

Misterio, tensión y horror en el universo de H. P. Lovecraft

Antiguos Ecos de un Pasado Remoto



Actual
d100

por Mario C. Thorkrim

LA LLAMADA DE
ETAULAU
Juego de Rol

Antiguos Ecos de un Pasado Remoto

por Mario C. Thorkrim

"Muchas veces nos hemos encontrado quejándonos de las decisiones o acciones absurdas tomadas por un personaje del libro, cómic, película o serie que estamos disfrutando. Pensamos que nosotros seríamos más listos, menos torpes e incluso, tendríamos más suerte pero ¿deseas comprobar como acabaría la historia de ese personaje cuando tú tomas las decisiones?"

Quizá el ser lectores o espectadores nos da una ventaja respecto a los personajes; a veces, tan solo el saber que estamos ante una historia de determinado género nos brinda una pista.

Acompañadme en esta misteriosa aventura de terrores desconocidos, conocimientos ocultos y naturaleza humana pulsante."

Antiguos Ecos de un Pasado Remoto es copyright 2017 de Mario C. Thorkrim. Puede ser distribuida libremente para uso personal mientras no se cobre por ella en modo alguno.

Publicada con motivo del Día del Juego de Rol Gratis 2017 se puede encontrar en:

<http://murallasblancas.blogspot.com.es/>

La llamada de Cthulhu es marca registrada de Chaosium Inc. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607.

Página web de Chaosium: <http://www.chaosium.com/call-of-cthulhu-rpg/>

Estimación de la partida:

Duración 9 h (2 o 3 sesiones)

Jugadores 4 - 5

Edad +18

Preparación

Este escenario está pensado para ser jugado con los PJs pregenerados que se ofrecen al final. Existe un motivo por el que son estos y no otros quienes se encuentran en esta situación.

Hay 2 PJs femeninos y 3 masculinos. Está preparado para 4 o 5 jugadores. Siendo 4, el PJ “sobrante” no desaparecerá de escena. Será un PnJ hasta que un jugador lo necesite.

La aventura juega con un componente inicial de desconcierto, los PJs no se conocen entre sí, por lo que, en el momento de reclutar jugadores o elegir PJ, debería ofrecerse solo la información básica del mismo, profesión, títulos, lugar de nacimiento y edad. Una vez elegido se mostrará al jugador la imagen de su personaje facilitada al Guardián en la carpeta de “aspecto habitual”.

Sentados a la mesa de juego, cada jugador debe leer en privado la parte trasera de su ficha y no mostrarla al resto. Toda pregunta referente a la imagen que aparece en su ficha, será contestada en otro momento.

En esta aventura, los móviles de los jugadores pueden ser un recurso útil que ayude a generar conexión con sus personajes. El Guardián puede tener preparados envíos para los jugadores, con lo que el PJ de cada uno tendría en su móvil.

Esto último es opcional y el Guardián puede limitarse a tener un soporte digital para mostrar las imágenes.

Es recomendable que puedan imprimirse algunos anexos, como las notas privadas a los distintos jugadores sobre sus personajes, así como otros elementos que facilitarán el juego, llegados a cierto punto.

Los textos resaltados en recuadros están preparados para ser leídos a los jugadores directamente, si bien, según la situación y los PJs presentes, deban ser modificados por el Guardián.

Papel y lápiz, para las consultas privadas de los jugadores, resultarán de gran utilidad.

Introducción

Leed el texto del recuadro con la luz apagada (pedir a los jugadores ojos cerrados), al inicio en singular ya que, por el momento no saben que tienen compañía.

Los PJs se despiertan en unos túneles, sin recordar qué hacen allí, ni conocer al resto.

Te despiertas con frío, la oscuridad es casi total, aunque percibes bultos y formas, no consigues recordar donde estás pero, no es donde debería. Hay una tenue luz que proviene de puntos luminosos en varias zonas a tu alrededor. Te cuesta un poco respirar y moverte. Al instante escuchas movimientos, hay alguien más ahí, varias personas tumbadas como tú.

Cerca se pueden intuir las formas de un motor, bidones de combustible, cableado y varios focos. Al menos, uno de ellos parece tenerlo claro, un hombre que habla en ruso va hacia allí.

Os duele la cabeza y el cuerpo os hormiguea de manera desagradable, con el paso del tiempo la sensación se va suavizando.

Os sentís bien físicamente aunque un poco extraños, os cuesta incorporaros y mantener el equilibrio al principio.

Yevgeny podrá encender las luces y se iluminarán varios corredores. Están en una sala con unos grabados en la pared, posiblemente se trate de una excavación arqueológica de algún tipo, en el interior de una caverna y hace frío, aunque llevan ropa de abrigo.

En la pared rocosa contraria a los grabados, pueden ver mesas con libros, papeles, carpetas, 2 portátiles, una videocámara, un pico, una pala, cepillos, herramientas pequeñas y kits de trabajo.

En el suelo, junto a lo anterior, ven cajas de embalaje para restos delicados.

Ven lo que emitía la escasa luz, una serie de concentraciones de musgo que ha crecido en

algunas esquinas. En el musgo hay esferas pequeñas, como uvas iridiscentes de las que emana la luz.

Tirada de Biología %: debe ser una variedad desconocida de musgo.

Minutos después, consiguen volver a respirar con normalidad y empezar a moverse, se dan cuenta de que son 6 personas. El hombre rubio con mono de trabajo que tienen tumbado al lado aún no ha despertado. Tiene pulso pero aún no reacciona.

El Guardián puede mostrar ahora a todos los jugadores las seis imágenes de los presentes "aspecto actual".

Los primeros en notar otra cosa extraña serán el Profesor Eliot D. Anderson y Yevgeny. Es el momento de entregarles el anexo sobre su cojera y su miopía. (*Anexos 1*)

Cuando empiecen a hablar entre ellos y presentarse, alguno puede haber oído/leído algo de los demás o coincidido en un trabajo antiguo (los 2 rusos) pero no son conocidos.

La ropa que llevan puesta es casi toda suya, de abrigo, pero no es la que llevaban en sus últimos recuerdos nítidos. Sus últimos recuerdos son de sus vidas cotidianas, estar en el trabajo (solos) o en casa (solos).

Si Eliot o Yevgeny comentan algo sobre su estado, los demás se darán cuenta de que las marcas, cicatrices, tatuajes que deberían tener, no están. Ni siquiera agujeros de pendientes u otros cambios corporales.

Repartir los Anexos preparados para los demás PJs según hagan comprobaciones.

Si preguntan, sus móviles también los llevan encima pero ninguno tiene batería. Los portátiles y la cámara tampoco están cargados.

El ruso tardaría poco en habilitar dos enchufes para ir cargando de dos en dos los aparatos. Necesitarán unos 15 minutos para poder encenderlos y más tiempo para que aguanten encendidos.

Los que rebusquen en los bolsillos de su ropa, además de su documentación, podrían encontrar otra sorpresa. (*Anexos 2: cosas en los bolsillos*)

El hombre inconsciente

Antes de que puedan ponerse a deambular y finalizar alguna tarea, el sexto miembro del grupo comienza a murmurar algo en alemán. Quién pueda entenderlo, pensará que está teniendo una pesadilla: "¡Alejaos de mí, demonios!" o algo similar.

Para sorpresa de todos abrirá los ojos de manera desorbitada, les mirará sin reconocerles, intentará alejarse de ellos rodando torpemente por el suelo mientras se busca en el costado derecho algo que, evidentemente, no está.

Cuando vea que nadie le amenaza comenzará a calmarse. Sufre los mismos síntomas que el resto. Entiende y habla alemán e inglés. No lleva encima móvil o documentación.

Más desorientado que el resto, hay preguntas que parece incapaz de responder (*sobre todo las de tecnología o lo relacionado con la vida moderna*), como si su memoria hubiera sido más castigada.

Les puede aclarar que se llama Rudolph Brandt es alemán y tampoco sabe qué hace aquí. Señala a los grabados y dice que él estudia restos arqueológicos, es titulado.

Con su propia letra

En la pared de la sala donde se encuentran pueden observar grabados de figuras extrañas y escritura cuneiforme, sumeria en gran parte.

Algunas figuras podrían ser de procedencia sumeria o babilónica, aparece una de gran relevancia, alguien muy respetado, que lleva algo de gran valor. Se encuentra con unos seres extraños, puede que dioses o sus enviados. Les entrega el objeto y después marcha junto a ellos.

Sobre las mesas hay varios libros que pueden usarse de referencia para las traducciones, algunos, de hecho, pertenecen a los PJs.

Además, reconocen otros objetos, la Doctora Wegener y el Profesor Anderson tienen allí sus portátiles, antes mencionados.

