

TARGET: ATLANTIS

-WRITTEN BY M. SECHIN TOWER

-LAYOUT BY ANDREW MCCOLL

TRADUCIDA DE AQUELLA MANERA POR: PEDROMEN

Esta aventura ha sido inspirada en la novela *Atlantis found* de Clive Cussler. Si algún jugador la ha leído, existen muchas otras novelas de Cussler que se adaptarían bien a este juego.

Alerta Spoiler: Muchas, muchas cosas han cambiado de la novela a esta aventura, pero esto puede dar pie a múltiples variaciones de la trama. Léela—y juégala— a tu manera.

PLOT SYNOPSIS

Un miembro rico e influyente de *Terra Arcanum* ha adquirido varios artefactos muy poderosos, y ahora planea utilizarlos para erradicar toda civilización en la superficie de la Tierra y entonces gobernar a los sobrevivientes como un Dios-rey. Para frustrar su plan y poner fin a su ambición, los jugadores deberán seguir las pistas a través del continente norteamericano y más allá. ¡Pero cuidado: esta mente malvada controla extrañas armas y a un ejército de asesinos!

Target: Atlantis es una aventura de superficie que puede ser una historia por sí sola, o podría ser una larga que llevara a tus pjs hasta la Tierra Hueca. Sería adecuada para modelos aventureros, investigadores o especialistas que puedan ser reclutados por la Army Intelligence, así que **Arquetipos** como **Académico**, **Explorador** y **Soldado** serían perfectos. Llevar a un intrepido detective tipo Sam Spade o un ex mafioso de gatillo rápido le darían estilo a la partida. **Motivaciones** en la línea del **Deber** o la **Verdad** son ideales por la misma razón, pero para también podría aceptarse fácilmente la **Venganza** u otras aspiraciones menos nobles.

Esta historia esta diseñada para que los pjs (tanto especialistas militares o expertos civiles) sean alistados por Army Intelligence de los EEUU. El GM puede exigir u otorgar por lo menos un nivel de rango en esta organización para proporcionar ventajas como el transporte a las diferentes localizaciones durante la aventura. Por supuesto, sería fácil ajustar la historia y reemplazar la Army Intelligence con casi igual cualquier agencia de inteligencia o aplicación de la ley de cualquier país. Alternativamente, uno o todos los pjs quizás sean miembros de *Terra Arcanum* que se embarca en esta investigación para extirpar y eliminar este malvado plan.

CHAPTER 1: THE EBONY SKULL

El Mayor Eaton reúne al equipo de expedición para investigar un hallazgo excepcional en Montana. Al parecer, un minero que estaba abriendo un nuevo túnel, se encontró de repente con una sala artificial que había permanecido sellada durante un número desconocido de siglos. Eaton muestra al grupo un artefacto muy extraño recuperado del sitio—un cráneo tallado en ébano, con algunas marcas extrañas en la parte de detrás. Esto es peculiar por dos razones: 1) El ébano es un material muy quebradizo y requeriría cientos de años tallarlo de esta manera sin agrietarlo, además, se estima que data de varios milenios antes del Imperio romano. 2) tiene algunas marcas extrañas en la parte de detrás que nadie puede descifrar. Además, había alguna clase de marcas o lenguaje por todas partes dentro de la cámara en la que el cráneo fue descubierto. De este modo la expedición es enviada a fotografiar, hacer calcos, y finalmente descifrar estas marcas.

En la mina, el grupo se encuentra con el minero propietario (que podría ser un buen jugador o un camisa -roja ideal). Les dirige a las profundidades de la mina, y desde allí hasta la sala, entrando por un agujero en el fondo. El grupo empieza descifrar cuando—**BOOOOOM!**—una explosión retumba por la mina. Casi inmediatamente, la sala empieza a llenarse de agua, y el minero explica que alguien debe de haber hecho un agujero con dinamita en el río subterráneo y que deben salir inmediatamente antes de quedar sepultados y morir ahogados.

El grupo llega empapado y jadeando al túnel de acceso principal. Por encima del nivel del río subterráneo, pero todavía lejos de la salida. Allí se encontrará con algunos hombres bien armados que apenas se sorprenden al ver a los exploradores salir del agua. Extrañamente, estos tipos parecen ser gemelos idénticos.

Goon Minion

Follower 2

Archetype: Soldier	Motivation: Faith			
Style: 0	Health: 6			
Primary Attributes				
Body: 2	Charisma: 2			
Dexterity: 2	Intelligence: 1			
Strength: 3	Willpower: 2			
Secondary Attributes				
Size: 0	Initiative: 3			
Move: 5	Defense: 4			
Perception: 3	Stun: 2			
Skills	Base	Levels	Rating	(Average)
Athletics	3	2	5	(2+)
Brawl	3	2	5	(2+)
Firearms	2	2	4	(2)
Intimidation	2	2	4	(2)
Melee	3	2	5	(2+)
Talents				
Robust (+2 Health rating)				
Resources				
None				
Flaw				
Fervent (+1 Style point whenever you disregard societal laws and conventions in conflict with your own beliefs)				
Weapons	Rating	Size	Attack	(Average)
.38 Pistol	2 L	0	6 L	(3) L
Punch	0 N	0	6 N	(3) N
Stiletto	1 L	0	7 L	(3+) L

Goon Foreman

Follower 3

Archetype: Soldier	Motivation: Faith			
Style: 0	Health: 7			
Primary Attributes				
Body: 3	Charisma: 2			
Dexterity: 2	Intelligence: 2			
Strength: 4	Willpower: 2			
Secondary Attributes				
Size: 0	Initiative: 4			
Move: 6	Defense: 7			
Perception: 4	Stun: 3			
Skills	Base	Levels	Rating	(Average)
Athletic	4	2	6	(3)
Brawl	4	2	6	(3)
Con	2	1	3	(1+)
Drive	2	2	4	(2)
Firearms	2	2	4	(2)
Gunnery	2	2	4	(2)
Intimidation	2	2	4	(2)
Melee	4	2	6	(3)
Talents				
Robust (+2 Health rating)				
High Pain Tolerance (Character does not fall unconscious or take wound penalties until at -3 Health)				

Resources

None

Flaw

Fervent (+1 Style point whenever you disregard societal laws and conventions in conflict with your own beliefs)

Weapons	Rating	Size	Attack	(Average)
.38 Pistol	2 L	0	6 L	(3) L
Punch	0 N	0	6 N	(3) N
Stiletto	1 L	0	7 L	(3+) L

Son hombres fuertes con vagas características que les asemejan a los primates, como sus gruesas mandíbulas. Además, no tienen pelo en las cabezas, ni en sus caras, ni siquiera las cejas. Mientras la mayor parte de estos sicarios apuntan al grupo con sus armas, el líder de ellos da un paso adelante y dice "Bien, se suponía que debían haberse ahogado. No hay problema, nosotros les enterraremos en esa cámara donde no tuvieron que meter las narices". Entonces saca lo que parece un cristal púrpura retorcido. - *¿Han visto jamás un artefacto como este? Taladrará mil pies directamente en la roca, depositando pequeñas astillas de sí mismo a lo largo del camino. Y cuándo rompa la piedra del disparador, cada una de las astillas estallará con la fuerza de una docena de cartuchos de dinamita. Esta explosión será simultánea y provocará que el corazón de la mina se venga abajo, y sus cadáveres serán enterrados bajo cien mil toneladas de piedra*".

