



Una aventura para “El Rastro de Cthulhu de María Robledo Catalán



“Proyecto Aldebarán” es una aventura para El Rastro de Cthulhu
creada por María Robledo Catalán bajo licencia Creative Commons

Reconocimiento- No Comercial - Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Comentarios, críticas (preferentemente constructivas), batallitas y/o sugerencias varias a
aviso.a.roleantes@gmail.com o en <http://aviso-a-roleantes.blogspot.com.es/>

PROYECTO ALDEBARAN

“Proyecto Aldebarán” es una aventura para “El Rastro de Cthulhu” ambientada en 1966 en EEUU, Argentina y la Antártida. Está planteada para jugarla en modo pulp, aunque puede adaptarse a estilo clásico, para 4 o 5 jugadores experimentados, de los cuales sería conveniente es imprescindible que al menos uno hable alemán, y tiene una duración prevista de 3 o 4 sesiones.

Aunque es una aventura independiente, continúa la historia de María Orsic, una PNJ del módulo “Metrópolis”. En caso de que la anterior aventura hubiese terminado con su muerte, el Guardián puede utilizar alternativamente a algunas de las otras Damas de Vrill.

A lo largo del texto, el Guardián dispondrá de información adicional relacionada con la trama. En el Apéndice I, se adjunta una línea temporal de la aventura, un mapa de la Antártida e información sobre los PNJs históricos. En los Apéndices II y III, encontrará información adicional sobre encuentros para intercalar en los viajes entre las diversas localizaciones, ampliando la duración de la aventura.

Música recomendada

Si el Guardián usa música en sus partidas, estas son algunas recomendaciones:

- En Estados Unidos: La banda sonora de “Forrest Gump”, incluye un repertorio variado de música norteamericana de la época, aunque algunos temas son posteriores a 1966.
- En Argentina: La banda sonora de “Tango. El Exilio de Gardel”, compuesta por Astor Piazzolla, compositor y bandoneonista, que en los 60 revolucionó el tango mezclándolo con ritmos de jazz.
- En la Antártida: La banda sonora de “La Cosa” (la de John Carpenter, de 1982) compuesta por Ennio Morricone.
- En general y para dar un toque más pulp a la ambientación: La banda sonora de “Expediente X: Enfrentate al futuro”.



EEUU en 1965

Los 60 estuvieron caracterizados por la tensión internacional y las protestas ciudadanas: contra la guerra de Vietnam, contra la invasión de las tropas soviéticas en Checoslovaquia durante la Primavera de Praga, contra el orden establecido durante las protestas estudiantiles y sindicales de Mayo del 68 en Francia, etc.

La Guerra Fría vivía momentos de máxima tensión, como el derribo del avión espía norteamericano “U2” sobre territorio soviético o la crisis de los misiles de Cuba de 1962.

Mientras tanto, la URSS encabezaba la “carrera espacial” poniendo al primer ser humano en órbita, el cosmonauta Yuri Gagarin (hasta 1969 EEUU no conseguirá llegar a la luna).

John F. Kennedy había sido asesinado en 1963 y Malcolm X, activista por los derechos afroamericanos, a principios de 1965. Martín Luther King también sería asesinado posteriormente, en 1968.

La desaparición de todas estas figuras públicas, afectó profundamente a los norteamericanos, que sufrieron la mayor crisis de identidad de su historia.

El sucesor de Kennedy, Lyndon B. Johnson, aprobó programas sociales destinados a mejorar la situación de los suburbios y mediante la Ley de Derecho al Voto de 1965, los afroamericanos estadounidenses pudieron finalmente acudir a las urnas.

El gancho

La aventura está pensada para ser jugada, principalmente, con personajes pertenecientes a cuerpos de seguridad estadounidenses, aunque caben otras posibilidades:

- **FBI** (Oficina Federal de Investigaciones): El FBI es informado de la desaparición de tres científicos de origen alemán que formaron parte de la Operación Paperclip.

- **NSA** (Agencia Nacional de Seguridad): La NSA detecta unas comunicaciones sospechosas entre varios científicos de origen alemán que trabajan para el gobierno y que poco después, desaparecen.

- **Periodistas**: Un contacto con conexiones en Defensa Nacional informa a los investigadores de la extraña desaparición de unos científicos que trabajan en instalaciones secretas del gobierno.

- **Teóricos de la conspiración**: Un grupo de ufólogos han interceptado unas comunicaciones del gobierno sobre tres científicos desaparecidos que trabajaban secretamente para el gobierno, e informan a los investigadores.

- **Otros**: Cualquier otro tipo de PJs, pueden enterarse de la desaparición de los tres científicos por las noticias. En qué medida sea de interés para ellos o qué les empuje a investigarlo, dependerá del historial de los personajes: pueden haber conocido a alguno de los desaparecidos si son de su misma localidad o si han formado parte del ejército, o tener relación con ellos a nivel académico.

La terrible verdad

El círculo interno de la Sociedad Vril sobrevivió a los acontecimientos de 1927 y continuó su colaboración con el Partido Nazi, a través de su relación con Thea von Harbour.

En 1935, el Partido Nazi crea la **Ahnenerbe**, una división pseudocientífica que buscaba pruebas del origen de la raza aria. En realidad, aprovecharon sus expediciones arqueológicas para buscar libros y objetos relacionados con los mitos.

En 1938, basándose en el informe de Willian Dyer sobre la Expedición Pabodie a la Antártida, organizada por la Universidad de Miskatonic en 1930-31, y en el contacto mental que Maria Orsic

dice mantener con los Antiguos, la Ahnenerbe organiza una **Expedición a la Antártida**, cuyo fin es estudiar la ciudad de **Kadath** y construir un asentamiento al que llamaron **Nueva Suabia**.