Ojeando los papeles y carpetas sobre la mesa, comprueban que tienen estudios climatológicos de un archipiélago cercano al ártico y una publicación en periódico (*de fecha ligeramente posterior a los últimos recuerdos que retienen*) sobre “una antigua estación secreta nazi de la segunda guerra mundial”. (Anexo 3: la noticia)

Entre todo el caos de libros y documentos, encuentran sus propios cuadernos de notas. En estos, de su puño y letra, pueden leer sus propias conclusiones sobre los grabados e inscripciones en tres salas diferentes. (Anexo 4: el enigma sumerio)

En su cuaderno, la Doctora Wegener, dibujó un mapa del complejo, donde señala las tres salas principales, dos salas secundarias y la salida. (Anexo 5: el mapa de Elena)

El enigma sumerio

Desde la sala en la que han despertado, pueden ver dos salidas cercanas entre si y una tercera en el extremo opuesto.

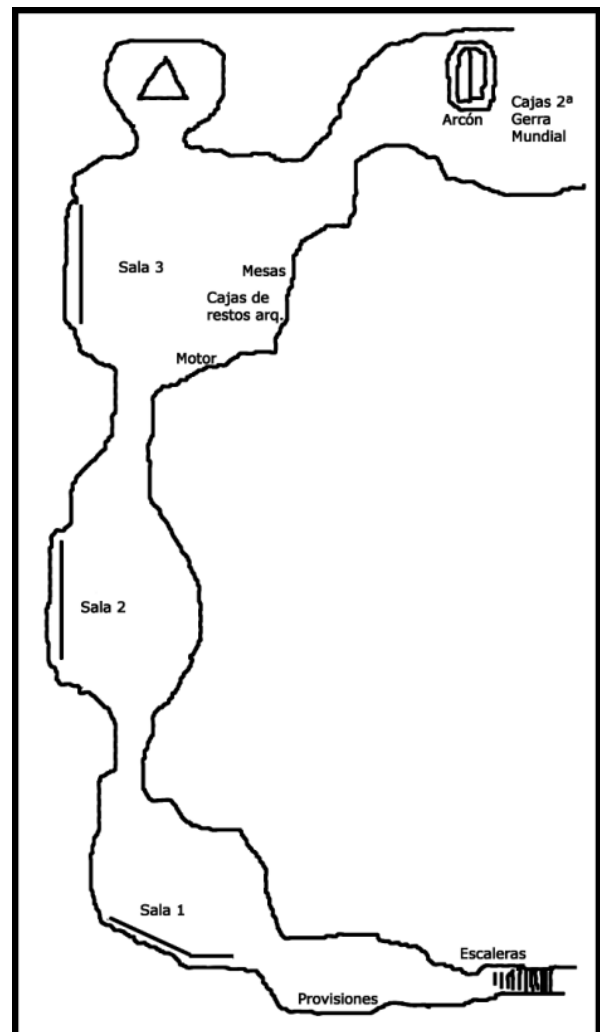
Sala del Triángulo: la primera obertura se abre a una cámara más pequeña, donde los grabados se hicieron en el suelo, formando un triángulo equilátero con símbolos desconocidos decorando lados y puntas. Aquí acaba el cableado con el último foco apuntando hacia el interior.

Sala de las cajas: cerca de la anterior se encuentra la entrada a una sala que no fue iluminada y llega poca luz. Es bastante grande, cerca de la entrada se ve claramente un gran **arcón metálico**, con tubos en sus laterales y manivelas. Detrás del armatoste, atestando el lugar se suceden hileras de cajas de suministros de la segunda guerra mundial, todas identificadas como material del ejército alemán. La usaron como almacén. No ven otra salida por aquí.

Sala 3: es la más amplia. El grabado muestra a la figura prominente realizando una ofrenda a seres irreconocibles y como les acompaña después.

Ya tienen embaladas piezas con grabados, fragmentos de barro, piedras en incluso láminas de cobre con relieves. Las cajas o maletas acolchadas están aisladas del frío y la humedad.

Disponen de un registro con el listado de los embalajes, relacionando el etiquetado con el contenido. Si los repasan (*Tirada Idea %*) se pueden dar cuenta de que existen errores en el etiquetado, por lo que algunas cajas que hay allí no aparecen en el listado. Todas son piezas enteras y pequeñas de valor estético además de su valor arqueológico.



Mapa del complejo según los datos

Sala 2: el cableado y los focos continúan por un único pasaje hacia otra sala similar. En esta, los grabados muestran la fabricación de algún tipo de embarcación y la travesía, posiblemente de las mismas figuras. Otro pasadizo sigue más allá.

Sala 1: en la primera escena (*sala más exterior*) se contemplan figuras y animales haciendo un viaje, transportando todo tipo de fardos, siguiendo a alguien importante, un príncipe o rey.

Antesala: una zona ancha, sin decoración que parece conducir al exterior.

Lamentablemente comprueban que hay un derrumbe. Las rocas bloquean totalmente el acceso al lugar donde están las escaleras.

Si examinan de cerca el bloqueo, notarán que por las grietas de las rocas se cuela aire fresco. *(Tirada Geología %: no se ha desplomado el techo o paredes, parecen firmes. Las rocas no se corresponden con la pared rocosa)*

Por suerte, parece que hay **provisiones** en la zona interior del derrumbe.

Si repasan los paquetes de provisiones notan algo extraño. *(Tirada Idea %)*

No reflejan ningún esfuerzo de compensación o lógica para establecer un esquema de comidas.

Con los pequeños cazos que tienen a mano, se van a ver obligados a alimentarse de los sobres de caldo en polvo, algunas latas de albóndigas o anchoas, paquetes de galletas de cereales o frutos secos y alguna lata de pate para untar (pero no hay donde untar salvo las galletas). Este tipo de suministros no son de los más numerosos. Al menos, tienen bastante café (azúcar no).

Calculan que, con esto y las botellas de agua, pueden alimentarse y beber los seis durante una semana, si tienen cuidado.

Las provisiones incluyen una gran cantidad de paquetes de legumbres crudas, hay bastantes botellas de aceite y vinagre, botes de salsas, paquetes de congelados, muchos de sal y harina. Puede que consigan apañarse para usar algo de esto pero, la mayoría no les va a resultar útil.

Es como si hubieran reunido los suministros para la expedición vaciando un único camión de reparto de un supermercado, con lo que tuviera dentro, un día al azar. ¿Tenían prisa en organizar la expedición?

Quién haya comprado las provisiones lo ha hecho con el culo, sin pensar en lo que ponía, variedad o mezclas.

Las marcas apuntan a productos regionales, probablemente de algún supermercado ruso.

La fecha de caducidad vence dentro de mucho tiempo, sin embargo, algún envase huele y sabe raro, como si lo hubieran conservado mal.

Era tecnológica

Tras conseguir cargar la batería de algún portátil, la cámara o móviles seguirán descubriendo cosas. No hay cobertura ni red alguna, claro está.

La fecha se ha reseteado en todos los aparatos, empezarán a contar desde el momento en que se enciendan. Para sus dispositivos ha comenzado el 1 de Enero de 1900. *(Tirada Informática %: podría deberse a un fallo electrónico pero es más probable un hackeo)*

El contenido almacenado en sus aparatos va fechado normalmente, incluidas fechas de los días que no recuerdan. La Doctora Wegener y los Profesores Anderson y Griffith tienen sus respectivos números guardados en sus agendas.

Es probable que Eliot organizara el equipo.

Cuando Eliot y Lyudmila consigan cargar sus móviles (los más caros, por cierto) descubren mensajes interesantes (ya leídos) que no recuerdan. *(Anexo 2: móviles)*

El resto son mensajes sin importancia alguna, despedidas, aviso del viaje a familiares, etc.

Tienen fotos del lugar en el exterior, salen ellos y otros técnicos de la expedición. La mayoría de fotos son de las escenas grabadas y las inscripciones, así como de los objetos antes de que los embalaran.

Entre las pocas cajas de suministros nazis que abrieron, hallaron un libro muy extraño escrito en latín. Tienen fotos de la cubierta y 2 páginas.

El lugar se ve un poco diferente en las fotos, aunque la iluminación y color de las fotos o las grabaciones pueden engañar al ojo.

El Guardián dispone de las carpetas de imágenes "grabados" y "objetos" para mostrar un ejemplo a los jugadores de lo que están viendo sus PJs.

(Tirada Descubrir %: ese musgo con esferas iridiscentes no está en las fotos o las grabaciones, en ninguna, es posterior a cuando se tomaron)

Además de los videos cortos que va grabando Yevgeny, localizan un video largo donde documentan el suceso con el Arcón metálico.

(Leer Anexo 6: el video) (Cordura 0/1d3)

El Informe Aliado de 1942

Ya sea después de que los PJs vean el video o antes, si decidieron revisar el material que pertenece a cada uno en las mesas de la Sala 3, encontrarán en una carpeta enviada a la Doctora Wegener por un colega de su Universidad, este documento. (*Anexo 7: el informe*)

A estas alturas, el Mayor Rudolph Von Brandt, ya debe suponer que sospechan algo de él y no les considera una amenaza. No hay motivo para no vestirse y arreglarse como corresponde a un oficial y caballero, dejándose de subterfugios.

Ver carpeta imágenes “Rudolph”.

Lo curioso de la situación es que, si ve el video en el que aparece él, no recuerda nada del mismo, ni se reconoce en el comportamiento que está viendo. Debería seguir perdiendo cordura.