Entonces coloca el cristal contra una pared y se ilumina de color rojo, fundiéndose en la piedra. Todos los sicarios observan este hecho mientras se protegen en la pared del túnel—este sería un excelente momento de devolverles la sorpresa. Si los exploradores pierden esta oportunidad, quizás traten de huir por el agua, o tratar de sobrevivir al pelotón de ejecución con menos probabilidades. Tan pronto como el Detonador desaparezca de la vista, uno de los sicarios dará la orden "acabar con ellos"

Todos los sicarios están armados con S&W 0,38 revólveres y estiletes. Su número es de dos, más un Capataz (dependiendo de la fortaleza de la expedición). Detrás de ellos se encuentran aparcadas sus motocicletas, que planean utilizar para escapar de la mina rápidamente, pero que no utilizarán mientras piensen que el grupo de pjs no esté muerto. Ninguno tiene identificación alguna, y una inspección cuidadosa revelará que no tienen pelo en ningún lugar del cuerpo, ni siquiera huellas dactilares.

El momento en que el capataz ve que las cosas no van como quisiera saca de su chaqueta lo que parece ser un mármol plateado de unas dos pulgadas de diámetro. Entonces grita "Locos! ¡Mi vida es un precio muy

El Detonador perforador (Artefacto 1)

Este pequeño dispositivo consta de dos partes: el detonador perforador y el disparador. El detonador perforador se interna en la tierra miles de pies a través de piedra (u otra materia sólida—no puede ser utilizado para dejar un rastro de explosivos por un campo de batalla), dejando fragmentos explosivos por el camino. Cuando se rompe la perla (defensa 2, estructura 1) todos los fragmentos estallan con la fuerza de la dinamita (4 de daño letal de área) en cada punto a lo largo de su ruta. Si la perla del disparador se calienta hasta la temperatura de ebullición (100 grados) entonces el dispositivo queda desactivado permanentemente.

Este es un artefacto de un solo uso.

Artefacto 1	Tamaño	Def	Str	Notas
Burrowing	-2	2	1	Perfora 5
Detonador				pies x turno

pequeño a pagar por destruir la sala—y vosotros con ella! Entonces, en su siguiente turno, intentará destruir la piedra. Si tiene éxito, el grupo oirá las explosiones sacudiendo las paredes. Afortunadamente, no había acabado de hacer el agujero al completo, por tanto la destrucción de la mina no se produce inmediatamente, pero afectará a la estructura del túnel, del que caerán piedras que provocarán 4 dados de daño no letal en las cabezas de todos en su interior hasta que el túnel esté completamente lleno o el grupo sea suficiente astuto como para escapar. Fiel a sus palabras, el líder sicario morirá antes que dejar al grupo vivo. El y los otros tienen píldoras de cianuro y no perderán el tiempo, tomándoselas antes que dejar ser capturados vivos.

CHAPTER 2: CHASING LEADS

El Army Intelligence estará muy interesado en escuchar el informe de los pjs. Asignarán un pequeño destacamento para excavar la sala (asumiendo que fue sepultada otra vez en el desplome de la mina causada por el Detonador perforador). Así mismo, dispondrán de un “equipo cualificado” para descifrar la escritura de las paredes. Si los pjs tienen la combinación correcta de habilidades, podrán ser ellos mismos parte de este “equipo cualificado”. En todo caso, el análisis revelará finalmente que el techo es un mapa

estelar con una configuración constante de donde deberían haber aparecido las estrellas hace siete mil años A.C. Esto indica el tiempo aproximado en que la cámara fue construida. También hay otro, un gráfico más pequeño, que muestra una fecha que indicaría el solsticio de verano de 1936... a menos de un mes!

¿Por qué los antiguos habrían predicho esta fecha? es un misterio.

Esto coincide con la llegada de un cometa, pero este cometa no tiene significado aparente.

La pista parece haberse perdido, pero entonces hay un golpe de suerte. Uno de los jugadores advierte una fotografía en una noticia de un periódico, tomada en un hipódromo de Chicago. En el fondo de la imagen aparecen tres hombres calvos idénticos con un cuarto hombre que viste un traje caro. El cuarto hombre está de frente, lejos de la cámara, y su identificación es imposible, pero tiene... un cráneo de ébano, idéntico al que tienen los pjs. Por supuesto, los pjs reconocerán inmediatamente a los tipos calvos. Más gemelos como los que les tendieron la emboscada en la mina.

Una vez que lleguen a la Ciudad, los pjs no encontrarán una sola pista en el hipódromo, pero preguntando por los alrededores (usando **Streetwise** u otra habilidad, además de meterse en algunos bares, sobornando, etc) descubrirán que varios gángsters locales no paraban de rajar acerca de un cráneo de ébano. Cualquier búsqueda sobre estos tipos, les llevará rápidamente hasta el Jefe Cogito en su club. El club es uno de esos donde los clientes se sientan en mesas, son atendidos por “cigarreras” chicas que venden cigarrillos, y hay una cantante con una orquesta en vivo. Si tus jugadores son de los que buscan problemas, sucederá que la cantante es realmente la amiga del, y este es **muy celoso**.

El jefe Cogito es un capo de nivel medio de una familia mayor. Es ambicioso y codicioso y ha dado la orden que ninguno de sus hombres hable del cráneo de ébano si él no se lleva algo a cambio.

Los jugadores pueden conseguir la información de varias maneras:

- * Atrapar a algunos de sus hombres y hace música con su mentón hasta que canten como canarios (es decir, darles duro hasta que hablen). Esto es un camino directo, pero les creará a un enemigo aparte de Jefe Cogito.
- * Sobornar o tratar de convencer a algunos de los hombres de Cogito de forma suficientemente efectiva como para que olviden que pueden acabar con zapatos de cemento si el jefe se entera.
- * Proporcionar equipo militar para Jefe Cogito (el ejército nunca permitiría esto conscientemente, y cualquiera con motivaciones honorables como Deber o Justicia debería tener graves reservas ante esto).

- * Provocar enfrentamientos, o tratar de forma violenta comercios locales en nombre de Cogito (ver las reservas en el punto anterior).
- * Proporcionar una cantidad ingente de dinero (no menos de \$10,000).

También sucede que Jefe Fortísimo, uno de los enemigos de Cogito dentro de la familia, ha estado jugando fuerte porque ha logrado adquirir un *Schwerer Panzer- spahwagen*, un coche blindado del ejército alemán (ver estadísticas abajo). Cogito y los otros jefes están bastante nerviosos acerca de cuando y cómo será usado este coche. Este hecho les puede venir muy bien, porque Cogito cree que unos tipos completamente desconocidos

Land Vehicle	Size	Def	Strc	Spd	Han	Crew	Pass
Mobster APC	2	8	12	50	-2	1	4
Armament: Browning M2 .50 MG							

como los pjs podrían hacer algo al respecto. Los pjs de tipo heroico probablemente tendrán muy pocos escrúpulos en quitar un arma tan poderosa a un criminal conocido, y quizás, podrían averiguar qué clase de conexiones nazis puede tener Jefe Fortísimo. El coche se

oculta en un almacén abandonado bajo fuerte protección, pero si cogieran a uno de los chicos de Fortísimo y le dieran un pequeño repaso, les revelará esta ubicación. Los pjs deberán tener cuidado con los chicos armados con Tommy-guns que lo protegen.

Podría venir a continuación una gran escena de acción si los pjs no logran pillar a los gángsters por sorpresa.

Una vez que Jefe Cogito quede satisfecho, permitirá a sus gángsters que cuenten cuanto sepan del cráneo. Resulta que dos de ellos, que son "hermanos," desde que fueron criados en el mismo orfanato. Dicen que allí vieron el cráneo hace tres semanas. Fueron a donar algo de dinero y la encargada del orfanato, Auntie Mae, lo tenía, junto con otras cosas raras en una vitrina de vidrio.