En la ciudad de Kadath, los nazis tuvieron acceso a la avanzada tecnología de los Antiguos y comenzaron a estudiarla.

En Ludwikowice (Polonia), un grupo de destacados científicos alemanes, bajo el mando del General de las SS Hans Kammler y con la ayuda de María Orsic, analizan la **Campana Nazi**, una nave alienígena procedente de Kadath que les permitiría saltar en el tiempo.

A María Orsic, Hans Kammler y la Campana Nazi se les pierde el rastro definitivamente cuando los soviéticos entran en Polonia, en abril de 1945. Hasta ahora.



La **Ahnenerbe** (Sociedad para la Investigación y Enseñanza sobre la Herencia Ancestral Alemana), fue una entidad constituida en 1935 por el Partido Nazi para realizar investigaciones con fines educativos, en apoyo de la ideología nazi y en particular, de sus teorías relacionadas con la raza aria.

En 1940, durante la II Guerra Mundial, fue integrada en la estructura de las SS, bajo el mando de Heinrich Himmler.

El esqueleto

En “**La verdad está ahí fuera**”, descubrirán que los tres científicos desaparecidos son algo más de lo que parecen, así como los planes de los supervivientes del Proyecto Aldebarán.

En “**Enfréntate al futuro**” deberán seguirles hasta Argentina, donde descubrirán que un idílico hotel de montaña oculta terribles secretos.

En “**Creer es la clave**” deberán encontrar la base secreta de los nazis en la Antártida y evitar que logren su objetivo.

Condición de victoria

Evitar que los nazis conquisten el mundo haciendo uso de la tecnología alienígena que han conseguido.

Escena 1. La verdad está ahí fuera

Dependiendo del gancho utilizado para involucrar a los PJS en la aventura, recibirán por un conducto u otro la noticia de que tres famosos científicos que trabajan (o han trabajado, en el caso de Hermann Oberth, que ya está retirado) directa o indirectamente para el gobierno de los Estados Unidos, han desaparecido recientemente.

La oficina del sheriff de los lugares donde residían (que son los que se encargan de personas desaparecidas), no le dieron importancia inicialmente a los hechos, pero la coincidencia temporal entre las tres desapariciones y el hecho de que los implicados tengan relación laboral con el gobierno, hicieron saltar las alarmas de los cuerpos con competencia interestatal.

Los trabajos de los tres científicos para el gobierno son secretos, por los que los investigadores, en ningún caso, podrán acceder a sus expedientes, aunque sí podrán visitar sus viviendas particulares e interrogar a familiares y vecinos. También pueden usar **Buscar libros** en una biblioteca pública, **Burocracia** en alguna universidad o **Jerga policial**, para obtener información pública sobre ellos.

Fort Leonard Wood –Pulaski (Missouri)

Tipo de escena: Investigación

Pistas clave: Proyecto Albedaraan, Nueva Suabia, Incidente Ovni de Kecksburg

Otto Ambros trabaja como asesor del Cuerpo Químico del Ejército de los Estados Unidos, en Fort Leonard Wood, en Pulaski, Missouri. Esto es lo que pueden averiguar allí:

Oficina del sheriff: Recibieron un aviso hace casi tres semanas del vecino de Ambros, avisando de que tenía a su perro abandonado en el jardín y que no paraba de ladrar desde hacía varios días.

Los agentes que se personaron en la casa, encontraron al perro en bastante mal estado, sin

apenas agua ni comida. La casa estaba bastante desastrada, por lo que no podrían determinar con seguridad si el desorden era fortuito o provocado, pero era evidente que el dueño se había marchado recientemente y con bastante prisa. Como se trata de una persona mayor de edad y de la que nadie presentó denuncia por desaparición, archivaron el caso por falta de pruebas.



Nueva Suabia (en alemán, Neuschwabenland) fue el nombre dado por la Expedición Antártica Alemana de 1938-1939, a una parte de la Antártida ubicada en la Tierra de la Reina Maud. Debía su nombre al barco de la expedición, el MS Schwabenland, que llevaba el nombre del antiguo estado alemán de Suabia.

La expedición estableció una base temporal y realizó un reconocimiento cartográfico de la región. Para afirmar la presencia alemana sobre Nueva Suabia, colocaron banderas con la esvástica a intervalos de 30-40 km. La expedición avistó por aire la presencia de fuentes termales con vegetación en el oasis Schirmacher, poco antes de su regreso hacia Alemania, el 6 de febrero de 1939.

Dos expediciones más fueron programadas para 1939-1940 y 1940-1941, con la intención de ampliar la zona reivindicada por Alemania en el continente y valorar la posibilidad de establecer bases navales para controlar el Océano Índico y el Atlántico sur. Ambos proyectos fueron cancelados por el estallido de Segunda Guerra Mundial.

Nueva Suabia ha sido objeto de numerosas teorías conspirativas, que postulan que tras la expedición de 1938-39, el ejército alemán construyó una base militar en allí, donde en 1945 se habrían retirado tropas nazis y militares de alto rango, y que habría sido buscada infructuosamente por los Estados Unidos e Inglaterra durante décadas. Esta teoría supone que las tropas nazis sobrevivieron en oasis termales de Nueva Suabia, que le proporcionan energía y calor.

Vecindario: Ambros vive en una zona de viviendas unifamiliares de clase media a las afueras, que ha conocido tiempos mejores. La casa está al final de la calle, donde termina la urbanización, un poco apartada de las demás. A pesar de ello, destaca, por su aspecto desarreglado y cochambroso.

La casa que linda con la suya pertenece a un hombre de unos 70 años, con un acento difícil de localizar, que toma el sol en el porche en mangas de camisa, mientras acaricia a un pastor alemán de aspecto demacrado. Se trata del vecino que avisó a la oficina del sheriff del abandono del perro y que se ha hecho cargo del animal.