El segundo despertar de Rudolph Von Brandt

El alemán se despierta de una vívida pesadilla repleta de monstruos. Al ver a los PJs, busca algo en su costado (el arma) presa del pánico y el desconcierto pero, nota que nadie va armado. Piensa que los monstruos que vio, eran tan solo parte de su pesadilla.

Es un oficial inteligente, recobra su compostura, ve que no lleva uniforme y que nadie le ataca.

A pesar de estar algo mal de la cabeza, debido a su pasado y experiencias revividas en pesadillas, tiene un gran autocontrol. Mantendrá la calma hasta evaluar la situación.

Su primera intención es averiguar el estado actual sin levantar sospechas sobre sí mismo.

Logrado esto, intentará convencer a todos de la urgente necesidad de salir de aquí (insistirá en desbloquear el derrumbe en cuanto lo vea).

Al leer el periódico, la fecha y la noticia, le afectará pero, no le parece un mal destino.

No sabe lo que son móviles, ni lo que se puede hacer con ellos, ni sabe que cada persona tiene uno pero, es listo, dirá que: *"Soy un hombre tradicional que no usa tecnología"*. No sabe de

portátiles o cámaras. No sabe cómo acabó la guerra pero iban perdiendo. Va atando cabos.

Recuerda qué hacía aquí durante la guerra pero, algo se torció y sus recuerdos a partir de ahí puede ser una mezcla de realidad y alucinaciones.

Empieza a deducir lo que hizo su lugarteniente y por qué le abandonó aquí.

Mayor Rudolph Von Brandt

FUE	14	
CON	15	Vida: 15
TAM	15	Bonificador daño: +1d4
DES	13	
APA	14	
INT	17	Idea 85 %
POD	18	Suerte 90 %
EDU	19	Conocimiento 95 %

Puntos cordura: 30

Conocimientos: Arqueología 55%, Astronomía 40%, Ciencias Ocultas 57%, Contabilidad 40%, Geología 30%, Historia 65%, Mitos de Cthulhu 12%.

Idiomas: Alemán 95%, Inglés 58%, Escritura Sumeria 37%, Latín 45%, Jeroglíficos 28%.

Otras habilidades: Buscar libros 70%, Ocultar 44%, Primeros Auxilios 48%, Discreción 35%, Esquivar 56%, Saltar 37%, Descubrir 48%, Escuchar 46%, Persuasión 52%, Psicología 30%.

Combate: Daga 51%, Esgrima 45%, Fusil 50%, Pistola 60%, Puños 60%.

Hechizos: conoce alguno que no puede usar sin materiales y la letanía de activación del triángulo.

Personalidad e interpretación:

Cuando compruebe que los presentes no suponen un riesgo para él, inconscientemente perderá la cautela paulatinamente e irá mostrando más de sí mismo.

Está acostumbrado a dar órdenes y que las obedezcan, que le teman allá donde va, a ser el

más listo, a tratar a las mujeres como damas pero, no a valorar sus ideas.

Mostrará cada vez más desprecio hacia el ruso oriental y perderá los nervios ante los errores o pérdida de tiempo (“nein”, “schnell”).

Es machista y se considera un caballero, por lo que no cuenta en ningún caso con las mujeres para realizar trabajos pesados.

Sin embargo, si la situación apremia, optará por lo más práctico.

El trato con la mayoría de ellos puede ser razonable e incluso cordial, respeta la inteligencia y el conocimiento. Se presenta a sí mismo como alguien experto en su campo académico.

Se refiere a ellos con el trato formal de Profesor/Doctora acompañado de apellido. “Fräulein” para la mujer rusa y con poco respeto al hombre ruso.

Previsor como es él, entre las cajas de suministros (la mayoría sin utilidad para los PJs) de la estación meteorológica, guardó un uniforme de oficial de repuesto y armas, además de ocultar un libro arcano (en latín), incluso a sus subordinados y superiores.

Al comprobar que puede imponerse a sus 5 compañeros, tan solo con su poderío físico, no ve mayor problema en aprovechar uno de los múltiples momentos de descuido y entrar al almacén donde rápidamente localiza sus cajas, donde aguarda la Lugger con tres cargadores y el fusil con 1 cargador.

Comprueba con satisfacción la caja con su uniforme de repuesto y utensilios de aseo.

Como parte de su locura, es incapaz de resistirse a vestir como debería, fuera de toda duda. Momento tras el que, el Guardián, debería enseñar la nueva imagen.

Le molesta que la caja donde ocultó el libro arcano, entre otros sin interés, esté abierta y su libro desaparecido.

Si ha visto el video, empezará a sospechar que el libro está más allá de su alcance ahora.

No considera necesario usar la pistola para intimidar, pues todos deben colaborar en la causa común. Incluso les dejará el fusil a ellos, puesto que los considera civiles inútiles, cree que

fomentará la confianza y quizá necesite a alguien de apoyo fuera, por si encuentran un oso polar (o una de esas criaturas de sus pesadillas).

Desde su punto de vista, no puede prescindir de la colaboración de ninguno, al menos, hasta lograr liberarse y, en caso de que hayan colaborado, no tendrá motivos para matarlos.

- “¿Por quién me toma? ¡Soy un hombre de honor, no un salvaje!”

Por supuesto, no se fía de nadie, duerme con la pistola “bajo la almohada”. Un cargador en la Lugger y dos en la bota.

Siente expectación por lo que este mundo del siglo XXI puede ofrecerle y lo que puede llegar a conseguir con las nuevas tecnologías.

No quiere ni hablar del triángulo, salvo que no quede otra opción por explorar.

No desea volver a perder su cuerpo o algo peor.

La baza que tienen los PJs para ganar su colaboración viene a través de la Doctora Wegener. Al ser mujer y hablar en alemán perfecto, puede ganarse su simpatía y sembrar la idea de tenerla de su parte. Le puede llegar a contar lo que él recuerda e incluso, llegada la necesidad, revelarle lo que sabe del triángulo.

Revelaciones:

Mis hallazgos en templos perdidos y bibliotecas secretas, me proporcionaron la pista de un antiguo viaje, hace milenios, de una cultura humana que tenía contacto con una Gran Raza de seres de sabiduría inabarcable. Compartían su saber con los elegidos poseyendo sus cuerpos y yo debía obtener ese saber. Convencí de la operación a mi superior directo y la puse en marcha.

*A través del **Triángulo de Contacto** y la invocación grabada en la “**Tablilla del Hechicero**” podría atraer a un miembro de esa raza de inmortales.*

*El plan era dormir al sujeto poseído y meterlo en el **Sarcófago de Estasis**, un artefacto de otra raza más maligna, unos demonios. Una vez capturado, entraría en sus sueños y le obligaría a revelarme los secretos del universo.*

Algo salió mal. Deduzco que el voluntario no fue de su agrado y yo fui elegido como su receptáculo.

Mi lugarteniente debió dejarme inconsciente y he dormido durante años, aunque no era yo realmente cuando me liberaron del letargo, ese ser aún debía controlarme.

Por ello no recuerdo nada desde el ritual hasta que desperté con... ustedes mirándome.

Von Brandt duda, porque recuerda despertar en primer lugar con los 5 PJs inconscientes a sus pies y ver como dos demonios le atacaron. Algo que no sabe si tomar por una pesadilla.

Desescombrando

Dependiendo de cuantos colaboren en retirar rocas, abrir un paso suficiente para arrastrarse fuera, puede llevarles entre 2 y 4 días.

Trabajando un tiempo en el montón de rocas, notarán una corriente elevada que mete aire entre las rocas y una corriente inferior que extrae aire. Este fenómeno se da cerca de las dos paredes de la gruta.

Con las rocas suficientes retiradas, desentierran unos tubos que están insuflando aire dentro. Observan que no se trataba de un derrumbe, las rocas no han caído del techo o paredes, deben de haberlas amontonado aquí.

La visión del otro lado no es la que esperaban, hay muy poca luz, proviene de dos máquinas cercanas a las rocas. El túnel sigue en el otro lado.

Los extraños aparatos con luces y palancas emiten un sonido de respiración quejumbrosa, parecen generar el aire que están respirando.

No suben por las escaleras que debieran estar aquí, solo encuentran una pronunciada pendiente y en su punto más alto, otro obstáculo, una puerta circular con cuatro palancas, a semejanza de las escotillas de un submarino. Las palancas ceden, no están bloqueadas.