Una vez en el orfanato, los pjs encontrarán a la adorable, Tía Mae, que ha dedicado su vida a ayudar a los huérfanos de los marineros. Ella les ofrecerá comida sencilla pero sabrosa y explicará que cuando ella era una niña, su estimado padre murió en el mar, dejándole con la casa que mas tarde fue orfanato y unas pocas rarezas de sus viajes. Una de éstas fue un extraño cráneo de ébano con marcas extrañas en su parte trasera. Pero hace pocos días, un hombre muy agradable llamado Edwin Morrissey vino interesado en el cráneo. Ella reconoce no tener la menor idea cómo él supo de su existencia, pero como nunca fue su pieza favorita, permitió que se lo llevara aceptando a cambio un generoso donativo para el orfanato.

Pero Tía Mae puede compartir con los investigadores algo más importante: tiene en su poder el diario del viaje en que su padre encontró el cráneo. Les dirá que ojala tuviera "cráneos para todos ustedes estimados amigos, si eso es lo que les hace feliz," así que espera que el diario les ayude, puesto que según recuerda, había otro cráneo allí.

De hecho, una breve lectura de sus páginas amarillentas y quebradizas revelará rápidamente que los cráneos fueron descubiertos en una cueva en una pequeña isla cerca de Groenlandia. Las coordenadas exactas están cuidadosamente escritas en buena letra bajo una imagen del cráneo de ébano.

Nota sobre Edwin Morrissey: Esta es la primera vez los pjs oyen el nombre del principal antagonista de esta historia. Descríbelo como mucho como el tejano de *Los Simpsons* que posee que todo, dispara sus pistolas y baila siempre que se siente entusiasmado. Utiliza la estadísticas de la página 196 del manual, pero aumente su valor de Riqueza al máximo (o aún más allá) para los propósitos de esta historia. Ha adquirido varios artefactos muy poderosos, que ha usado para aumentar enormemente su riqueza, y está preparado para volver la Terra Arcanum. Si esto no te refleja su historia, haz simplemente un renegado de Terra Arcanum asquerosamente rico.

Nota sobre Tía Mae: Ella es también una agente de Terra Arcanum, pero una que todavía es leal a la organización, y de los pocos que comprenden que Edwin Morrissey se ha convertido en un traidor. Ella supervisa realmente el orfanato (manteniendo contacto con los huérfanos que ha cuidado para mantener fuentes de información de los sectores de trabajo en que se empleen). Tía Mae también forzó esta reunión. Ella tuvo el cráneo, pero Morrissey no lo compró; sus agentes lo robaron. Ella supo que fue él, así que Tía Mae recordó a algunos de sus antiguos residentes la existencia del cráneo, para que ellos, sin saber que

estaban participando en un gran plan, hablaban de ello y finalmente atrajeran a los investigadores hasta ella. Ahora ella pondrá a los investigadores tras Morrissey para que se encarguen de él. El diario que describe la ubicación del descubrimiento del cráneo no vino del padre de Mae, pero aparte de esto, es auténtico y dirigirá la expedición exactamente a donde Tía Mae desea que vayan a encontrar la próxima pista. A menos que los pjs sean unos paranoicos con las ancianas dulces, no hay razón ni necesidad para que sepan jamás que Tía Mae pertenece a Terra Arcanum Mae ni de sus sutiles manipulaciones.

CHAPTER 3: THE ISLAND TOMB

Ahora que tienen el nombre de Edwin Morrissey, los pjs probablemente harán una pequeña investigación. Así, podrán fácilmente descubrir que Morrissey es un magnate del petróleo. Tiene muchas casas y oficinas, así que tratar de reunirse con él en persona sería muy difícil, y ningún reconocimiento clandestino de cualquiera de sus propiedades conocidas revelará demasiado. El Army Intelligence o algún grupo similar quizás puedan arreglar un cara a cara con Morrissey para pjs con suficiente valor en Rango, o en grupo quizás puedan arreglarlo si uno o más de ellos tienen el recurso de Estatus. El grupo podría vestirse en tuxedos (al parecer, una famosa compañía que te viste de arriba debajo de la forma mas elegante y adecuada según al evento al que tengas que asistir. Nota del traductor) y encontrarse con Morrissey en algún acontecimiento social importante, quizás en un restaurante ostentoso o en la ópera—algo público. De todos modos, de él no obtendrán nada mas que observaciones condescendientes y amenazas veladas ("Hijo, de donde vengo, alguien como usted podría recibir un disparo de alguien como yo por decir algo como eso"), pero si los jugadores consiguen ponerle nervioso, resbalará con esta afirmación "*la segunda inundación viene en el solsticio*" y que "*todo ustedes serán arrastrados mientras yo navego a salvo*". Si llegasen a este punto, abandonará el local dejándoles con esas desconcertantes palabras. Cualquier que sea su significado, coincide con la misma fecha indicada en la carta estelar de la cámara sellada en la mina.

Es importante señalar que nadie—ni los pjs—saben que trama Morrissey. Así que ni Terra Arcanum, ni el Army Intelligence ni ninguna otra agencia en que puedan estar empleados los pjs realizarían acción alguna contra este tipo en este punto.

Así que el diario que muestra la pista del otro cráneo de ébano será su mejor pista a seguir. Los pjs pueden navegar a esa isla o volar allí y tratar de aterrizar en el único lugar donde poder hacerlo, un pequeño trozo de tierra plano. Una vez allí, descubrirán que esta isla perdida en el océano es poco más que una pila desolada y fría de piedras blancas y resbaladizas por las toneladas de guano depositado por las aves marinas que utilizan este lugar como parada en su ruta de migración anual. Lo único que crece en esta delgada capa de abono es un tipo de col pálida que sabe como una berenjena amarga.

No será en absoluto difícil encontrar la cueva al noreste del islote, esta queda justo fuera de la vista de la única ruta viable en barco o de la pista de aterrizaje. La cueva está repleta de raíces marrones y gruesas y forrado de piedra tallada con estantes que tuvieron una vez el cráneo de ébano y otros muchos artefactos de madera. En el suelo de la cueva se encuentra el cadáver desecado de un náufrago que llegó y murió de frío quizás hace veinte años. La investigación determinará que hizo una hoguera y quemó cuanto tenía a su alcance, incluso los artefactos, pero finalmente su combustible se acabó, y su vida se acabó de ese modo. Cualquier marinero en el grupo o cualquiera con tendencias supersticiosas o religiosas probablemente querrá darle un entierro apropiado o llevar lo que queda de él, de nuevo al continente.

Hay dos otras cosas que no serán evidentes a los pjs: las raíces semejantes a vides y la pared falsa de la parte de atrás de la cueva. Las vides marrones son, de hecho, una planta *Stranglevine* (ver la página 231 del manual para sus estadísticas). Ha estado inactiva durante varios años debido al frío, así que no reaccionará inmediatamente contra los pjs. Aunque tras unos pocos minutos, sin embargo, despertará por la sensación de cuerpos vivos y tratará de agarrar y despedazar a cualquiera a su alcance.

El Stranglevine crece por las piedras de la pared falsa de la cueva. Durante la lucha, arrancará algunos de los ladrillos, revelando que hay una segunda cámara tras la principal. Los pjs no tendrán problema en romper el resto para descubrir una cámara ceremonial, en su interior se encuentran tres figuras momificadas que reposan en tronos. Las joyas y abalorios de estos cadáveres no pertenecen a ninguna cultura, pero pueden mostrar relación con varios pueblos antiguos, inclusive el chino, egipcios, y sumerios, sin poder realmente encasillarse

en ninguna de ellas. Una tirada de **Antropología** revelará que esta tumba fue diseñada para honrar a los muertos—probablemente reyes u otros ciudadanos principales. Pero lo que es más importante, tras ellos aparece un mapa que indica un lugar en el Ártico norte. En cuanto a lo que indica...