Si utilizan **Interrogatorio** o **Adulación**, les dirá lo siguiente:

- Ambros siempre tenía al pobre perro en el jardín atado y sólo lo soltaba cuando se marchaba los fines de semana (para evitar que nadie pudiese entrar).

- A menudo se marchaba en su coche, una vieja ranchera, el viernes y no regresaba hasta el domingo. Nunca llevaba equipo de camping o pesca, por lo que no parece que sus viajes fueran de placer.

- Vivía solo, no recibía nunca visitas y jamás se relacionó con sus vecinos. Además era bastante antipático, por lo que procuraba encontrarse con él lo mínimo posible.

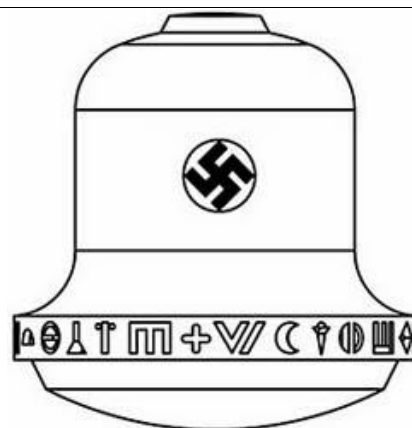
- La última noche que lo vio a través de la ventana, parecía hablar a gritos en alemán por teléfono con alguien. Seguidamente, subió al coche y salió de allí a toda velocidad

- Si utilizan **Idiomas** o **Antropología**, detectarán que tiene acento de Europa del este.

- Con **Recogida de Pruebas** verán que por debajo de la manga de la camisa le asoma un tatuaje. Con un gasto de 2 puntos en **Recogida de Pruebas**, sabrán que el tatuaje pertenece al NKVD (Comisariado del Pueblo para Asuntos Internos) ruso.

- Si usan **Evaluar Sinceridad**, verán que oculta algo.

Con un **gasto de 2 puntos en Interrogatorio**, averiguarán que es de origen polaco y que durante la II Guerra Mundial trabajó para la Glávnoe Upravlénie (Inteligencia Militar Soviética) en el Proyecto Alsos Ruso, pero que desertó después de la guerra.



Campana Nazi

Die Glocke ("la campana", en alemán) es un supuesto experimento ultrasecreto nazi, realizado durante la última fase de la Segunda Guerra Mundial, en el marco de las Wunderwaffen o "armas maravillosas". La Campana fue creada en **Der Riese** ("el gigante"), una base secreta subterránea ubicada en **Ludwigsdorf** (Polonia).

El director del proyecto, por orden directa de Hitler, fue Hans Kammler que también intervino en la investigación de los cohetes V, y al que se considera responsable de la muerte de 62 científicos colaboradores del proyecto, desaparecidos poco antes de la destrucción de Der Riese por los bombardeos aliados en 1945.

Die Glocke estaba hecha de un metal especialmente pesado, tenía forma de campana y estaba encadenada al suelo. Medía 4 metros de alto por 3 de diámetro, y en su parte baja tenía dos anillos rotatorios, con unas extrañas inscripciones en un idioma desconocido, que dejaban entrever un líquido plateado, similar al mercurio, pero que al girar los anillos, se volvía morado brillante. Éste líquido, conocido como **IRR-Xerum 525**, era extremadamente radiactivo y muchos científicos que trabajaron en Die Glocke mientras estaba encendida, fallecieron.

El fin de Die Glocke es aún desconocido. Se cree que producía un campo antigravitatorio, lo que explicaría que estuviese encadenada al piso; se dice que podía abrir una singularidad en el espacio-tiempo (lo que incluye teletransportación y/o viajes en el tiempo); y que podía servir como sistema de propulsión para los ovnis nazis que supuestamente estaba desarrollando el Tercer Reich en las últimas fases de la guerra.

Con un gasto de 1 punto en **Evaluar Sinceridad**, sospecharán que su conversión al sistema capitalista no parece del todo sincera.



El **proyecto Alsos Ruso** fue una operación que tuvo lugar a principios de 1945 en Alemania, Austria y Checoslovaquia, cuyos objetivos eran la explotación de instalaciones relacionadas con la investigación atómica, la adquisición de recursos y la captación de personal científico, para acelerar el proyecto atómico de la URSS.

Antes del final de la II Guerra Mundial en Europa, los aliados ya estaban preparándose para transferir equipo científico alemán y captar a los especialistas que habían conducido proyectos pioneros para el Tercer Reich.

Los Estados Unidos habían preparado la Operación Paperclip y los rusos habían enviado "brigadas de recuperación" entre sus fuerzas militares.

En el área de investigación atómica, los Estados Unidos habían proyectado la Operación Alsos y los rusos esbozaron su propia versión, que incluía el desplazamiento general de instalaciones científicas al territorio de la Unión Soviética.

En 1944, un decreto estableció una fuerza especializada dentro del Glávnoe Upravlénie (Inteligencia Militar): el XIV Directorio de Jefatura del NKVD (Comisariado del Pueblo para Asuntos Internos), destinado a promover el trabajo de científicos alemanes invitados a la URSS.

Domicilio: La casa de Ambros es una chalet de un solo piso, bastante desvencijado. Está rodeado por una valla metálica (por oposición a las impolutas vallas de madera del resto de la urbanización), de casi un metro de altura. En el jardín reseco, hay una caseta de perro con una cadena y un par de cuencos para la comida y el agua, actualmente vacíos.

La puerta de la vivienda ha sido bloqueada chapuceramente por los ayudantes del sheriff, que la rompieron para entrar, por lo que no será difícil abrirla de un golpe, con una tirada exitosa de **Atletismo**. También pueden entrar por la puerta trasera, utilizando **Cerrajería**.