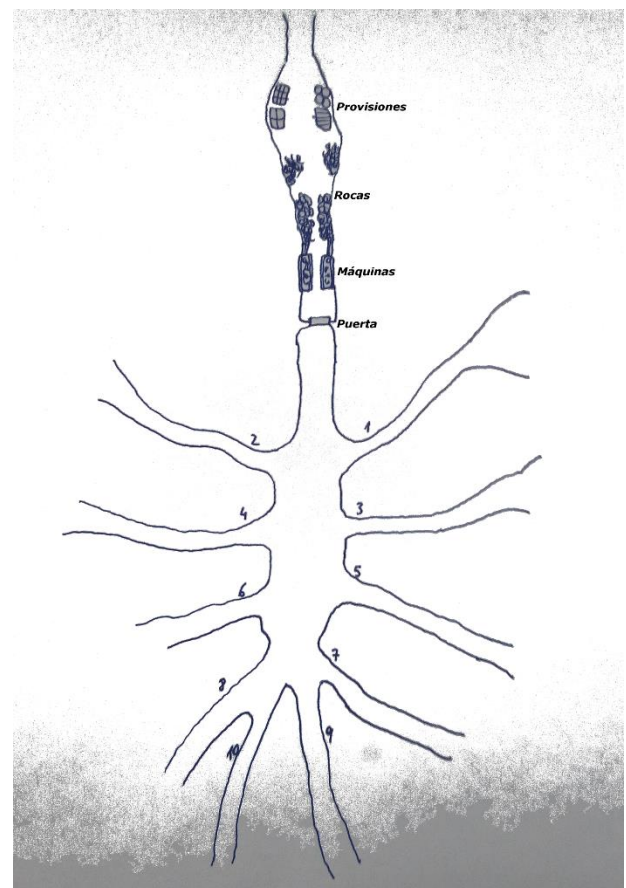
Al abrir se escucha un bufido que indica claramente la despresurización, sin embargo, no es violenta. Una ligera corriente de aire se

precipita hacia el exterior, donde una alargada cámara se extiende ante ellos.

Esto no debería existir

Alejarse de la puerta les provoca una sensación de asfixia. Les cuesta respirar como en regiones a gran altitud pero, se acostumbran rápido.

La caverna central, de la que nacen varias grutas en diferentes direcciones, está desierta. Tanto el suelo como las paredes están repletas de conductos irregulares, algunos como rígidas raíces que se extienden sobre el suelo, otros semejan gruesas venas pulsantes que rezuman o condensan humedad.



Máquinas y puerta en lugar de escaleras

Si no hacen ruidos especialmente reveladores, como elevar la voz, ponerse a picar y cavar o

realizar un disparo, podrán recorrerla entera hasta elegir la gruta que deseen.

Sin embargo, si pasan mucho tiempo aquí, el PJ que menos Suerte tenga, deberá hacer una tirada cada cierto tiempo cuyo fallo representará la aparición de un guardián.

Los cambios en la presión y las corrientes de aire, alertarán a los seres que vigilan el lugar.

Si el Mayor Von Brandt acompaña a los PJs, posiblemente vaya pistola en mano y esté al borde de un ataque.

Caminos a la derecha

En la posición en la que salen los PJs, los caminos a su derecha están señalados en el mapa con números pares y los de su izquierda con impares.

Gruta 2:

Conforme avanzas hacia la oscuridad, sientes como aumenta la fuerza con la que eres atraído hacia el suelo. En el centro de una pequeña caverna circular se abre una oquedad de la que emana un leve resplandor azulado. Una pendiente poco pronunciada desciende a través de la roca hacia las profundidades.

Cuanto más baja el túnel, gira hacia una cámara que podría marcar el punto central de todo el complejo, varios metros por debajo de este.

La gravedad y la luz azul aumentan cuanto más te aproximas a la extraña máquina que las produce, hasta el punto en que es complicado verla o moverse cerca.

Gruta 4:

Una densa cortina de vapor nauseabundo golpea los sentidos al poco de tomar este ramal. El hedor empeora al acercarse a un cráter de varios metros de diámetro en cuyo interior bulle una viscosa mezcla borbotante de naturaleza incierta. Por momentos surgen en la superficie elementos sólidos para hundirse de nuevo en este puré hediondo.

Si desean remover con un palo para ver mejor que es lo que flota, descubrirán con horror que hay algunas partes humanas entre otros trozos irreconocibles. Cordura 0/1D3.

Grutas 6 y 8:

Estas dos grutas, conducen a la misma caverna de terreno irregular sin iluminación. El cambio de presión y las corrientes de aire, provocan un sonido de fondo molesto. En la parte alta de las columnas, a varios metros, se ven grandes estructuras ovoides adheridas a la roca, todas tienen una obertura lateral. Para poder mirar o entrar dentro, habría que trepar con gran dificultad. En el área con terreno más uniforme, descansan dos arcones idénticos al que contuvo tantos años al Mayor Von Brandt. En este caso contienen a dos seres más horripilantes.

En alguno de los nidos colgantes suele pasar mucho tiempo otro de estos seres con una de sus extrañas armas cerca. A este le costará más acudir ante cualquier ruido por fuerte que sea.

Los seres de las cámaras están en proceso regenerativo y les costaría salir del estado de letargo unas horas. Solo sucederá si alguien desactiva y abre los arcones primero.

Gruta 10:

La sensación en esta cámara es la de haber llegado a un vergel completamente alienígena, húmedo y fresco, extraño y amenazador. Gruesos tallos arraigados en tierra, acaban a un escaso metro de altura abriéndose como una estrella de mar carnosa.

Largos tallos y lianas suben hasta el techo, donde enormes sacos de distintos tamaños penden de finos filamentos. Algunos serían capaces de albergar dentro a un perro, otros incluso a una vaca. Podrían ser tan solo grandes frutos bulbosos pero, no puedes ver las paredes ni la profundidad de este lugar ¿vale la pena adentrarse?

Efectivamente, no hay nada más aquí. Solo que, si intentan reventar algún fruto, la reacción será violenta, arrojando fluido resbaladizo y pulpa a varios metros, además de liberar esporas flotantes por toda la estancia.

Caminos a la izquierda

Gruta 1:

En el lado izquierdo de la puerta, del primer pasadizo, surgen luces rojizas.

Al adentrarse veis varias máquinas y recipientes extraños, cubetas opacas de diferentes volúmenes, contenedores alargados horizontales y otros en posición diagonal con grandes piezas de cristal translucido, conectados a máquinas. La temperatura aquí es menor; un zumbido constante es interrumpido regularmente por chasquidos y emanaciones de vapor gélido. Antes de avanzar hacia las máquinas, veis otro pasadizo a la derecha que conecta con otra cámara.

Si desean acercarse a atisbar a través de los cristales, descubrirán varios cuerpos humanos sumergidos en fluido gelatinoso a temperatura muy baja. Si abren algún contenedor pequeño, podrán encontrar la cabeza de alguien.

Tirada Suerte %:

Fallo - será alguien que conocen (estudiante, técnico, asistente). Cordura 0/1D3.

Éxito - alguien que no conocen. Cordura 0/1.

Si la tirada de Suerte es inferior a PODx1, el cuerpo o cabeza será idéntico al PJ. Cordura 0/1D6.

Si es igual o superior a 96, será de un miembro del grupo que no esté en ese momento allí o esté más alejado. Cordura 0/1D3.

Gruta 3:

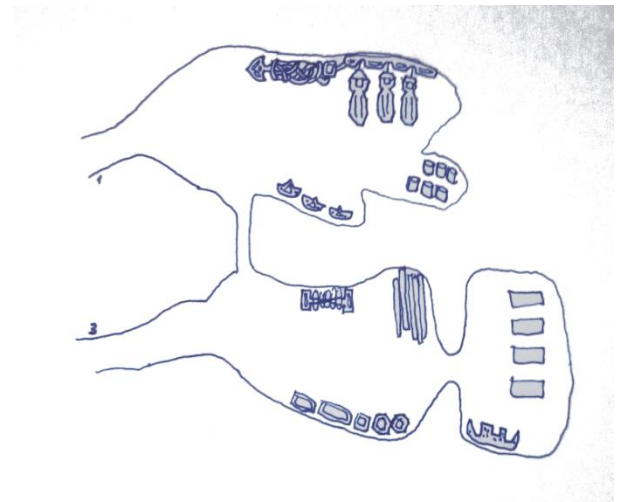
La cámara está conectada a la anterior, por un túnel. Hay otro tipo de máquinas, algunas tienen conectados cerebros humanos extraídos de sus cráneos y unas criaturas horribles de formas insectoides llevan a cabo algún experimento.

Esta cámara tiene otra sala anexa. Entre otros aparatos extraños de lógica aliena, podéis reconocer algunos objetos, como blocs de notas o registros escritos en varios idiomas. Probablemente de otros miembros de la expedición.

Cordura 0/1D6.

En esta sala suelen estar siempre uno o dos seres. Si hablan en voz alta cerca, acudirán a comprobar si sus sujetos de pruebas han escapado y les atacarán físicamente. Intentarán obligarles a volver de nuevo a las cámaras donde deberían estar. Mientras, los otros dos guardianes del complejo, que están en otras cámaras, acuden con sus extrañas armas de rayos, siguiendo los ruidos.

Si los PJs son muy rápidos, quizá cojan a alguno descuidado, inmerso en algún experimento con cerebros humanos.



Cámaras de clonación y registro

Gruta 5:

El largo corredor conduce a una pequeña cámara con varios bloques de piedra cilíndricos, usados como mesas e iluminados cada uno por un tipo de luz distinta, sobre los que descansan aparatos y herramientas de propósito desconocido.

En una de las mesas observáis móviles y portátiles desmontados, conectados a filamentos o sumergidos en soluciones burbujeantes.