El Trono del Coral (Artefacto 3)

Esta gran silla de color rosa, verde y rojo para haber sido hecha a mano, pero de cerca revelará que está tallada laboriosamente con imágenes de tiburones que se arremolinan alrededor suyo. Es pesado, y muy frágil. e incluso el menor daño que sufriera podría destruir para siempre su capacidad. Cuando esta silla descansa en el agua o en una estructura en contacto con el agua (como un barco o similar), un manipulante sentado en él, podría convocar un megalodon (P. 223), que llegaría al área en 1-4 horas. El usuario entonces puede controlar al tiburón gigante mientras permanezca dentro de un área de 90 metros. Controlar al tiburón requiere la absoluta concentración del manipulante. Órdenes sencillas como "nada allí" o "ataca eso" serán obedecidas, pero el megalodon, como todos tiburones, debe moverse continuamente para bombear agua por sus branquias, así que no podrá seguir ninguna orden que requiera quedarse quieto en un sitio por más de un turno. Por otra parte, si el tiburón corre peligro, su instinto de supervivencia puede imponerse al control del Trono. Cada vez que el Megalodon sufra daño, el manipulante del Trono deberá hacer una tirada de **Manejo animal** (Animal Handling) con una dificultad igual al número total heridas letales y no letales que el tiburón haya sufrido. Una vez que el animal quede libre del control, huirá del área si la muerte parece inminente, o procurará destruir el trono si puede. Una vez que se ha roto el control, no puede ser controlado otra vez en el mismo día.

Artefacto 1	Tamaño	Def	Str	Notas
Trono de coral	-2	2	1	Convoca y controla al megalodón

Desafortunadamente, los jugadores tendrán por lo menos una interrupción antes que puedan averiguar que indica el mapa exactamente. Edwin Morrissey, que está más paranoico cuanto mas cerca de acerca al objetivo de su plan, ha dispuesto un equipo de sicarios para tender una emboscada a cualquiera que ronde la isla. Si el equipo voló a la isla, los sicarios atracarán su barco lo suficientemente cerca como para destruir el avión. Primero, el grupo oírán una explosión y disparos. Los sicarios están armados con escopetas, y el jefe de los sicarios con Thompsons. Si el GM lo desea, también pueden tener granadas. Ellos deberían superar en número a los jugadores, aunque la mitad de ellos concentrarán su fuego en el avión en vez de en los pjs. Cuando los sicarios sean derrotados, podrán despegar si el avión sobrevive, o pedir ayuda por radio si ésta está operativa. O el Army Intelligence o el Servicio de guardacostas enviarán un barco para rescatar a los pjs, pero tardará varias horas. A decisión del GM, pueden sufrir otra carga de sicarios, o sufrir el frío intenso por la noche antes que el barco de rescate llegue.

Tanto si la expedición aterrizó en un avión o no, si los pjs parten en barco, los sicarios les estarán esperando en su propio yate para tenderles una emboscada, al grito de "*el Sr. Morrissey les envía sus saludos*" harán que las cosas empeoren. Pero esta vez, tienen algo todavía peor que las granadas: un tiburón de 50 toneladas. Acelerrarán su barco hasta situarse a tiro del bote de los pjs, entonces dos o tres sicarios disparan sus armas para disparar sus armas con la intención de hundir su barco. Mientras tanto, en la parte de arriba del yate de los sicarios, un sicario (Wrangler, ver mas abajo) se sienta en un Trono de Coral, que es utilizado para controlar el Megalodon. Uno de los matones controla el tiburón desde esta silla. Tiene órdenes estrictas de destruir el Trono antes que permitir que caiga en manos enemigas, así que mantiene a mano, una granada lista para ser usada. Si cayera muerto o inconsciente, dejará caer la granada, y la explosión en el siguiente turno destruirá el Trono—y posiblemente el yate de los sicarios con ello. Mientras esté vivo, el Megalodon atacará el barco de los pjs con la intención de hundirlo. Las buenas noticias son que el tiburón debe mantenerse en movimiento, así que no puede atacar continuamente el barco. Al principio de cada turno, tira tres dados: si sacas un éxito—ni cero, ni dos —entonces el tiburón estará cerca de la superficie y en posición de

atacar el barco. Esto significa que el tiburón atacará poco más o menos que una de cada tres veces. También significa que el tiburón estará lo suficientemente cerca como para ser disparado tanto durante, como después del ataque apuntándole en la aleta dorsal. Con los otros resultados, estará demasiado profundo como para ser disparado, así que si no ataca, no puede ser atacado.

Si se utiliza el combate continuo, el tiburón es un objetivo valido durante las cinco fases antes y después de cada uno de sus ataques. Cabe destacar que dañar al tiburón, puede permitirle escapar del control del Trono de Coral.

Para el Yate de los sicarios usa las estadísticas estándar de Yate del Capítulo 5 del manual. Por otra parte el mar aquí es profundo y muy frío, así que si el yate se hunde no será recuperado fácilmente. Si los pjs están en un barco del ejército o del Servicio de guardacostas, utilizan también esas estadísticas, pero aumenta la

defensa en 2 y a estructura en 4 para representar su blindaje. Ese barco tendrá una ametralladora en la proa, en la popa y a ambos lados, todas con dotación completa (9 dados de ataque). Si el barco es hundido, los pjs y la tripulación tendrán que abandonar el buque y abordar forzosamente el otro. El Megalodon ignorará los botes salvavidas y a los pjs para comerse la tripulación, todos ellos son auténticos “camisas rojas”. Si el Trono de Coral es destruido, el megalodon volverá a las insondables profundidades de donde vino, dado que los humanos son demasiada poca cosa para mantenerlo interesado por mas tiempo.

Esta gran silla de color rosa, verde y rojo para haber sido hecha a mano, pero de cerca revelará que está tallada laboriosamente con imágenes de tiburones que se arremolinan alrededor suyo. Es pesado, y muy frágil e incluso el menor daño que sufriera podría destruir para siempre su capacidad. Cuando esta silla descansa en el agua o en una estructura en contacto con el agua (como un barco o similar), un manipulante sentado en él, podría convocar un megalodon (P. 223), que llegaría al área en 1-4 horas. El usuario entonces puede controlar al tiburón gigante mientras permanezca dentro de un área de 90 metros. Controlar al tiburón requiere la absoluta concentración del manipulante. Órdenes sencillas como “nada allí” o “ataca eso” serán obedecidas, pero el megalodon, como todos tiburones, debe moverse continuamente para bombear agua por sus branquias, así que no podrá seguir ninguna orden que requiera quedarse quieto en un sitio por más de un turno. Por otra parte, si el tiburón corre peligro, su instinto de supervivencia puede imponerse al control del Trono. Cada vez que el Megalodon sufra daño, el manipulante del Trono deberá hacer una tirada de **Manejo animal** (Animal Handling) con una dificultad igual al número total heridas letales y no letales que el tiburón haya sufrido. Una vez que el animal quede libre del control, huirá del área si la muerte parece inminente, o procurará destruir el trono si puede. Una vez que se ha roto el control, no puede ser controlado otra vez en el mismo día.

Goon Wrangler

Follower 3

Archetype: Soldier

Motivation: Faith

Style: 0

Health: 7

Primary Attributes

Body: 3

Charisma: 2

Dexterity: 2

Intelligence: 2

Strength: 4

Willpower: 2

Secondary Attributes

Size: 0

Initiative: 4

Move: 6

Defense: 7

Perception: 4

Stun: 3

Skills	Base	Levels	Rating	(Average)
Athletic	4	2	6	(3)
Brawl	4	2	6	(3)
Con	2	1	3	(1+)
Animal Handling	2	2	4	(2)
Firearms	2	2	4	(2)
Gunnery	2	2	4	(2)
Intimidation	2	2	4	(2)
Melee	4	2	6	(3)

Talents

Robust (+2 Health rating)

High Pain Tolerance (Character does not fall unconscious or take wound penalties until at -3 Health)

Resources

None

Flaw

Fervent (+1 Style point whenever you disregard societal laws and conventions in conflict with your own beliefs)

Weapons	Rating	Size	Attack	(Average)
.38 Pistol	2 L	0	6 L	(3) L
Punch	0 N	0	6 N	(3) N
Stiletto	1 L	0	7 L	(3+) L

PART 4: BREAKING THE ARK

Ahora que han visto el mapa de la cámara funeraria, los pjs necesitarán hacer preparativos para la exploración ártica. Sin embargo, no permitas que pierdan mucho tiempo en ello, dado que los acólitos de Morrissey ya

han estado allí. Cuando los héroes localicen las coordenadas indicadas en el mapa de la tumba, encontrarán una ciudad abandonada de una antigüedad inimaginable, sellada bajo el hielo, completamente muerta y vacía, cualquier que viviera aquí hace muchísimo que se fue, llevándose todo con ellos. Todo, menos un arma muy poderosa, que Morrissey recogió hace menos de una semana.