La casa está repleta de libros, periódicos y notas (a máquina y manuscritas), en estantes, sobre las mesas y amontonados en el suelo, en un desorden aparentemente organizado. Revisarlos todos es una tarea titánica, para la que necesitarían meses, quizás años. La gran mayoría están escritos en alemán, por lo que para entenderlos, tendrían que usar **Idiomas**.

Si utilizan **Recogida de Pruebas** en las zonas adecuadas de la casa, podrán descubrir lo siguiente:

- En un arcón metálico debajo de la cama: Lleva un candado, que puede abrirse mediante **Cerrajería**, o forzarse con la herramienta adecuada y una tirada exitosa de **Atletismo**.

En su interior hay documentación en alemán fechada en 1945 y con el cuño de las SS. Si utilizan **Idiomas**, verán que se trata de las pruebas realizadas en relación al IRR Xerum-525, una sustancia desarrollada para un sistema de propulsión llamado "Die Glocke" (La Campana), en el marco de una investigación llamada "Proyecto Aldebarán".

- En la pared del despacho: Una foto que muestra a un grupo de cinco hombres (uno de ellos con uniforme de las SS) y dos mujeres en un laboratorio (entre ellos están Ambros, Oberth y Debus), delante de un objeto con forma acampanada. En la parte trasera de la foto pone "Ludwigsdorf, 1944".

- En la mesilla de noche: Una foto enmarcada en la que se ve a una de las mujeres de la fotografía del despacho, delante de una montaña nevada en la que parecen distinguirse lo que parecen construcciones. Detrás de la foto pone: "Kadath, Nueva Suabia, 1938" y la firma "Beth".

- Sobre la mesa de la cocina: Una carpeta con recortes del periódico Tribune-Review de Greensburg, fechados el 10 de diciembre de 1965, en los que se habla de la caída de un supuesto ovni cerca de Kecksburg (Pensylvania).



El incidente OVNI de Kecksburg (Pennsylvania), tuvo lugar el 9 de diciembre de 1965. Una bola de fuego grande y brillante fue vista por miles de personas en al menos seis estados de EE.UU. y Ontario, Canadá.

Hubo numerosos testigos en Kecksburg que afirmaron que algo se estrelló en el bosque. El cuerpo de bomberos voluntarios locales, informaron del hallazgo de un objeto en la forma de bellota y tan grande como un Volkswagen Escarabajo.

Tenía unas inscripciones parecidas a jeroglíficos egipcios en una banda alrededor de la base del objeto. Informaron, además, de la presencia del Ejército de los Estados Unidos en la zona, que aseguró el perímetro, ordenó a los civiles que se alejasen y retiró el objeto en un camión. Sin embargo, posteriormente, los militares afirmaron que buscaron en el bosque y no encontraron "absolutamente nada".

La portada del Tribune-Review de Greensburg, que tenía un reportero cerca del lugar, de la mañana siguiente era "Objeto volador no identificado cae cerca de Kecksburg – El Ejército acordona la zona". El artículo decía:

"El área en la que el objeto aterrizó, fue sellada inmediatamente por orden del Ejército de los Estados Unidos y de la Policía Estatal, según se informa, en previsión de una "inspección minuciosa" de lo que pudo haber caído. La Policía Estatal ordenó acordonar la zona en espera de la llegada prevista de dos ingenieros del Ejército de los Estados Unidos y, posiblemente, científicos civiles".

Sin embargo, una edición posterior del periódico afirmó que según los informes, no se había encontrado nada después de que las autoridades registrasen la zona.

Fort Worth – Tarrant (Texas)

Tipo de escena: Investigación

Pistas clave: Proyecto Aldebarán, Antártida, Kadath

Herman Oberth trabajó para Convair Group en Fort Worth, en el condado de Tarrant, Texas, donde siguió viviendo después de jubilarse. Allí pueden averiguar lo siguiente:

Oficina del sheriff: Hace dos semanas, recibieron una denuncia de la asistenta de Herman Oberth, en la que decía que había desaparecido. No tramitaron la denuncia hasta pasadas 72 horas, esperando que apareciera en cualquier momento, pero al no hacerlo, fueron a investigar.

Cuando registraron la casa, vieron que estaba todo perfectamente ordenado, pero que faltaban algunas prendas del armario y un maletín, por lo que piensan que pudo marcharse voluntariamente.

Están intentando localizar a sus hijos, que viven en Alemania, a través de la embajada alemana en Washington.

Vecindario: Oberth vive en una de las calles principales de Fort Worth, en el tercer piso de una finca de ladrillo rojo.

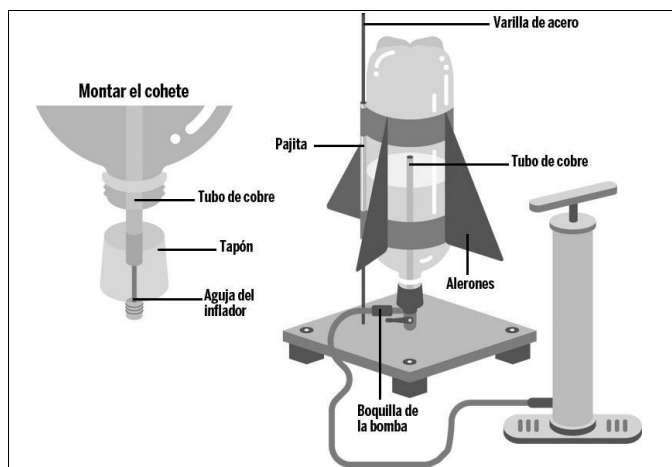
Usando **Interrogatorio** o **Adulación** con los vecinos, averiguarán que se trataba de un hombre de costumbres fijas, que salía todas las mañanas a pasear a la misma hora, ni antes ni después. Era poco hablador pero correcto.

