pastores, todo ello propiedad de la Compañía Explotadora de la Isla de Pascua, pero la caída del comercio de lana ha dejado desierto el lugar. Los edificios están en ruinas y abandonados, y las hierbas y malezas crecen altas entre ellos y en su interior. La excepción es una cabaña de madera de planta rectangular, bastante grande, que ha sido recientemente reparada por los alemanes. Aunque se preparó para albergar a una docena de personas, en este momento sólo hay dos soldados de las Waffen-SS, y una mujer mayor Rapanui (conseguida como criada a base de sobornos en Hanga Roa). Hay una letrina exterior a poca distancia. En la cabaña hay provisiones alemanas, equipo extra (como cuerdas, material de excavación, material médico, etc.) y una potente radio militar de largo alcance. El cuaderno de control y los documentos con protocolos de contacto que hay junto a la radio serían de gran interés para los Aliados. Los soldados son dos jóvenes alemanes fanáticos de las SS que sólo hablan su lengua

nativa. La anciana Rapanui sólo habla su propia lengua y un poco de español. Todos ellos duermen durante la noche y hasta las 8:00 AM aproximadamente. Cualquiera de los tres podría decirles donde se encuentran los otros alemanes (en cada caso, con la persuasión adecuada). Los PJs también pueden obtener esa información de un plano que hay guardado en el cajón de la mesa de la sala común.

Eventualmente, los PJs deberían descubrir que los demás alemanes (seis soldados de las Waffen-SS y cuatro oficiales de la Ahnenerbe) se han trasladado a un campamento situado en la entrada de una cueva, a los pies del volcán Rano Raraku. Tienen una radio de menos potencia, y contactan una vez al día (a las 11:00 AM) con este campamento. De vez en cuando los de allí solicitan algunos suministros que los dos soldados de Anakena se turnan a llevar.



LEYENDA DEL MAPA

- 1 - Puerta de entrada.
- 2 - Ventanas
- 3 - Literas triples de los alemanes.
- 4 - Mesa de la sala común
- 5 - Radio
- 6 - Cocina
- 7 - Catre de la criada

EL CAMPAMENTO DE RANO RARAKU

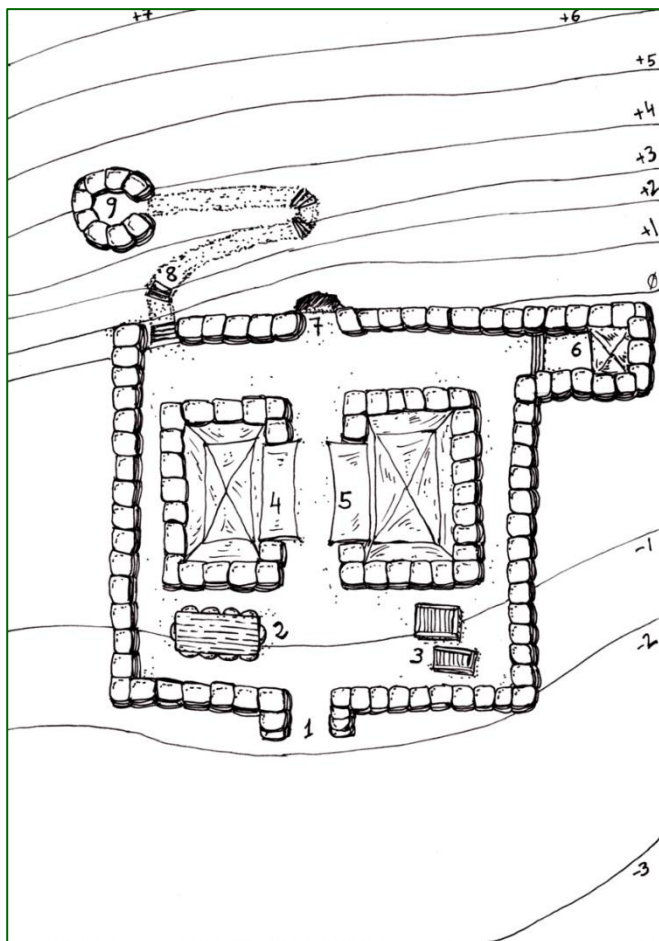
El otro campamento alemán se encuentra al pie del antiguo volcán Rano Raraku, a unas dos horas de marcha desde Anakena, y está situado junto a la entrada de una cueva. El campamento es un pequeño y discreto fortín, rodeado de un muro bajo de sacos terreros. Está formado por sólo dos tiendas de campaña grandes, también rodeadas de sacos de tierra. Hay un puesto de vigía, siempre ocupado por un centinela, en un escarpe del terreno que domina el fortín y permite vigilar el terreno circundante (salvo lo que queda a la espalda y por encima del vigía, en la pendiente).