Los secuaces de Morrissey no se molestaron demasiado en borrar sus huellas. Con 2 éxitos en **Investigación** o 3 en **Supervivencia** descubrirán que cortaron un acceso a través del hielo para entrar en la ciudad, y seguidamente, introdujeron maquinaria pesada. En el nivel mas bajo, hicieron un inmenso agujero en un muro para extraer algo grande y pesado, del tamaño de un coche. Sea lo que fuere que hubiera aquí, las paredes alrededor están adornadas con frescos que representan escenas de destrucción en una escala épica. Una tirada de **antropología** (2) revelará que éstas son claramente advertencias acerca del objeto que había aquí dentro, y una tirada de **Lingüística** (4) o superior permitirá a un pj descifrar lo suficiente de la extraña escritura como para comprender que lo que había conservado aquí, fue algún tipo de arma capaz de destruir una ciudad como efecto primario y capaz de provocar terremotos masivos como efecto secundario. La única manera de detenerlo, según las inscripciones, es "*quemar la piedra fuente hasta que sea negra*". No aparece explicación alguna sobre lo que significa esta explicación.

Los secuaces hicieron una buena labor de embalaje sin dejar un solo rastro o pista tras ellos, pero no lo suficientemente exhaustivo, ya que los pjs encontrarán un objeto muy relevante: una caja de cerillas con el nombre, logo, y el número de calle de "*El Albatros y la marmita*", que es evidentemente un bar en Sudamérica. No les costará mucho trazar la ruta hasta un pequeño pueblo en las afueras de Cumana, Venezuela.

En este pueblo, haciendo las preguntas adecuadas —especialmente acompañadas con una serie de rondas gratis a los pescadores y contraamaestres locales— descubrirán que no hace mucho frecuentaron la zona muchos hermanos gemelos idénticos, todos sin pelo, ni cejas. No saben porque dejaron de venir, pero la gente sospecha que fueron empleados en los astilleros navieros Titán, que están a media jornada al este. Los astilleros navieros Titán son propiedad privada, están amurallados, y se encuentran en medio de la selva, bien protegido para que ninguno de los nativos sepa lo que se está construyendo allí; aunque muchos les comentarán que ni un solo buque de ese astillero ha sido visto. Si los pjs tienen contactos que puedan investigar estos astilleros navieros Titán, descubrirán que muchos diseñadores navales fueron contratados por la compañía, todos ellos tienen contratos notariado firmados con acuerdos de estricto silencio sobre sus proyectos, y todos ellos —casualmente— han muerto por "causas accidentales" en el último año. Los pjs o aliados que sean expertos en seguir pruebas documentales, pueden descubrir que los astilleros navieros Titán son propiedad (Oh sorpresa!) de Edwin Morrissey, a través de muchas compañías encubiertas, pero no directamente, por supuesto.

Si los pjs todavía trabajan para el Army Intelligence, se les requerirá que de un informe bien detallado antes de investigar estos Astilleros navieros Titán. Se ordenará al grupo que espere, y el día después del informe, el Mayor Eaton les reunirá a todos en su oficina, para mostrarles imágenes aéreas del barco más grande que el mundo ha visto jamás hasta el momento.

"Éstas fueron tomadas del astillero en Venezuela," dice Eaton. "Este... gigante... ha sido contraído y es propiedad de su amigo Edwin Morrissey. Nuestras estimaciones son que tiene unos mil pies de longitud y un desplazamiento de alrededor de 80.000 libras (Nota del traductor: Éste último dato no estoy seguro de haberlo traducido correctamente). Estados Unidos tiene operando algunos portaaviones muy grandes, pero estas fotos, son del buque más grande que jamás haya flotado. Y él hecho de que lo mantuviera en secreto es lo que nos pone nerviosos. Aunque estamos interesados en saber que ha planeado Morrissey, lo estamos mas en digamos... sacarlo de circulación".

El Mayor abre el primer cajón de su escritorio y muestra un cristal torcido y un pequeño, mármol plateado. Los pjs han visto esto antes; es idéntico al que los sicarios utilizaron en la mina en Montana.

"Veo que les es familiar este dispositivo. Nuestros buzos lo recuperaron del buque hundido que les atacó en la costa de Groenlandia".

Nota al GM: Si no hundieron el buque, entonces puede haber venido de otra escaramuza del ejército con los secuaces.

- Normalmente, preferiríamos estudiar este dispositivo, pero no disponemos de ese lujo de tiempo por el momento. Nuestro análisis estructural de esa titánica Arca que Morrissey ha construido nos dice que si colocamos este detonador justo en el eje vertical del buque, lo podríamos hundir de un solo golpe. Un equipo pequeño podría infiltrarse en esa monstruosidad flotante, llegar a la sala de mandos en lo mas alto del buque, aplicar el detonador, y hacerlo estallar cuando estén a salvo. ¿Tienen alguna pregunta acerca del procedimiento"? Permite a los pjs que pregunten antes de concluir. "Será peligroso, por supuesto, pero nuestro verdadero problema es que nosotros no podemos involucrarnos... oficialmente. Razones políticas. No me está permitido ordenar que tomen este detonador perforador y que realicen el ataque en territorio extranjero. En vez de eso, dejaré el detonador en mi escritorio donde si alguien lo necesita quizás lo tome, y entonces me volveré de espaldas y esperaré varios minutos mientras reflexiono sobre como entregar recompensas no oficiales por acciones no oficiales. Espero que no estén aquí para cuando me de la vuelta.

Esperamos que los jugadores sean suficiente listos para captar la insinuación, y partirán hacia el Arca de Morrissey. No será demasiado difícil para el equipo escalar los muros donde vieron la inmensa ciudad flotante, rodeada por un círculo constante de naves más pequeños y de buques de servicio. El área entera está repleta de una abundante cantidad de personal internacional, todos leales a Morrissey que trabajan sin descanso para tener el buque listo para su viaje inaugural. El personal de seguridad está formado enteramente por esos tipos calvos con uniformes amarillos. Hay mayor presencia alrededor de los muros, pero también los encontrarán en el astillero y en los barcos. Si bien a cualquiera se le puede pasar por la cabeza la idea de traer a tres pelotones de soldados entrenados para abrirse paso y conseguir el objetivo, entrar a hurtadillas por las sombras es una idea mucho mejor; robando los uniformes verdes de personal de muelle, los uniformes púrpuras de mantenimiento o los uniformes azules de personal profesional/especialista (como médicos, ingenieros jefe, etc). Hay tanta prisa y tanto jaleo que un equipo debería poder subir a bordo fácilmente sin más que algún incidente que se pueda solucionar con **charlatanería** (fast-talking) hablando con un guardia que no tiene razón para ser mostrarse desconfiado.