Ningún adulto vio ni oyó nada sospechoso la noche de su desaparición, pero todos ofrecerán sus teorías al respecto: que si estará un poco senil, que si se habrá ido con alguna jovencita, que si habrá vuelto a Alemania...

Al llegar o al marcharse, se encontrarán con la hija de los vecinos de la planta baja. Se trata de una niña rubia de unos 8 años, que intenta montar un cohete propulsado con agua para la feria de ciencias, en el patio de atrás de la finca.

Si le interrogan sin estar su madre presente y usando **Consuelo**, afirmará haber visto algo: El Sr. Oberth le estuvo explicando cómo arreglar su cohete para que funcionase, y la noche que desapareció, subió a su casa para enseñarle como había quedado. Cuando asomaba por la escalera, lo vio salir de su casa con mucha prisa, acompañado de dos hombres y una

mujer, que hablaban en un idioma que no comprendió y que le llevaban prácticamente a empujones. Se asustó mucho, y se metió corriendo bajo la escalera.



Un **cohete de agua** o un cohete de botella, es un tipo de cohete de modelismo que usa agua como propelente de reacción. La cámara de presión, motor del cohete, es generalmente una botella de plástico. El agua es lanzada fuera por un gas a presión, normalmente aire comprimido, lo que impulsa el cohete según la 3ª ley de Newton.

Usando **Evaluar Sinceridad** verán que dice la verdad. Con un gasto de un punto en **Interrogatorio**, les dirá que no dijo nada por miedo a que la castigasen, porque a su padre no le gusta que hable con el Sr. Oberth porque dice que es un “maldito alemán”.

Si le muestran fotos de Otto Ambros, lo reconocerá como uno de los dos hombres, el que parecía más nervioso. El otro dirá que es moreno, alto y muy serio. Y la mujer, rubia y con el cabello muy largo.

Si llevan consigo la foto del grupo de científicos encontrada en casa de Otto Ambros, reconocerá al hombre vestido con uniforme de las SS y a la mujer rubia de cabello largo. Dirá que eran exactamente así, pero que el hombre nervioso es más mayor.

Asistente: La asistente es una mujer morena, alta y enjuta de unos 50 años, con el pelo peinado en un moño pasado de moda. Habla con un acento tejano algo sospechoso (con **Idiomas** o **Antropología**, verán que tiene un ritmo que recuerda a la dicción británica).

Responderá a todas las preguntas que les hagan los investigadores con concisión y exactitud, sin entrar en valoraciones.

Esto es lo que puede decirles, si hacen las preguntas pertinentes y usan **Interrogatorio**:

- Lleva trabajando para el profesor Oberth desde que se mudó a Forth Worth, hace casi 5 años.

- Su trabajo consiste en cocinar y limpiar la casa 6 días a la semana. Llega a la casa a la hora del desayuno y se marcha sobre las 6, tras dejarle preparada a Oberth la cena.

- El día anterior a la desaparición, se marchó a su hora habitual. Cuando llegó al día siguiente, Oberth no estaba en casa. Creyó que habría salido un momento, pero nunca regresó.

- El profesor es viudo y vive solo. Su esposa (Tilli) falleció hace casi 10 años, tras lo cual abandonó Alemania y vino a trabajar a Estados Unidos, a Alabama, donde colaboró con Von Braum durante unos años, antes de mudarse a Texas.

- Su esposa y él tuvieron 4 hijos, de los cuales viven todavía dos, en Alemania. Hablan por teléfono a menudo.

- Su hijo mayor falleció en el frente y su hija pequeña, en la explosión de una fábrica de oxígeno, bombardeada por los aliados (en el despacho tiene fotografías de ambos).

- No suele recibir visitas, aunque sí abundante correspondencia de profesores de varias universidades.

- El profesor Oberth trabajó en Forth Worth para una empresa contratista del gobierno, llamada Convair Group, hasta que se retiró en 1962.

- Les dirá que no conoce ningún dato sobre el trabajo de Oberth, sólo que estaba relacionado con cohetes, (tiene bastantes maquetas en su estudio). Utilizando **Evaluar Sinceridad**, verán que no es cierto.

Con un **gasto de 2 puntos en Interrogatorio**, averiguarán que es de origen británico y que durante la II Guerra Mundial trabajó para la T-Force, una unidad del ejército británico dedicada a la búsqueda de científicos y tecnología militar alemana.

Con un **gasto de 1 punto en Evaluar Sinceridad**, sospecharán que sigue teniendo vínculos con la inteligencia británica, aunque lo negará categóricamente.



La **Operación Backfire** fue una operación científico-militar llevada a finales de la II Guerra Mundial por personal de la Oficina de Investigación y Desarrollo del Ejército Británico, con el fin de adquirir tecnología alemana e Interrogar a los especialistas de cohetes alemanes que habían construido el V-2.

Durante esta operación, se hicieron pruebas con 3 o posiblemente 4 cohetes V-2, en octubre de 1945, en una plataforma de lanzamiento al noreste de Arensch, cerca de Cuxhaven, en Alemania. Muchos de los cohetes y el combustible de peróxido de hidrógeno utilizado en la operación, fueron proporcionados por la **T-Force**, una unidad secreta del ejército británico que durante la primavera y el verano de 1945, se dedicó a buscar científicos y tecnología militar alemana.

Los procedimientos de manipulación y lanzamiento no se conocían, por lo que se utilizó personal alemán para realizarlos, que en su mayor parte colaboró voluntariamente. Muchos de ellos, fueron traspasados posteriormente a la Operación Paperclip norteamericana.

Los lanzamientos fueron filmados y como el personal vestía sus uniformes originales, y los cohetes fueron pintados de forma similar a su aspecto original, este material (a menudo utilizado para documentales) ha sido confundido con material de archivo de lanzamientos alemanes durante la guerra.