En un rincón oscuro reconocéis unas luces, parece que aquí tienen un cultivo de ese extraño musgo con uvas iridiscentes.

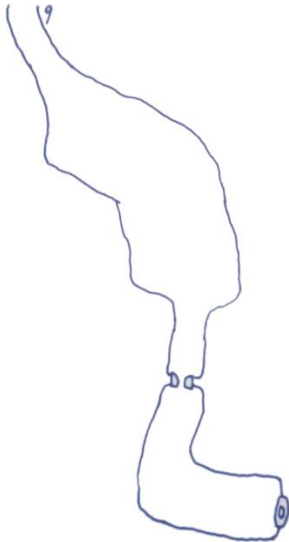
En esta se encuentra normalmente otro ser con arma de rayos. Es al que se encontrarán con más facilidad deambulando por la zona central.

Gruta 7:

Encontráis bastantes montones de ropa, separados unos de otros por conjuntos completos para vestir entera a una persona. Cerca veis apilados libros, carpetas y documentos, tiendas de campamento y otros utensilios. Al fondo, halláis cajas con más suministros, alimentos, bebida y medicamentos.

Gruta 9:

La gruta se separa de la cámara final por una puerta doble, ahora abierta. Pasada esta verán otra puerta grande, de aspecto biomecánico y presurizada. Lo que tiene ésta de especial es un ventanuco que aumenta su claridad ante la proximidad, mostrando el exterior. Aunque quizá no es lo que los PJs esperaban ver.



El paisaje externo es desolador, parece de noche y recuerda una región rocosa desértica, sin un triste arbusto. Cuando observas el cielo, en busca de luna y estrellas que te ayuden a situarte, ves algo que jamás desearías haber visto. Ves un planeta, azul, verde y blanco, flotando en la oscuridad del espacio. Tardas un segundo en darte cuenta de donde te encuentras y el terror absoluto se apodera de cada órgano de tu cuerpo. Intentas gritar pero no has podido coger aire y te sumerges en un grito sordo de completa desesperación. Caes sobre tus rodillas mientras las lágrimas brotan de tus ojos y se hinchan tus venas. Te ahogas de plena agonía. Es tu propio cuerpo el que, por instinto de supervivencia, te obliga a respirar.

A un salto largo de casa. Cordura 0/1D6.

Horrendas criaturas

Cuatro aterradores demonios controlan y vigilan el experimento que se lleva a cabo aquí. Estos son los seres con los que se pueden topar recorriendo las grutas.

Frente a ti se yergue un ser rosado de metro y medio de largo con cuerpo de crustáceo, dotado de grandes alas membranosas, varios juegos de patas articuladas acabadas en grandes pinzas y con una especie de elipse enroscado cubierto de multitud de pequeñas antenas en el lugar donde normalmente hubiera estado situada la cabeza.

Por momentos se sostiene sobre sus patas o flota sobre el suelo agitando sus alas.

Mi-Go

FUE	12	
CON	12	Vida: 12
TAM	11	Bonus daño: +0
INT	15	
POD	13	
DES	14	Mov 7/9 volando

Sus cuerpos extraterrestres sufren el daño mínimo de todas las armas empalantes.

Pinzas 35% daño 1D6 + presa

Pueden atacar con dos a la vez.

Arma de rayos 45% daño 1D10 + shock

Rayo de chispas azuladas - violentos espasmos musculares inmovilizan al blanco durante un número de turnos igual al daño. La víctima debe enfrentar sus puntos de vida al daño, si falla muere de un ataque, entre convulsiones.

Perdida de cordura: 0/1D6

Rudolph ya se encontró con ellos una vez pero, no estaba seguro de si solo eran fruto de sus pesadillas.

Musgo bulboso iridiscente: sistema de grabación biológico, transmite los datos tras la recolección e ingesta.

Si no hay otra salida

Con ayuda del Mayor Von Brandt tardarían menos en obtener la pronunciación fonética correcta de la **"Tablilla del Hechicero"** (está entre los objetos embalados), para que cualquiera de ellos pueda usar el triángulo.



En los grabados se sugiere la posibilidad de un viaje junto a la Gran Raza.

Si no lo han descubierto aún, puede contarles que los símbolos no están grabados en la misma roca del suelo, que son losetas finas con símbolos distintos por el lado contrario.

También conoce la combinación que probó en 1942 (coincide con la imagen más antigua que tienen los PJs del triángulo, nada más llegar al lugar), recuerda el símbolo que prohíbe el uso del triángulo y qué símbolo representa "ser vivo" o "material inerte" según retiene en su memoria.

No tiene más experiencia, sin el libro o su cuaderno, que debió llevarse su ayudante.

El Portal Yithiano

Las imágenes que tienen del triángulo cambian en varios símbolos entre las que se hicieron cuando la expedición llegó al lugar y las que

Lyudmila y Yevgeny tomaron, después de que ésta viera al alemán (poseído por un yithiano), recientemente liberado del arcón, entrar furtivamente a esa sala.

Son dos posiciones diferentes, la de "Contacto" que dejó Von Brandt tras realizar la invocación en 1942 y la que el yithiano quiso dejar 75 años más tarde, cuando despertó.

Además, lo que han encontrado ahora los PJs es la última posición modificada en un símbolo. El de la cúspide. A los Mi-Go no les hacía gracia que el símbolo del yithiano estuviera a la vista.

Si las diferencias no hacen sospechar a los PJs, cualquier estudio del triángulo, cepillar los símbolos, pasar por encima, supone una posibilidad de darse cuenta de son losetas reversibles con símbolos cambiados.

(Tirada Descubrir %)

Los símbolos que pueden llamar la atención:

Cúspide - símbolo yithiano.

Una tirada de Idea % permitirá a un PJ fijarse en que los seres de los grabados en la Sala 3 se parecen a este símbolo.

Las dos losetas más cercanas a ambos lados de la cúspide repiten símbolos entre sí.

La esquina inferior izquierda de la base del triángulo, tiene uno de los símbolos que semeja a un ser de algún tipo.

Y no tienen nada más en lo que fijarse, así pues, el método de ensayo y error es lo que van a tener que emplear si quieren salir de esta ratonera.

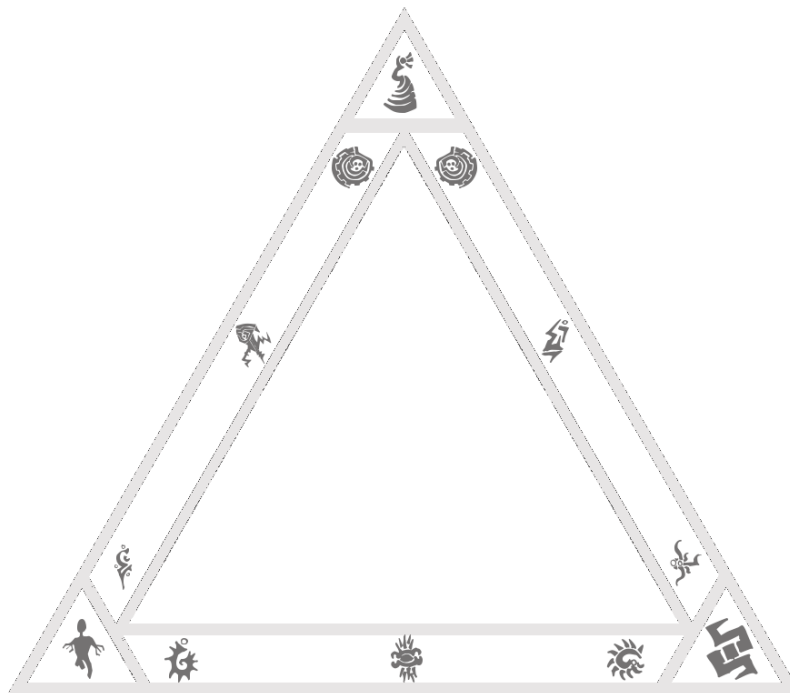
Porque si, viajar pueden llegar a viajar.

Para que los jugadores puedan ir probando combinaciones y sea más fácil de visualizar, recomiendo imprimir la imagen PortalYithcaraA y en el mismo folio por detrás PortalYithcaraB.