Moverse a bordo del Arca será algo más difícil. El pasaje está mejor controlado, y los pjs pueden ser parados y preguntados del estilo: *¿este no es su sector asignado, qué hacen ustedes aquí?* Los pjs pueden tener que deshacerse de varios sicarios por el camino, y además, deberían esforzarse en hacerlo en silencio y sin dejar muchas huellas a la vista. Es un buque grande y ruidoso, pero sonido de disparos o que desaparezcan guardias de sus puestos solo aportarán más guardias, y si éstos se encuentran en un tiroteo o desaparecen, se traducirá en más guardias todavía. Cuando finalmente aparezcan evidencias de intrusos, (como cuerpos escondidos en armarios de artículos de limpieza), entonces las alarmas sonarán, y los altavoces anunciarán: *"Alerta intruso, alerta intruso. Esto no es un simulacro. Estamos soltando los perros. Pongan en marcha los procedimientos de confinamiento inmediatamente. Repito: Diríjense a confinamiento. Esto no es un simulacro"*. Si el grupo es muy cuidadoso, esto quizás no suceda hasta que estén en la salida, pero cuando suceda, toda la tripulación se cerrará a sí mismo en sus habitaciones y las salas serán patrulladas por equipos de un sicario (Goon Wrangler en el capítulo 3) y uno perro adiestrado que se trata realmente de un velociraptor. Si los pjs demuestran ser especialmente formidables, estos equipos se duplicarán o quizá triplicarán. Todos los sicarios de seguridad (todos los tipos aparecidos) están armados con escopetas del calibre 12 (ataque: 7) y cuchillos (ataque 7). En ventaja del jugador, cabe decir que se trata de un buque grande, así que encontrarse con sicarios de forma ruidosa en un área no aumentará necesariamente su presencia en otra área, las fuerzas de seguridad buscan a los héroes donde estuvieron, así quizás acaben apareciendo en zonas donde ya no se encuentren los pjs.

Todas las áreas del buque son de proporciones generosas, y están adornadas con iconografía que muestra a Edwin Morrissey como una figura divina. Por el camino verán imágenes estilizadas suyas abriendo el mar con sus manos y sacando de él el Trono Coral, bustos sobre pedestales junto a otros de Platón y Aristóteles, pero en una posición mas elevada que el de éstos, estatuas de tamaño natural o más grandes de mármol de su cara en cuerpos con los físicos de Dioses griegos. Si el grupo habla con cualquiera de los trabajadores del buque, todos hablan de Morrissey en tono reverente como el último Faraón que les guardará del inminente *"fin del mundo"* y entonces lo rehará a su visión de la perfección. Ninguno de sus seguidores sabe más detalles que

esto. A estas alturas, el grupo ya debería haberse dado cuenta que Morrissey es más que un villano normal, y que debe haber dedicado muchísimo tiempo en construir esta clase de culto.

El grupo deberá cruzar por bastantes áreas antes de alcanzar la torre de control, con diferentes desafíos y niveles de seguridad. Los pjs podrán guiarse a ojo (saben que deben adentrarse en la nave e ir siempre hacia arriba, mientras vayan en esta dirección, avanzarán en la dirección correcta). Si necesitas un mapa, usa cualquier mapa de un trasatlántico pero aumenta la escala para aparentar su tamaño inmenso. La ruta más corta al objetivo, Es a través de las siguientes seis áreas, en la siguiente secuencia:

Áreas de servicio: Aquí encontrarán cosas como cocinas, dispensarios, lavanderías, despensas, y otros lugares semejantes necesarios para sostener la actividad humana. Los pjs comenzarán a tener la impresión de que este barco tiene todo lo que se pudiera necesitar y podría mantener su población al completo en buen estado durante meses entre puerto y puerto. La seguridad aquí será baja, da la impresión que todo el mundo sabe lo que tiene que hacer. Los pjs deberían quizá preocuparse más por los supervisores de cada área que les asignarán trabajos a ellos o los echarán por no tener trabajo.

Camarotes de la tripulación: Llegarán a unos largos, y la mayoría vacíos, pasillos con puertas colocadas regularmente que llevan a camarotes con literas de diferentes tamaños. Los pjs no tienen necesidad de entrar en ninguno de ellos para llegar a su objetivo, y los camarotes generalmente están cerrados. Los guardias tienen llaves maestras. Si ven tripulación dando vueltas por aquí, lo mas seguro es que sospechen que piensan cometer algún pequeño hurto. Los guardias seguirán haciendo su trabajo, pero mantendrán al grupo bajo vigilancia.

El arboretum: Surgiendo de los camarotes de la tripulación, el grupo llega a una especie de invernadero masivo (al que los residentes se refieren como el "arboretum") que cubre la mayor parte de la superficie del buque. Aquí, los granjeros con uniformes blancos trabajan cosechas de trigo, arroz, manzanas y muchos otros alimentos, además de grandes cantidades de pollos que graznan a sus pies. Cualquier pj con experiencia en Agricultura podrá darse cuenta de que con toda esta zona de cultivo, el buque podría autoabastecerse indefinidamente. Esta área es la más grande, en términos de distancia, que los pjs deben cruzar, y cualquier uniforme de color que no sea el blanco de los granjeros o el amarillo de los guardas de seguridad llamará la atención. Hay muchos granjeros, pero el terreno es tierra labrada, así que podrían moverse furtivamente. Así que un pj podría conseguir cruzarlo sacando al menos 3 éxitos en **Sigilo** (stealth).

Comedor de la guardia: Más allá de los invernaderos, hay un guardia dispuesto en todas las puertas al complejo del control. Pocos trabajadores de cualquier tipo tienen permiso para entrar, aunque si pueden hacerlo para realizar las periódicas entregas de alimento o mantenimiento. **Fast talking o fast fists** les permitirá descubrir a docenas de sicarios formando en fila ordenadamente junto a unas mesas, rezando bajo una vidriera gigante que representa un Edwin Morrissey de apariencia divina que sostiene en sus manos la Tierra, inclinada hacia delante mostrando un agujero en su polo norte. Antes de comer, los sicarios rezan: *"Gracias sean dadas a Morrissey, nuestro padre, que nos dio vida. Somos sus manos y espadas, hechas por el para castigar los pecados del malvado y para rehacer el mundo como él quiere que sea"*. Entonces comen entre el bullicio característico. El grupo puede pasar entre los secuaces sin llamar la atención, pero al final de la sala, pasado la cámara principal, dos guardias están en constante alerta y tienen órdenes de sólo permitir el paso de los oficiales de buque.

Las Cámaras de crecimiento: En contraste con las cámaras anteriores, ésta es grande, casi desierta, sin ventanas, y muy oscura. Es básicamente una cámara inmensa que contiene un centenar o más de grandes tanques de cristal. Los pjs verán inmediatamente que estos tanques contienen cuerpos humanos en diferentes estados de desarrollo, desde la enredada espiral de varias células, hasta el hombre adulto completamente desarrollado. Ninguno de ellos tiene nada de pelo y parecen poseer las mismas características simiescas del resto de los secuaces. Este es obviamente el centro de fabricación de sicarios, que es quizás, el más poderoso artefacto que posee Morrissey. Las únicas personas aquí dentro son unos pocos científicos ocupados en su trabajo. Los pjs pueden deslizarse por las sombras de esta sala con un solo éxito en una tirada de **Sigilo** (Stealth).

Sala de operaciones: Ahora los pjs entran el complejo de salas donde los oficiales del buque trabajan, dando y transmitiendo órdenes. Están todos ocupados, pero la seguridad es alta, y los trabajadores están permanentemente controlados. No hay muchos lugares donde ocultarse, así que cada pj que intente moverse en silencio, deberá sacar 5 éxitos. A menos que puedan hacerse con uno o más uniformes de los oficiales. Los pjs podrían tener que abrirse paso a disparos, pero no sería una gran idea porque la siguiente sala es la Torre de control de Morrissey (ver abajo).