Domicilio: El apartamento de Oberth está inmaculada y casi obsesivamente ordenado (sobretudo comparado con la casa de Otto Ambros).

Si utilizan **Recogida de Pruebas** en las zonas adecuadas de la casa, podrán descubrir lo siguiente:

- En el despacho: En las paredes hay varias fotografías familiares enmarcadas, en la que aparecen su mujer y sus 4 hijos. Si utilizan **Recogida de Pruebas**, notarán el enorme parecido entre su

hija (la que murió en la explosión de la fábrica de gas) y la niña de los vecinos.

- En la biblioteca: Predominan los textos científicos y técnicos. Utilizando **Recogida de Pruebas**, notarán que los únicos libros no científicos que hay en la biblioteca, son una completísima colección de novelas de Julio Verne, y un guión de “La mujer en la luna”, firmado por Thea von Harbour en la primera página.



La mujer en la luna (1929)

En 1928 y 1929, Hermann Oberth trabajó en Berlín como asistente científico en la primera película con escenas en el espacio, “La mujer en la Luna”, dirigida por Fritz Lang y con guión de Thea von Harvour. La película tuvo un valor enorme al popularizar la idea de la astronáutica. Oberth perdió la visión en su ojo izquierdo en un experimento para la película.

En 1929, Hermann Oberth aceptó el encargo de Fritz Lang de construir y lanzar un cohete de combustible líquido para publicitar la película. El cohete nunca llegó a completarse a tiempo, debido a que el diseño era demasiado complejo, pero el motor desarrollado para el cohete de Oberth sería utilizado en 1931 en el cohete Mirak.

Los cohetes sin finalizar se los quedó el estudio de la película, y luego fueron adquiridos por la VfR (una sociedad civil de cohetaría alemana) para proseguir con los estudios sobre cohetes propulsados por combustibles líquidos.

Con un gasto de 2 puntos en **Recogida de Pruebas**, se darán cuenta de que la biblioteca oculta un estante secreto, que se activa sacando “De la tierra a la luna” de Julio Verne.

En su interior hay dos carpetas con documentación en alemán (necesitarán usar **Idiomas** para poder entenderlo) y una en inglés.

- Carpeta “Expedición Pabodie”:

Contiene el informe (en inglés) del profesor Willian Dyer sobre la Expedición Pabodie a la Antártida, fechado en 1931, varios artículos posteriores de revistas de divulgación científica y un expediente médico.

En los artículos, la comunidad científica no da ningún crédito a las conclusiones de Dyer y atribuyen sus avistamientos a espejismos producidos por la atmósfera polar.

El expediente médico pertenece a Walter Danford, un estudiante que acompañó a William Dyer en su vuelo sobre la cordillera, así como en la exploración de la ciudad situada más allá. Al regreso del viaje, Danforth se encontraba al borde de una crisis nerviosa y guardó silencio sobre todo cuanto había visto, negándose a comentar nada de lo experimentado a los médicos.

Sin embargo, posteriormente, Danford manifestó episodios disociativos en los que divagaba sobre una ciudad poblada por terribles criaturas, para callar de nuevo de forma abrupta. Fue diagnosticado de demencia antártica.

- Carpeta “Alfred Richster”:

Contiene el informe (en alemán) de Alfred Richster, director de la Expedición Antártica Alemana de 1938. En él, se detalla la llegada a la Antártida y el establecimiento de un asentamiento, desde el que se organiza una exploración aérea para buscar las montañas descritas por William Dyer, así como la ciudad de Kadath.

Una vez localizada la zona, un equipo estableció un campamento en las inmediaciones de la ciudad, con el objetivo de recoger, fotografiar e inventariar todo lo que se hallase en los túneles.

En el inventario figuran, entre otros objetos, uno con forma de campana, que emite un resplandor morado, y fotografías de varios murales que muestran la historia de unas formas de vida alienígenas.



La **Expedición Pabodie**, fue una expedición científica a la Antártida financiada por la Universidad de Miskatonic y encabezada por el profesor Willian Dyer del Departamento de Geología. El objetivo principal de esta expedición era recoger fósiles de las rocas antárticas. Con este fin, el profesor Frank Pabodie, del Departamento de Ingeniería, desarrolló un taladro capaz de introducirse profundamente en la roca para extraer especímenes.

Tras gran número de perforaciones sin nada que destacar, un profesor de biología llamado Lake, partió en una exploración secundaria hacia un lugar situado al noroeste del campamento base. Allí confiaba en encontrar una explicación para ciertas impresiones extrañas provocadas por las perforaciones previas.

Según los informes que llegaron al exterior, el éxito de la expedición superó las expectativas del equipo: descubrieron una cadena montañosa más alta que el Himalaya, así como los restos fosilizados de criaturas que parecían ser mitad animales y mitad vegetales.

En este punto dejaron de recibirse informes. Posteriormente se informó de que una epidemia de locura se había apoderado de los científicos acampados cerca de las montañas y todos menos uno, se habían matado entre sí. Tras esta tragedia, el resto de los miembros de la expedición reunió los pocos datos de los que disponían y regresaron a Miskatonic. A muchos de ellos se les diagnosticó posteriormente demencia antártica y fueron reclusos en instituciones mentales.

Poco después de su regreso, el profesor Dyer publicó su informe sobre los “auténticos” sucesos de la expedición Pabodie, con la esperanza de desalentar futuras exploraciones de la Antártida. Sin embargo, el resto de la comunidad científica, concedió poco valor al manuscrito.

- Carpeta “Proyecto Aldebarán”:

Se trata de un estudio realizado por Oberth en 1945, para una investigación secreta llamada Proyecto Aldebarán. En él, Oberth realiza cálculos astronómicos en relación a la posibilidad de realizar un viaje interplanetario a la constelación de Aldebarán.