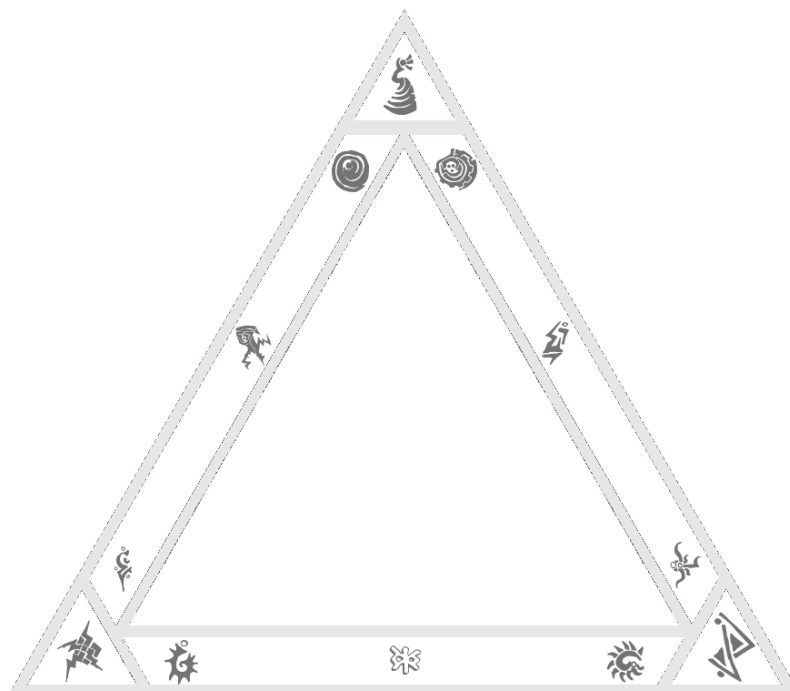
Al recortar las losetas, cada una tendrá emparejados los símbolos que debería.

A los jugadores se les facilitará las imágenes siguientes:

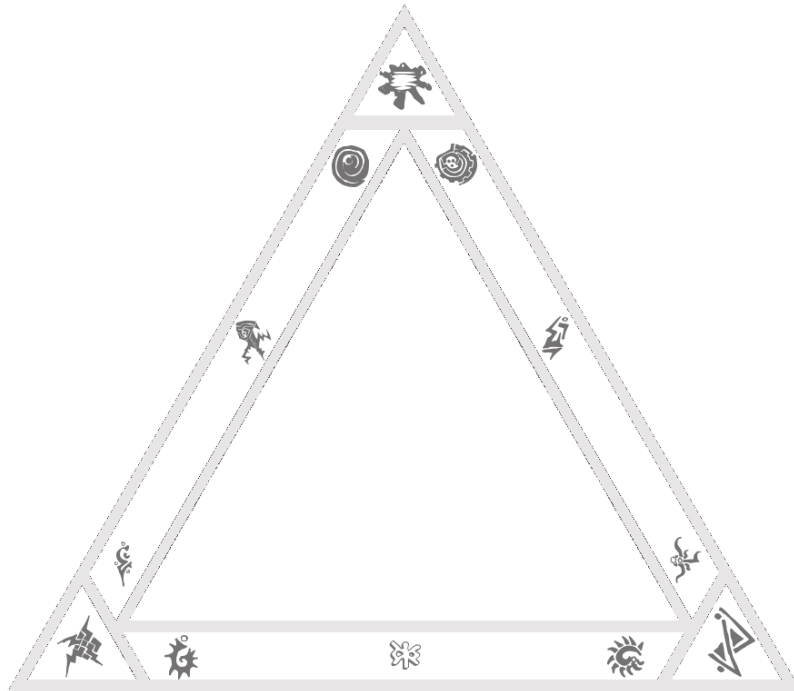
Primera posición, dejada en 1942.



Segunda posición, dejada en 2017.



Tercera posición, la más reciente.



El Secreto del Portal

Las losetas parecen de piedra pero al moverlas y colocarlas suenan como el metal, uno que no conocen.

Para atravesar el Portal el material o el ser debe de estar dentro del triángulo.

Tiene 3 metros de lado y podrían viajar al mismo tiempo 3 humanos. Caben dentro sin tocarse.

La lengua y mente Yithiana comprende el ritual que desbloquea todas las opciones, las cuerdas vocales y los cerebros humanos no están preparados para esta forma.

La versión del ritual para humanos, solo les permite acceder a determinadas acciones.

Debe pronunciarse de manera correcta, el cambio de una sílaba anulará el ritual.

El Guardián debe fijarse primero en el símbolo central de la base. Este le indicará si ocurre algo.

Los Símbolos

Solo un yithiano podrá usarlo mientras se vea este símbolo en la base:



Este símbolo permite su uso a otros seres:



Si el yithiano está en la cúspide, la energía por el uso del portal proviene de toda su raza.



Solo que la Gran Raza conocerá con detalle para que ha sido usado.

En cambio, su contrario, asegura que el gasto de PODER lo hará el ritualista.



Un viaje de la luna a la tierra son -3 POD, si hay viaje temporal inferior a un siglo 1 extra.

Un contacto simple como el que se hizo en 1942 le costó 1 punto de POD.

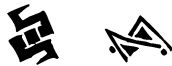
El siguiente símbolo indica que se envía materia inorgánica. Todo lo demás en el Portal se calcina.



Si el símbolo es el del ser vivo, solo enviará la materia orgánica, dejando el resto en cenizas.



De los dos siguientes, el primero es para contactar y el segundo para permitir un viaje. En la posición en que se usó en 1942, solo habría que voltear esta loseta para realizar un viaje.



Los símbolos más cercanos a la cúspide son un control temporal. Si los dos son como el primero, escogemos el pasado, si son como el segundo apuntamos al futuro. Uno de cada significa momento actual.



Existen combinaciones que no vamos a enumerar pero, si bien no sabemos lo que sucederá, sabemos que si va a funcionar. En estos casos se pide al jugador que haga una tirada de suerte, si es inferior o igual a su PODx3 no sufrirá consecuencias, algo extraño ocurre pero se salva. Si es superior, solo los yithianos adivinarían donde ha acabado.

Si se deciden a repetir la misma disposición que en 1942, de las 3 que tienen, la única que funciona, la tirada de PODx3 servirá para comprobar si un yithiano es contactado y decide ayudarles, poseyendo a uno e intentando convencer al resto de la disposición correcta para salir de la luna y regresar a la tierra.

En caso de que el PJ termine en otro tiempo o planeta extraterrestre, es decisión del Guardián proveer los detalles.

El Portal se Activa

Si consiguen activar el triángulo yithiano, los que permanezcan verán lo siguiente:

La luz sube entonces, en forma de columna triangular perfecta, dejando a vuestro compañero paralizado en una mueca de dolor atroz, como si aquel haz brillante le estuviera desgarrando su misma alma. Su piel empieza a disolverse goteando hacia el techo, seguida de su sangre y músculos. Asisten impotentes mientras los ojos y otros órganos se derriten y chorrean por entre sus huesos, hasta el cerebro rezuma por todas las oberturas del cráneo. Sus huesos, intactos hasta ahora, comienzan a deshacerse en una espiral de polvo que asciende hasta desaparecer por completo. La luz cesa y no queda rastro del que una vez fuera su compañero.

Cordura 1/1D6. Aunque precisamente ésta sería una combinación correcta de viaje, otros cambios los condenarán, posiblemente, a muertes mucho más horripilantes.

Si aún quedan PJs por intentarlo, no aclarar nada más sobre el PJ que acaba de deshacerse ante sus ojos.

Cuando tengamos a los que se salvan y el resto estén más allá de toda salvación, si es que se ha salvado alguno. Podemos proseguir.

Regreso al hogar

Necesitaban otro triángulo para aparecer y los Mi-Go se llevaron el portal del ártico a la luna. No podrán volver al ártico, aparecerán en otro triángulo olvidado en la tierra, en un templo de palenque, hallado y despejado hace poco, recomponiéndose del mismo modo en que se deshicieron, ante una arqueóloga que lo presencia con horror y sufre una crisis.

Cuando aparecen todos los PJs que han acertado la disposición buena, sale en cueros de las ruinas para sorpresa del resto de esa expedición que no entienden que le ha ocurrido a su compañera. Descubren donde están y más tarde, cuando están.

Los PJs han llegado muchos años después de que encontrarán, en la estación del ártico, los cuerpos desnudos y decapitados de aquella funesta expedición. Cuesta encontrar detalles pero les despojaron de todos sus objetos personales, saquearon la excavación, llevándose incluso relieves y baldosas, no quedaron evidencias de lo que había allí.

Todos los que tenían su edad son ancianos ahora, unos 30 años después. Nadie les cree (¿nadie?). Ante el asombroso parecido con las fotos, las autoridades deciden comparar huellas, registro dental y su ADN con el estudio de ADN que hubo que practicar a los cuerpos del ártico para su eficaz identificación. Para su sorpresa, las huellas y dentadura no son las del fallecido (obviamente) y el resultado de ADN indica que pueden ser parientes cercanos pero en ningún caso ES el fallecido hace 30 años.

Creen que se trata de algún hijo ilegítimo secreto del muerto, que sufre desórdenes mentales y está obsesionado con su progenitor/a, tras averiguar quién era.

El futuro es un lugar terrible, atestado, deprimido, con un desprecio absoluto por las libertades del individuo y el derecho a vida. Como no pueden reclamar nada de su vida pasada, deben dedicarse a sobrevivir día a día.

¿Y si alguien usó esa combinación pero cambió un de los controles temporales para viajar al pasado, al 2017?

Tras una experiencia en la selva cercana a la muerte, tendrá que explicar qué hacía allí y la carnicería que acaban de encontrarse en el ártico.

Anexos 1

Eliot D. Anderson

Necesitabas el bastón para apoyar tu pierna izquierda, te estabas recuperando de una lesión, ahora andas perfectamente. Te operaron de la rodilla, tenías cicatrices que no encuentras.