El lugar está habitado en estos momentos por seis soldados de las Waffen-SS y el oficial de menor graduación del Sol Negro, un subteniente reclutado justo antes de la misión y que apenas entiende qué están haciendo allí: El *Untersturmführer* Werner Schreiber. Todos ellos son fanáticos luchadores, y aunque están aburridos y nerviosos, mantienen la disciplina con guardias, ejercicios, prácticas de tiro y otras rutinas. Lucharán a muerte contra cualquier atacante, incluso si se encuentran en inferioridad desde el principio del combate.

Si los PJs apresan y consiguen interrogar a alguno de los alemanes (sólo Werner Schreiber habla un poco de inglés), descubrirán que los tres oficiales al mando entraron en una cámara

subterránea, situada al fondo de un abismo, al que se accede desde la cueva que custodian. Eso sucedió hace una semana.

Los oficiales entraron con su "material de arqueología" tras ordenar al resto que se mantuvieran a distancia. Los soldados habían colaborado antes para despejar la entrada de la cámara, y pueden recordar que había sido volada con explosivos en algún momento del pasado (antes de su llegada).



Desde que se ordenó a los soldados mantener la distancia, sólo el *Hauptsturmführer* Adolf Brunner ha aparecido para hacer algunas peticiones: velas, frascos de sales y limaduras metálicas, pigmentos y otros efectos parecidos, que estaban entre los suministros del Sol Negro. Las peticiones han tenido lugar cada dos días, más o menos. Y la situación se ha vuelto más extraña recientemente, ya que la última vez, Brunner pidió que dejaran las cosas a la

entrada de la cueva y se alejaran, sin dejarse ver. Aparte, los soldados suponen que los oficiales deben haber encontrado una fuente de agua potable y de iluminación, porque las cantimploras y las baterías y cargas de keroseno (e incluso las velas) que tenían ya hace tiempo que se les deberían haber agotado.

Si los PJs preguntan los nombres de los otros dos oficiales, el interrogado les dirá que eran los *Obersturmführers* Frick y Strasser.

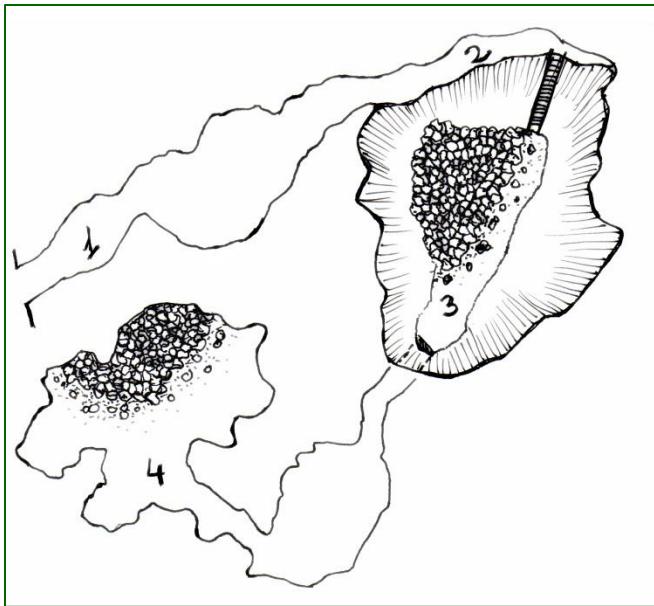
LEYENDA DEL MAPA

- 1 - Acceso al fortín.
- 2 - Mesa
- 3 - Cajas de equipo no esencial.
- 4 - Tienda de los oficiales.
- 5 - Tienda de los soldados.
- 6 - Letrina.
- 7 - Acceso a la cueva.
- 8 - Sendero ascendente.
- 9 - Puesto de observación.