El medio de transporte para dicho viaje sería un artefacto al que denominan “Die Glocke” (La Campana), que utiliza un sistema de propulsión desconocido hasta el momento, cuyo funcionamiento exacto desconocen los científicos implicados en el proyecto.

Oberth realizó varias pruebas para averiguar cómo funcionaba Die Glocke (con ingeniería inversa), basándose en traducciones parciales de los símbolos que cubren su parte inferior, similares a runas, y que según una médium llamada María Orsic, contienen la información necesaria para hacerla funcionar.

En las pruebas, Die Glocke realizó pequeños saltos en el tiempo y el espacio, generando algo similar a un agujero de gusano. Lamentablemente, la inestabilidad del campo generado, hacía casi imposible la supervivencia de cualquier elemento vivo que viajase en ella, área de estudio en la que se centraron sus análisis a partir de entonces.



En el relato “En las Montañas de la Locura”, se sitúa **Kadath** en la Antártida. De acuerdo con algunas interpretaciones, la gigantesca montaña surgió hace unos 150 millones de años desde las entrañas de lo que se dice que fue el primer pedazo de tierra que surgió de las aguas.

Las montañas se alzaron y los Antiguos permanecieron en su ciudad original hasta hace unos 750.000 años, cuando comenzaron a abandonarla gradualmente, a cambio de sus lugares de descanso en el fondo del mar.

Cabo Kennedy –Brevard (Florida)

Tipo de escena: Investigación

Pistas clave: Proyecto Aldebarán, Hotel Sierra de la Ventana, Admiral Graf Spee

Kurt Debus trabaja en las instalaciones de la NASA en Cabo Kennedy (rebautizado así tras la muerte del presidente en 1963), en el condado de Brevard, Florida.

Oficina del sheriff: La desaparición de Debus fue denunciada por su esposa, Irmgard, en la oficina del Sheriff de Cabo Kennedy hace algo más de una semana.

Sin embargo, dos días más tarde retiró la denuncia, alegando que su marido había tenido que ausentarse por un asunto urgente y que finalmente, había conseguido ponerse en contacto con ella para comunicarle donde estaba, por lo que el expediente fue cerrado.

Familia: Debus vive en una casa unifamiliar de reciente construcción, en una urbanización cerca de las instalaciones de la NASA. La pareja tiene dos hijas, pero en la casa sólo vive el matrimonio Debus y una criada: Siegrid, la hija mayor, vive en Nueva York y Ute, la pequeña, estudia en el MIT.

La Sra. Debus es una mujer alta y elegante, de unos 55 años, con un acento casi perfecto. Atenderá a los investigadores con la mayor cortesía, intentando quitarle hierro al asunto, al que calificará de un mero malentendido, sin perder la calma en ningún momento.

Mantendrá que se asustó al no saber nada de su marido, pero que Debus se puso en contacto con ella por teléfono dos días después. Por lo visto, tuvo problemas con la línea telefónica, y por eso no pudo llamar antes. Su marido, está de viaje por un asunto de negocios, aunque no sabe exactamente donde, dado que es él quien se ocupa de esos temas. Usando **Evaluar Sinceridad**, verán que no es cierto.

La criada, una mujer de mediana edad con marcado acento centroeuropeo y que todavía habla con su patrona en perfecto alemán, dirá que el Sr. Debus llamó a media mañana para dejar una nota para la señora (que pasa las mañanas en el club), en la que le decía que partía de viaje inmediatamente, y que le llamaría en cuanto llegase a su destino, el cual no especificó.

La criada terminó su tareas y se marchó a las 15.00 horas, como cada día (de la cena se encarga la Sra. Debus, como buena ama de casa germana), dejando la nota para su patrona junto al teléfono, que por lo visto, se voló al abrir la puerta.

Casualmente, le habían dado unos días libres para ir a ver a un familiar enfermo, y no tuvo contacto con la familia hasta 5 días más tarde. Usando **Evaluar Sinceridad**, verán que todo es mentira.



Club Hotel Sierra de la Ventana

Fue un complejo turístico situado en la actual localidad argentina de Villa Ventana, partido de Tornquist, Provincia de Buenos Aires. Fue ideado en el año 1900, inaugurado en 1911 y clausurado en 1920, siendo el primer complejo hotelero de Sudamérica y uno de los primeros casinos de Argentina.

En el año 1943, un grupo de 350 marinos de la tripulación del barco alemán Admiral Graf Spee fueron enviados allí por la Armada Argentina para ser internados bajo vigilancia del ejército.

Los tripulantes del Graf Spee lo renovaron durante los 2 años que duró su uso como centro de detención. Tras la partida de los alemanes, el lugar volvió a ser abandonado.

En 1983 el edificio fue reducido a ruinas por un incendio. El lugar fue declarado Monumento Histórico por la Municipalidad de Tornquist en 1999.

Domicilio: La casa es amplia, luminosa y está decorada con buen gusto. Si utilizan **Recogida de Pruebas** en los lugares adecuados, podrán descubrir lo siguiente:

En la escalera: Hay bastantes fotografías familiares enmarcadas. Entre ellas, llaman la atención:

- Una en la que aparecen Debus y su esposa en un paisaje montañoso, delante de un hermoso edificio.

En un cartel a la derecha de la fotografía se puede leer "Club Hotel Sierra de la Ventana".

Con **Historia del Arte o Arquitectura**, sabrán que se trata de estilo Belle Epoque, de principios del siglo 20, y con **un gasto de 2 puntos** adicionales, conocerán la historia del edificio, que fue bastante famoso en su época. Si no, pueden averiguarlo en una biblioteca.

Usando **Recogida de Pruebas**, verán que a juzgar por el aspecto de Debus y su esposa, la foto fue hecha hace como mucho un par de años.