Yevgeny Huhtamo

Tus gafas te marean, cuando te las quitas ves perfectamente.

Elena Wegener

Tenías una cicatriz en la mano por una mordedura, no está.

Ernest C. Griffith

Te operaron del apéndice y tenías una cicatriz que no encuentras.

Lyudmila Karachkina

Tu tatuaje en el antebrazo, no está.

Anexos 2: cosas en los bolsillos

Elena Wegener

Llevas en un bolsillo de tus pantalones una nota:

Este somnífero, ingerido con la comida, les hará dormir a todos. Después solo tiene que apagar la calefacción de la tienda, dejar que se congelen y llamar a nuestro equipo de apoyo. Mientras llegan, recoja todas las evidencias de interés y elimine el resto, que todo apunte a un hallazgo arqueológico convencional.

Si encuentra algún libro consérvelo a toda costa.

Tras borrar todas las evidencias que creamos oportunas, el resto del descubrimiento se le otorgará a usted y su carrera se verá catapultada. Su fama acrecentada por la tragedia de sus compañeros, al ser la única superviviente se la considerará un ejemplo de coraje y valor.

Encuentras una bolsita sellada de plástico transparente en un bolsillo de la chaqueta. Contiene un fino polvo de color anaranjado.

Yevgeny Huhtamo

Tienes una nota escrita en ruso en el bolsillo de la chaqueta, no es tu letra:

Creo que he visto al resucitado sacar algo de la sala donde está la máquina-sarcófago y llevarlo a la sala del triángulo. Parece que estaba más recuperado de lo que pensábamos.

Si tienes un momento a solas, revisa la grabación después de sacarlo, por si encuentras algo.

Ernest C. Griffith

Llevas un papel escrito de tu puño y letra sobre posibles traducciones.

Sueles llevar estas notas contigo, sin mostrarlas a nadie, cuando crees que pueden suponer una gran revelación al traducir inscripciones.

Tras revisar la libreta pública con tus notas y la sección del muro con las inscripciones más interesantes, te das cuenta de que tu nota te ayuda a resolver su significado.

Crees que dicen:

El enviado (como ser divino) que habita en nuestro campeón (como receptor voluntario del enviado) ofrece a los otros enviados (como seres divinos de la misma raza) el gran cristal (o piedra) de poder destructor para que lo oculten/lleven lejos (de este mundo). Los demonios (como seres maléficos enemigos de los enviados) no deben conseguirlo, pues todo el pueblo (como el conjunto de seres humanos) perecerá o será esclavizado.

Las ideas que esto genera en tu mente:

Esta traducción sería una prueba irrefutable de que los pueblos antiguos creían que estaban en contacto directo con entidades inteligentes no humanas o que vivieron algún tipo de fenómeno extraño o alucinación compartida. Va más allá de su fe y rituales.

Si, en el resto de textos ya estudiados en otras excavaciones, encuentras referencias a este suceso, podrías reinterpretar sus significados, llegar a dar una visión inédita de esta cultura y sus creencias.

Podrías situarte a la cabeza de un resurgir en la investigación arqueológica, becas ilimitadas, sponsors, publicación de libros y quizá hasta un premio nobel.

El idioma sumerio se considera una lengua aislada ya que no está emparentada con ninguna familia lingüística conocida, aunque se han hecho muchos intentos fallidos por relacionar el sumerio a otros grupos lingüísticos. Esta mezcla de pictogramas y escritura cuneiforme temprana, si es tan antigua como crees, podría representar un nexo común. Aún debes consultar con un experto en Jeroglíficos Egipcios y datar estos restos.

Anexos 2: móviles

Eliot D. Anderson

Cuando consigues volver a encender tú móvil curioseas en los mensajes de los últimos días, aunque la mayoría son los típicos deseando suerte para el viaje y demás, este te llama la atención:

El acuerdo queda supeditado a los objetos de valor que pueda proporcionarnos a su vuelta a casa, le serán profusamente recompensados. Si halla algún libro antiguo en buen estado, al menos legible, estaríamos muy interesados. Recuerde que represento a una sociedad muy antigua con amplios recursos y podemos compensar cualquier esfuerzo.

Lyudmila Karachkina

Una vez consigues cargar la batería de tu móvil un último sms en ruso de tu contacto:

Por el material de la 2a guerra no puedo sacar nada, nuestros compradores habituales nos pagarán bien por los objetos con glifos y figuras. Cuento contigo.

Tienes fotos en tu móvil de todos los restos suficientemente pequeños como para que se pierdan fácilmente.

El contacto sabes quién es, habéis vendido antes restos en el mercado negro, estará deseando que vuelvas a Moscú.

THE TELESCOPE POST

THE MOST TRUSTWORTHY SCIENTIST NEWSPAPER www.telescopepost.co.uk

FRIDAY OCTOBER 21, 2016

HALLADA ISLA FANTASMA DE HITLER

Base Secreta Nazi en el Ártico descubierta por científicos Rusos después de ser abandonada hace 70 años por su guarnición

by Thomas Michaelson

El misterioso lugar se encuentra situado en una remota isla en territorio de la Federación Rusa a más de 800 millas del Polo Norte. Establecido en 1942, un año después que Hitler invadiera la Unión Soviética, el puesto militar avanzado en la isla de Alexandra fue bautizado como "Schatzgraber" o "Cazador de Tesoros".

La isla fue un punto estratégico vital para ambos bandos durante la Segunda Guerra Mundial debido a sus valiosos informes meteorológicos. La información que transmitía fue crucial para el movimiento de tropas y equipo en el helado norte de la USSR.

Esto fue especialmente importante durante el brutal invierno Ruso sufrido aquel año, causando que el implacable avance Alemán se detuviera y quedara atascado en la nieve.

La estación meteorológica fue de elevada importancia pues, la mayoría de puntos potenciales capaces de asegurar partes meteorológicos fiables en la región, eran controlados por los Aliados.

Pero el nombre elegido para la base sugiere que los Nazis quizá tuvieran otra, mucho más secreta, misión - posiblemente la búsqueda de algún tesoro mitológico o artefacto antiguo.

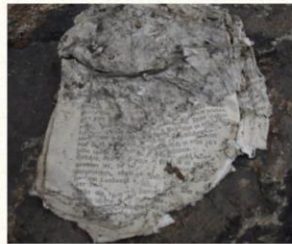
Un destacamento de soldados fue arrojado en paracaídas sobre la isla aquel año, estableciendo una base en el estéril y rocoso lugar.

Los hombres eran abastecidos mediante entregas aéreas hasta que la base fue repentinamente evacuada en 1944.

La base fue abandonada por soldados y científicos tras caer enfermos al comer carne de oso polar, todos los hombres fueron contaminados con lombrices. Investigadores sostienen que los supervivientes fueron rescatados por un submarino Alemán (U-boat) y la base quedó desierta.

La isla volvió a tener relevancia estratégica durante la Guerra Fría, cuando América y Rusia pugnaban por el control del Ártico al evidenciarse la riqueza mineral de la región.

Desde 1944, no ha habido presencia constante en la isla hasta 1990, después de la caída de la Unión Soviética. Ahora, más de 70 años después, la localización de la base Nazi, ha sido finalmente descubierta por científicos Rusos.



El texto en alemán aún resulta legible

Las imágenes muestran balas, casquillos y latas oxidadas, esparcidas a lo largo del helado terreno rocoso.

El equipo también encontró los restos de búnkeres e incluso documentos de hace 70 años, todos bien conservados por el frío intenso. En total, más de 500 objetos fueron recuperados del lugar.

Disputada por numerosas naciones, incluida Noruega, por su acceso a territorio de ballenas, Rusia establecerá ahora en Alexandra Land su propia base militar, sin embargo, se ha llegado a un acuerdo por el que un equipo internacional podrá colaborar con el equipo Ruso durante las próximas semanas.

continúa en página 5



La isla es la más occidental del archipiélago de Franz Josef Land. Debe su nombre a la Gran Duquesa Alexandra Pavlovna de Rusia. Su máxima altitud llega a los 362 metros. Longitud 70 km y anchura máxima de 37 km.



Anexo 4: el enigma sumerio

LAS SALAS

Según las libretas y vuestras propias notas, que no recordáis haber tomado, ya habíais comenzado con la interpretación de la escritura cuneiforme, pictogramas y **escenas** grabadas:

Sala 1. En la primera escena (sala más exterior) se contemplan figuras y animales haciendo un viaje, transportando fardos, siguiendo a alguien importante, un príncipe o rey.

Sala 2. En la siguiente desde la entrada, se muestra la fabricación de algún tipo de embarcación y la travesía, posiblemente de las mismas figuras.

Sala 3. En la sala más interior, amplia o principal, se observa a la figura prominente realizando una ofrenda a seres irreconocibles y como les acompaña después.