Si los pjs necesitan evitar las vías principales, pueden encontrarse con cualquiera de las siguientes áreas:

Sala de maquinas: se encuentran en las entrañas del buque. Cientos de ingenieros y trabajadores se agolpan alrededor de los inmensos motores diesel que impulsan el Arca. No hay sicarios de seguridad aquí, a menos que sean alertados si causan algún problema los pjs. Los pjs que hagan una tirada de Ingeniería de 3 pueden ver que los motores podrían ser atascados y podrían reventar, destruyendo el buque. Sin embargo, preparar esto llevaría por lo menos media hora de trabajo y otra hora mientras los motores se van desestabilizando, durante la cual, todos los mecánicos presentes podrían descubrir fácilmente el sabotaje.

Las perreras: Hay filas de grandes jaulas que contienen velociraptors. No atacarán a los sicarios y seguirán a los sicarios Wranglers si se les ordena, pero si los dejan en libertad atacarán a cualquier otro.

Calabozos: No mucho más allá de las perreras están los calabozos, que son una serie de salas con barrotes. No hay actualmente ocupantes. Tampoco habrá seguridad mientras no haya presos.

Cuartel de la guardia o de los Oficiales: Similares a los camarotes de la tripulación, pero con más guardias que están en constante alerta. Este es el lugar donde encontrar uniformes de oficial, claro que los oficiales son muy conocidos y por lo tanto será difícil suplantar a alguno de ellos o aparecer como un nuevo oficial, al menos, más que un simple miembro de la tripulación. Los uniformes amarillos de seguridad también pueden ser adquiridos en estos camarotes, pero los pjs lo tendrán difícil para hacerse pasar por uno de esos sicarios gemelos.

El hangar: Si el grupo se va demasiado de la ruta, quizás acaben en el hangar, que se encuentra en el extremo mas alejado del barco. Aquí encontrarán varios biplanos y hidroaviones que pueden ser subidos hasta la cubierta del buque por un montacargas. La seguridad aquí es bastante elevada, pero esto podría ser una excelente forma de escape para cualquier grupo que incluya un piloto.

Botes auxiliares: A lo largo de las barandas del buque y en varias bahías de lanzamiento, a lo largo de los múltiples niveles, se encuentran los botes salvavidas, yates, lanchas a motor, y barcos pesqueros que pueden ser desplegados y recogidos del buque nodriza. La mayoría se encuentran bajo la custodia de al menos un guardia, pero cualquiera podrían servir como vehículo de huida.

Sigan la ruta que sigan, los pjs sabrán donde se encuentran. La punta de la torre de control es el camarote personal de Mr. Morrissey, que contiene una cama afelpada, baño de lujo con todas las comodidades, y un escritorio grande. Si los pjs necesitaran aguantar un rato en esta sala, hay una compuerta estanque que podría retener a sus perseguidores durante unas docenas de minutos. La luz fluye en 360 grados a través de ventanas, a través de las cuales se puede ver todo el buque. También podría proporcionar un medio de escape si los personajes se encontrasen en la necesidad de tener que bajar por el exterior de la superestructura. Cuando los jugadores lleguen, podrán ver que en la proa del buque algo grande es cargado en un avión pesado, y que el avión entonces es lanzado para su despegue a través de una catapulta presurizada. Se trata de hecho, del artefacto que Morrissey recuperó de la ciudad congelada en el ártico, pero esperaremos al próximo capítulo para enterarnos sobre este asunto en profundidad.

A entrar en la sala, los héroes advertirán inmediatamente que sobre el escritorio de Morrissey se encuentra el segundo cráneo de ébano. Debajo del mismo, hay un montón de papeles que contienen notas, mapas, y otros detalles importantes en una carpeta marcada con las palabras **PROYECTO: DIA DEL JUICIO FINAL**. Si los jugadores tienen tiempo de leerlo ahora, dales la información del comienzo del próximo capítulo. Por otra parte, pueden colocar el Detonador perforador en el centro de la sala y empezar a preocuparse sobre como salir vivos.

Existen varias maneras de salir, y deberían ser mucho más rápidas que la entrada. Los héroes pueden volver por los vestíbulos o escalar por el exterior de la superestructura. Podrían robar un avión o un barco (un avión no será perseguido, pero un bote tendría que enfrentarse con una o más cañoneras y lanchas motoras con ametralladoras montadas en su parte delantera). Por supuesto, la explosión servirá como una distracción más que adecuada, y el detonador reventará el buque por la mitad, como estaba previsto, enviándolo al fondo del mar, sin que nadie a bordo pueda hacer nada por evitarlo. Una vez que los héroes lleguen a la selva venezolana que rodea los astilleros, estarán a salvo.

CHAPTER 5: DOOMSDAY

Ahora que los pjs tienen las notas de Morrissey, pueden leer su plan al completo. El artefacto que extrajeron de la ciudad congelada es un detonador perforador pero de una escala gigantesca: El Mega-Detonador. Es suficiente grande como para abrir miles de millas y causar terremotos que podrían derribar las ciudades que se encuentren sobre su paso. Pero Morrissey ha puesto sus ojos en destruir más que ciudades. Dentro de este archivo tienen cuidadosas medidas de la barrera de Ross en la Antártica, una meseta glacial inmensa que es más grande que Alaska. Si fuera arrancado y puesto a la deriva, se fundiría, interrumpiendo las corrientes oceánicas, causaría inmensos maremotos que cubrirían el mundo con sus olas, levantarían el nivel del mar cientos de pies, y cambiaría el eje de rotación de la tierra. Los efectos serían catastróficos indescriptibles, y todas las naciones del mundo serían barridas. Morrissey planea realizar esto utilizando el Mega-Detonador perforador en el muro de hielo, hacer una línea de perforación de 14.000 millas a lo largo del continente. Además, la eliminación del muro de hielo, según la investigación de Morrissey, abriría un nuevo agujero a un "mundo interior" que eso sería no tocado por el cataclismo. Los pjs no familiarizados con el Hollow earth quizás no sepan que significa esto, pero pueden entender que Morrissey cree que estaría a salvo ahí adentro, esperando en su Arca durante unos pocos años hasta que los supervivientes de la superficie se hayan reagrupado suficiente para hacer que su regreso valga la pena. Entonces él reclamaría la superficie y subyugaría a todas las personas bajo su mandato.

En cuanto a los cráneos, los jugadores notarán que el nuevo cráneo tiene círculos y cortes similares al primer cráneo. Cuando las líneas se juntan forman un mapa que indica un lugar en la barrera de Ross. Este lugar indica la presencia de una apertura a la Tierra Hueca, sellada por centenares, si no miles de pies de hielo glacial. Además marca la ubicación de la base de la operación día del juicio final de Morrissey.

Nota para el GM: Si los jugadores no encontraron las pistas necesarias para encontrar la base de la operación día del juicio final de Morrissey.- o cualquier otra pista crítica llegado a este punto - Annie Mae del orfanato podría ayudarles con un empujoncito en la dirección adecuada.

Ella trataría de hacer que las pistas les llegaran de forma que los pjs no sospecharan que la ayuda ha llegado del exterior, si no que han sido ellos mismos los que han dado con ellas. Pero si descubre el plan de Morrissey, sin tiempo que perder, se acercaría a los jugadores permitiendo que sepan que es un miembro de una sociedad secreta, y les informaría sobre lo que Morrissey hace y donde ir a detenerlo. Ella les hará jurar mantener el secreto, y les podría llegar a ofrecer asociarse a *Terra Arcanum*.