OPCIÓN:

CAOS Y UN VAGABUNDO DIMENSIONAL

Si los PJs localizan y pueden observar cuidadosamente la base, podrían sorprender a los soldados alemanes por completo y derrotarlos y/o aniquilarlos con facilidad. En este caso, o también en el opuesto (si los PJs están recibiendo un duro castigo) el Guardián puede introducir la llegada de un Vagabundo Dimensional, que ataca y trata de llevarse indistintamente a alemanes y aliados. Eso elevará el nivel de caos y terror en la escena. El Gusano que Camina (Ex-*Hauptsturmführer* Adolf Brunner) puede convocar y atar a esta criatura y será plenamente consciente del ataque de los PJs al campamento alemán, gracias a sus Sentidos de la Tierra.



LA CUEVA DE RANO RARAKU

Desde el campamento alemán se accede directamente a la cueva, cuyas partes se describen a continuación:

- 1- En la entrada de la cueva las paredes están talladas con efigies de calaveras humanas y rostros de seres monstruosos con tentáculos debajo de sus ojos. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** sugiere que puede tratarse de imágenes del dios primigenio Cthulhu o de sus terribles Semillas. Una tirada de **Notar** -2 permite detectar un ligero olor rancio y dulzón que proviene del interior. Un único túnel, toscamente excavado, se interna en la ladera del volcán.
- 2- El túnel se convierte en una cornisa sobre un abismo de unos 25 metros de profundidad. Ya no hace falta hacer tiradas de **Notar** para percibir el olor rancio y dulzón, pero una tirada de **Sanar** o **Supervivencia** permite reconocer el olor de la carne putrefacta como parte de ese aroma. Hay una escala de secciones de acero, atornillada a la pared del abismo, para descender hasta el fondo. También hay un par de vías de escalada para bajar con

cuerdas. Si se utiliza la iluminación artificial de forma creativa y eficaz, se puede ver, el fondo del abismo, lo que se describe en el siguiente punto.

- 3- En el fondo del abismo se puede ver que se han apilado diligentemente toneladas de roca contra un lateral, despejando lo que debió ser un gran derrumbe, que cubría toda la superficie. Una tirada de **Conocimiento: Demoliciones** permite a los personajes deducir que alguien voló parte de la cueva en el pasado para, precisamente, bloquear el paso por el abismo. El olor aquí es abrumador, y los personajes deberán hacer una tirada de **Vigor** o vomitarán y se sentirán profundamente nauseados: -1 de **Fatiga** hasta que salgan de la cueva y respiren un rato aire limpio. Hay una abertura que se abre a otro túnel excavado. El olor parece ser más fuerte en esa dirección.
- 4- En esta caverna se concentra el olor dulzón a rancio y putrefacción, y en ella se encuentra el Gusano que Camina, prácticamente terminada su transformación a partir de la “materia prima” de lo que fue el *Hauptsturmführer* Adolf Brunner. También se encuentran, tirados en el suelo, los restos semi-devorados de los *Obersturmführers* Frick y Strasser. Encontrar al Gusano que Camina mordisqueando estos restos, bien podría significar un -1 a la tirada de **Terror** por toparse con tal criatura. El Gusano que Camina atacará a los intrusos profanadores en cuanto entren, aprovechando la ventaja de su repulsivo aspecto y los resultados de la tirada de **Terror** que provoca el verlo. La criatura también puede convocar a un

Vagabundo Dimensional y utilizarlo contra los PJs, si no lo ha hecho ya antes.

Los diarios y otras anotaciones de los oficiales alemanes se encuentran en un desordenado montón de equipo y restos que hay en una esquina de la caverna. Un personaje que sepa leer **Alemán** podrá estudiarlos para reconstruir lo que se cuenta en “La historia para el Guardián”. Además, si esta aventura se juega como un prólogo a “*Asalto en las Montañas de la Locura*”, consulta el recuadro “Las instrucciones cifradas” que aparece a continuación.