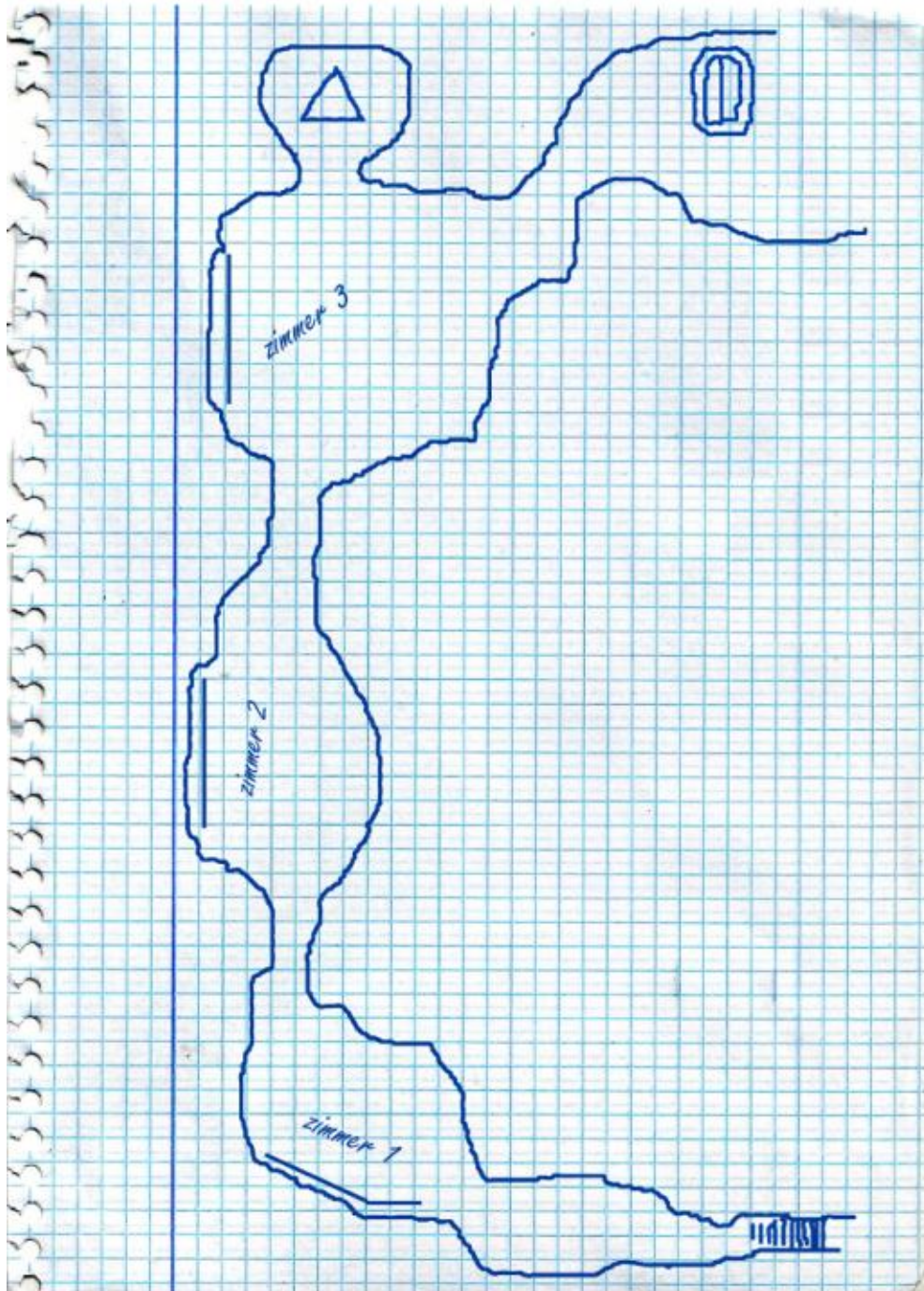
En los **textos** grabados en las tres salas, grabados cuneiformes (sumerio) mezclado con pictogramas, puede poner lo siguiente:

Sala 1. Habla de imágenes en la cabeza o mensaje en sueños de un elegido, de la preparación para un viaje muy largo, los sacerdotes y soldados, la cantidad de animales, comida y siervos.

Sala 2. Alaba la sabiduría del elegido, que les permite vencer obstáculos y les conduce a salvo, guiado por las estrellas.

Sala 3. Relata lo importante que es la ofrenda en este sitio sagrado, algo sobre renunciar al poder para obtener el favor de los seres de los cielos y evitar la muerte de las criaturas o una plaga terrible.

Anexo 5: el mapa de Elena



Anexo 6: el video

En el vídeo pueden ver como alguien graba mientras murmura cosas en ruso (no se cree lo que está viendo).

Lyudmila dice en inglés que tengan cuidado para no dañar nada, mientras se acercan a un gran arcón metálico presente en el suelo en una sala secundaria oscura.

Se acercan a un ventanuco en un extremo y ven a una figura humana en su interior, lo limpian para ver mejor, momento en que ese gran sarcófago mecánico emite chasquidos y empieza a expulsar gases. Salen todos corriendo hasta que se disipan los vapores y vuelven con cautela.

Lyudmila dice que no hay peligro con lo que han respirado. El sarcófago está ligeramente abierto, Elena se aproxima con cuidado mientras Ernest y Eliot le piden que no lo haga.

Termina de separar la tapa doble, que se abre longitudinalmente por su parte central.

Elena se queda helada contemplando el interior. Los demás se van acercando a mirar.

Un cuerpo perfectamente conservado de un hombre desnudo descansa sumergido en una especie de gelatina. Elena avisa de que el sarcófago está generando calor gradualmente.

En ese momento el muerto abre los ojos y surge de golpe, incorporándose para poder coger una bocanada de aire. Tras el susto inicial de todos y el baile de la cámara, vuelve a enfocar al renacido.

Es horrible contemplar su lucha por respirar, continúa expulsando por su boca y fosas nasales esa sustancia, más fluida ahora.

Cuando reaccionan, Lyudmila y Elena se acercan a ayudar al extraño. Mientras, éste ha conseguido ganar la agónica batalla a la sustancia viscosa, terminando de expulsarla y comenzando a respirar bocanadas de aire con ansia desmedida. Tose y escupe frecuentemente.

El extraño les mira ahora desconcertado, Eliot le pide a alguien que llame al médico, traiga mantas, agua y ropa, ya que está desnudo y hace frío. Sin embargo, cerca del arcón se nota calor, dice Yevgeny.

Se ve como le calman, le ayudan a salir, lavarse y vestirse (*el mono de trabajo de Rudolph*).

Ernest le pregunta por su nombre y este calmadamente le responde.

Prosigue contestando que no recuerda cómo llegó allí, solo recuerda que estaban en guerra.

Le cuesta hablar, se muestra calmado y cooperativo. Nunca pregunta nada.

Se alejan de él, mientras Lyudmila lo atiende.

Elena les pide que la acompañen a las mesas, rebusca entre sus papeles, se queda mirando fijamente uno antiguo y lo enseña a los demás. No se ve bien en la cámara pero parecía un ficha antigua con una foto.

Debaten entre ellos si deberían decirle el tiempo que ha pasado. Deciden que no.

Le preparan algo caliente de comer y beber, lo sacan de la sala y Yevgeny vuelve a grabar más imágenes del sarcófago abierto y su interior.

Lyudmila, Eliot y Elena también se preocupan por tomar fotos del ataúd con sus móviles.

Las cajas que hay allí parecen cajas de provisiones de factura nazi. En el video aparece ya alguna abierta.

Ernest pregunta a Yevgeny cuando podrán pedir ayuda y el ruso responde que hasta que no acabe la tormenta y paren esas extrañas interferencias, no puede hacer nada.

Anexo 7: el informe

Informe de seguimiento 16 - Nov - 1942

Nombre: Rudolph Von Brandt.

Nacido el: 8 de Agosto de 1910.

Lugar de nacimiento: Walldorf, 10 km al sur de
Heidelberg, Alemania.

Vida civil: Licenciado en Historia y Lenguas Antiguas
por la Universidad de Heidelberg.



Vida militar: Mayor de la Wehrmacht.
Reconocido arqueólogo de la Sociedad Thule.

Idiomas: Alemán (natal) e Inglés.

Expediciones conocidas, previas a la guerra, en Irak, Irán y Egipto.
Sujeto de interés para oficiales de alto rango y la rama ocultista del
Tercer Reich.

1941 - Otorgado el mando de un destacamento de apoyo independiente.
Operaciones de inteligencia y saqueos de varios museos y bibliotecas.

1942 - Octubre - Destinado a una estación meteorológica en Alexandra,
una isla del océano ártico, a unas 600 millas del Polo Norte.
La estación recibe provisiones mediante envíos aéreos.

Recomendación:

El nombre usado por los alemanes para referirse a la estación es
"Schatzgraber", esto es "Cazador de Tesoros".
Resulta extraño destinar a un oficial como Brandt a ese destino. Deben
andar tras la pista de algo importante.
Debería vigilarse el tráfico submarino y de superficie con la isla. Todo
navío que abandone el lugar debe ser considerado de máximo interés.
Cualquier comunicación interceptada que haga referencia a la isla o al
Mayor Von Brandt debe ser notificada a la mayor brevedad.