No es necesario decir, que el plan de Edwin Morrissey es el de un loco, pero ya está en marcha, y cuando el *Army intelligence* descubra lo que sucede, enviarán al equipo inmediatamente hasta la Estación de McMurdo en la cercanía de la barrera de Ross, mientras ponen al tanto al Presidente de la urgencia de la situación. Cuando aterricen, los pjs serán asaltados inmediatamente por el frío, e incluso con el mejor equipo, se darán cuenta que una persona no podría sobrevivir fuera del refugio por más de un corto espacio de tiempo. Entonces, unas pocas millas mas allá, escucharán sonidos de combate. Y en ese momento, su radio se enciende con un sonido de estática. Para su sorpresa, es el Presidente de los Estados Unidos Franklin Delano Roosevelt, *"Nosotros tenemos una gran deuda de gratitud con ustedes,"* dice *"Ahora debo apelar una vez más, a su valor y sentido del deber, para su nación y todas las naciones del mundo. Requerimos de sus servicios otra vez, y lamento que estemos en posición de ofrecerles tan sólo una pequeña ayuda"*.

Seguidamente explicará que tiene tan sólo un buque de la Marina en el área, y que ha ordenado el asalto a la base antártica del Morrissey. Les informan que Morrissey ya ha lanzado el Mega-Detonador, y que el *Army Intelligence* informa que la única manera de detenerlo es encontrar la Piedra del Disparador, que es plateada, y calentarla hasta el punto que se ponga negra. Hacer esto incapacitará completamente el detonador. Sin embargo, los Marines están siendo superados en número y armas y no pueden llegar a la Piedra del Disparador, además, ningún otro buque de la flota de los Estados Unidos podrá llegar a tiempo de prestar ayuda. Ningún otro buque militar, pero hay una barcaza de carga que va en su rumbo y pronto estará en línea de visión. Instará a los pjs a utilizar lo que se encuentra a bordo, encontrar y desarmar la piedra del disparador y prevenir el desastre.

En el momento en que la comunicación con el Presidente termina, la barcaza de carga está a la vista, traqueteando hacia los pjs. Contiene un enorme vehículo terrestre (ver estadísticas abajo), evidentemente un

prototipo con el que el Almirante Byrd espera tomar pronto el Polo Norte. Se llama "Crucero ártico", y servirá para atravesar el entorno helado y llevar a los héroes hasta los Marines.

Asumimos que los pjs toman el vehículo, y se hacen con sus mandos relativamente rápido. La cosa funciona bastante bien en todos los aspectos menos en uno: la temperatura del motor sube dramáticamente, y cualquiera con algo de conocimiento de **ingeniería** podrá asegurar que no podrá funcionar por mucho tiempo con esta temperatura. Después de media milla, el grupo encontrará un agujero en el suelo que ha sido

Land Vehicle	Size	Def	Strc	Spd	Han	Crew	Pass
Arctic Cruiser	4	6	16	25	-2	2	10

realizado recientemente. Verán que se trata de un tubo largo y ancho cavado en el hielo. Si son listos, se darán cuenta de que este es el rastro del Mega-Detonador. El Mega-Detonador se encuentra a unas cien millas mas allá, así, el grupo pueden dar la espalda a los

disparos e internarse en el túnel, o pueden dirigirse a la línea del frente, donde los marines están atrapados por muchos sicarios armados con tommy guns y granadas. Los chicos malos también tienen dos vehículos árticos propios (utiliza la estadísticas del APC, pero divide la velocidad).

Si los pjs deciden entrar de frente, tendrán que abrirse paso disparando (con la ayuda de los Marines) por el lugar donde más densa es la concentración enemiga. Si vienen por la espalda, no tendrán que encararse con ningún APC y sólo tendrán que conducir sobre uno o dos grupos de sicarios muy sorprendidos que apenas podrán dedicarle más que un disparo. Cada vez el Crucero ártico reciba un impacto, aparecerán las llamas y la temperatura subirá. Por cada tres puntos de daño, su maniobrabilidad bajará un punto. Después de que haya recibido ocho puntos, el humo brotará de los motores, oscureciendo completamente toda visibilidad por la ventana delantera. Si esto sucede, entonces el grupo tendrá que navegar con alguien asomado por un lado o por el techo que vaya gritándole al conductor la dirección a seguir.

Sea cual sea la ruta que tomen, los héroes acabarán finalmente en lo que ha sido modelado para parecerse a una sala del trono. Dominando la sala se encuentra una escultura de hielo inmensa de un asombrosamente musculoso Edwin Morrissey, en la pose de Atlas soportando un orbe masivo en su musculosa espalda. El orbe es, por supuesto, la Piedra del Disparador de plata. Si el Crucero ártico está en llamas, simplemente tendrían que dejarlo bajo el orbe, como una parrilla, siendo suficiente para calentarlo hasta el punto de desactivación. De otro modo, los pjs tendrían que idear cómo traer algo de calor en el ambiente bajo cero. Si se quedaran realmente bloqueados con esta situación, uno de los sargentos Marines recomendará extraer combustible del Crucero ártico (o alguno de los otros vehículos) e impregnar la Piedra del Disparador con ello.

Lo único que les quedará entonces, es encargarse de Edwin Morrissey. Entonces descubrirán que los Marines lo tienen, junto a un grupo reducido de sicarios inmovilizados en una sala trasera. Viendo que todo está perdido, se rendirá a los héroes, apelando a su misericordia. Los Marines no se opondrán a los héroes si acaban tomándose la justicia por su mano, si esa es su decisión. De otro modo, detendrán al genio de la operación, Morrissey, que parecerá ridículamente escuálido y poca cosa comparado con toda su iconografía. Murmurará de forma arrogante *"Adelante, arréstenme. Los tribunales no tienen autoridad sobre mí, y tan pronto como aparten la mirada, desapareceré"*.

Morrissey, de hecho, desaparecerá de la prisión, pero no por sus propios métodos. La *Terra Arcanum* estará ansiosa de poner sus manos sobre él. Si algún pj es miembro de esta organización, o futuro miembro, les pedirán que les entreguen a Morrissey a ellos para que puedan aplicar justicia. Así, le pondrán frente a su propio tribunal y será sentenciado. Finalmente, un buen día se encontrará despertando en una tierra extraña y tropical con el sol brillante del mediodía directamente sobre su cabeza y el horizonte extrañamente curvado, con algo inmenso y hambriento corriendo hacia él, mientras él dispone tan sólo un caro traje de negocios y una pistola con una sola bala.

EPILOGUE: THE END...?

Finalmente, para completar esta historia, los pjs serán convocados en la Casa Blanca para recibir las felicitaciones personales del Presidente. Desafortunadamente, los detalles de este cataclismo que no llegó a ser no podrán ser revelados al público jamás, pero los pjs recibirán cada uno una importante recompensa económica, así como por lo menos un punto de Rango en el *Army Intelligence* (para los civiles, esto significaría accesos del más alto nivel y favores especiales). Después, los pjs estarán entre los primeros especialistas que serán llamados para cualquier asunto que tenga que ver con el extraño "*agujero al mundo interior*" que las notas de Morrissey indicaban. Además, a discreción del GM, *Terra Arcanum* quizás les ofrezca entrar en sus filas, si no a todos, quizá a alguno de ellos, en cuyo caso, todos los que acepten ganarán un punto de Rango también dentro de esa organización.

La otra opción posible, sería que la lucha dentro de la base ártica, causara que el hielo se desestabilizase. Pero no antes que el disparador de cristal sea desactivado, entonces la estructura entera se resquebraja y cae a plomo en una avalancha hacia lo más profundo del hielo. Los pjs quedan desorientados en la caída, pero cuando recuperan el conocimiento, ellos (y quizás algunos Marines, algunos sicarios, y quizá Morrissey o el Crucero ártico si lo pueden sacar de ahí) puedan empezar la escalada de regreso fuera del agujero. Sólo cuando salgan al exterior, se sorprenderán de encontrarse no en el ártico, si no en una selva con el sol brillante del mediodía directamente sobre sus cabezas...

Agradecimiento del traductor: A los foreros de Igarol que me ayudaron con las palabrejas complicadas.

Hollow Earth Expedition™ and © 2006
Exile Game Studio, LLC