LAS INSTRUCCIONES CIFRADAS

Una tirada de **Notar** mientras se examina el diario del *Hauptsturmführer* Adolf Brunner permite encontrar un papel oculto bajo la solapa interior de la contracubierta (repegada encima del papel). Es una cuartilla escrita a mano y en clave (son series de tres números, separados por guiones, y escritas en columna). Es una clave que cualquiera con formación en criptografía reconocerá como una clave de libro (los números se refieren a: página-línea-palabra de un cierto libro). El libro en cuestión es el *Mein Kampf* de Adolf Hitler. Una vez hallado y descifrado el mensaje (por los PJs o por otros especialistas del espionaje aliado), resultarán ser unas instrucciones para la evacuación desde la Isla de Pascua de los investigadores del Sol Negro, que debía realizarse en un U-Boat. Y en ellas se menciona unas coordenadas que coinciden con la Isla de Saxemberg. Esta información sirve para enlazar esta aventura con el comienzo de la campaña “*Asalto en las Montañas de la Locura*”.



Una impresión de *El Gusano que Camina* (“*Defeated*” by Carpet-Crawler - Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License).

TERMINANDO LA MISIÓN

Los PJs tienen bastante libertad para decidir cómo cumplir sus órdenes y cuándo dar por concluida su misión, pero en general como mínimo tendrían que neutralizar a las fuerzas alemanas en la isla. Además, seguramente consideren su deber el acabar con las amenazas sobrenaturales y, por lo tanto, acaben dando con El Gusano que Camina y enfrentándose con él. Una vez hechas estas cosas o parte de ellas, deberían marcharse cuanto antes, y evitar ser descubiertos por los militares chilenos. Con la radio militar que llevan pueden solicitar y coordinar la recogida por parte de la fragata británica, en una operación que llevará 1d6 horas, aproximadamente.

Una vez a salvo, si han destruido a la criatura conocida como El Gusano que Camina, cada PJ puede hacer una tirada de **Espíritu** para perder puntos de **Demencia**.

PNJS Y CRIATURAS

El Gusano que Camina

(Ex-*Hauptsturmführer* Adolf Brunner)

[COMODÍN]

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Conocimiento: Mitos de Cthulhu d10, Intimidar d8, Notar d10, Lanzar d4, Pelear d6, Sigilo d8, Tregar d8.

Paso: 4; Parada: 5; Dureza: 8.

Hechizos: Invocar/ Atar Vagabundo Dimensional, Maldición de Azathoth.

Capacidades especiales:

- Carne agusanada: Los ataques físicos sólo le hacen la mitad de daño, +2 dureza.
- Debilidades: El fuego, la electricidad y la magia le hacen daño completo.
- Sentidos de la Tierra: El Gusano que camina es plenamente consciente de todo lo que sucede en el entorno de su guarida (unos 20 m. de diámetro alrededor del lugar que habita actualmente).
- **Terror.**

Equipo: Daga encantada del Sol Negro (Fue+d4).

Vagabundo Dimensional

[EXTRA]

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

Habilidades: Notar d4, Pelear d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 11 (2).

Capacidades especiales:

- Cambio de dimensión (cuesta dos rondas).
- Presa (alcance 1).
- Alienígena: +2 a recuperarse del Aturdimiento e inmune a los ataques apuntados.

- Tamaño +3.
- Teleportación: Como acción, 20 pasos.
- **Horror.**

Untersturmführer Werner Schreiber

[COMODÍN]

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

Habilidades: Conocimiento: Batalla d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6.

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

Desventajas: Exceso de Confianza (mayor), Fanático (mayor), Leal (menor).

Ventajas: Mando (+1 a las tropas para dejar de estar Aturdidas), Oficial (+1 beni para gastar en subordinados), Reflejos de Combate (+2 para dejar de estar Aturdido).

Equipo: Luger P-08 9mm (12/24/48, 2d6-2, Tdf 1, Mun. 8, SA).

Soldados Waffen-SS

[EXTRAS]

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

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

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

Desventajas: Fanático (mayor), Leal (menor).

Ventajas: Reflejos de Combate (+2 para dejar de estar Aturdido).

Equipo: Casco de acero (+2), 1 Stielhandgranate (5/10/20, 3d6-2, Plantilla de Área Mediana, granadas), Kar 98K 7,92 (24/48/96, 2d8, Tdf 1, Mun. 5, PA 2, Pen. mov.).

AYUDA 1: MAPA DE LA ISLA DE PASCUA