- Una fotografía en la que se ve a Debus con Oberth y Von Braum en las instalaciones de la NASA.

En el sótano:

Utilizando **Recogida de Pruebas** en el sótano, notarán que la planta superior parece más grande que la inferior, lo que demuestra que una de las paredes oculta una habitación falseada detrás de unos botelleros. Con **un gasto de 1 punto adicional**, activarán el mecanismo que permite el acceso.

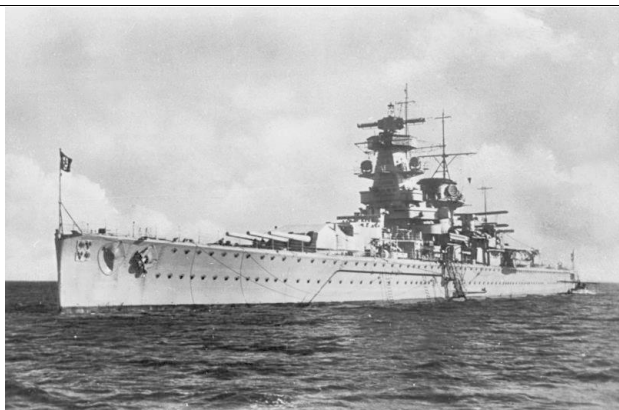
Se trata de un pequeño despacho, donde usando **Recogida de Pruebas** en los sitios correctos encontrarán lo siguiente:

- Una vitrina con recuerdos nazis: una cruz de hierro, un uniforme de las SS, una bandera con la esvástica, fotografías de Debus junto a Himmler, etc.

- Un escritorio con un teléfono independiente del de la casa. Junto a él hay un bloc de notas, con los datos de las escalas para volar de Florida a Buenos Aires, con salida la tarde del día que desapareció Debus.

- Una caja fuerte encastrada en la pared detrás de un cuadro del Fuhrer. Se necesitará **un gasto de 2 puntos** en **Cerrajería** o una tirada con éxito de **Mecánica** y las herramientas adecuadas para reventarla. En ella hay:

- Efectivo en monedas de varios países sudamericanos.
- Material para hacer pasaportes falsos.
- Cartas recibidas en un apartado de correos de Florida, con matasellos de Tornquist, Argentina y remitidas por Walter Kay.



El **Admiral Graf Spee** fue un crucero pesado de la clase Deutschland (también llamado «acorazado de bolsillo») que sirvió en la Kriegsmarine durante la II Guerra Mundial. Oficialmente se atenía las 10 000 toneladas máximo que imponía el Tratado de Versalles a los navíos de la marina alemana, aunque con plena carga lo superaba ampliamente.

El Admiral Graf Spee fue enviado al Atlántico Sur durante las semanas previas al estallido de la II Guerra Mundial para interceptar buques mercantes cuando estallara el conflicto. A partir de septiembre de 1939 y en dos meses y medio, el corsario alemán hundió nueve barcos, pero el 13 de diciembre se enfrentó a tres cruceros británicos en la Batalla del Río de la Plata.

El Admiral Graf Spee causó graves daños a las naves británicas, pero los desperfectos que sufrió le obligaron a hacer escala en el puerto de Montevideo. Convencido por falsos informes sobre la aproximación a su nave de numerosas fuerzas británicas, el comandante del crucero, Hans Langsdorff, ordenó echarlo a pique el 17 de diciembre de 1939.

El 20 de diciembre, Langsdorff se suicidó de un disparo en la habitación de un hotel de Buenos Aires, vestido con su uniforme de gala y tumbado sobre la bandera de combate del buque. Los marinos germanos fueron trasladados a Argentina, donde permanecieron internados el resto de la guerra, primero en la Isla de San Martín y luego en el Hotel Sierra de la Ventana.

En abril de 1945, a punto de terminar la II Guerra Mundial, Argentina le declaró la guerra a Alemania. En enero de 1946, el Almirantazgo Británico envió un barco a Buenos Aires para trasladar a los prisioneros a Europa, pero muchos tripulantes del Graf Spee ya se habían fugado, y permanecieron en Argentina.

- Un archivador de oficina cerrado (**Cerrajería** o una tirada exitosa de **Atletismo**, para abrirlo con una palanca), que contiene:

- Un estudio de campo en alemán (necesitarán **Idiomas** para comprenderlo) sobre “Die Glocke” (La Campana), fechado a principios de 1945, en el que Debus analiza los problemas que plantea su uso para saltar en el tiempo, aprovechando la capacidad de la máquina de generar agujeros de gusano, así como las dificultades de calibrado y control de su fuente de energía.
- Comunicaciones (en alemán, de nuevo necesitarán **Idiomas** para traducirlo) entre Debus y el general de las SS Emil Mazuw, Landeshauptmann (gobernador provincial, en alemán) de Pomerania, Polonia. Están fechadas entre 1944 y principios de 1945, y contienen información detallada sobre los progresos del Proyecto Aldebarán.

Las últimas órdenes están fechadas en abril de 1945, y en ellas, Mazuw insta a Debus a activar Die Glocke cuanto antes, ante el imparable avance del ejército soviético.

- Los expedientes civiles (en alemán, claro está) de todos los integrantes del Proyecto Aldebarán: Otto Ambros, Hermann Oberth, María Orsic, Hans Zammer y la doctora Elisabeth Adler de la Universidad de Heisenberg. Si los investigadores intentan averiguar más datos sobre Adler, comprobarán que no hay nada posterior a 1939.
- Una carpeta con el nombre “Operación Graf Spee” (de nuevo en alemán), con informes sobre las actividades del acorazado en los meses previos a su hundimiento, que indican que realizó una docena de viajes a Nueva Suabia, transportando efectivos y materiales para el establecimiento de una colonia definitiva.

También están los expedientes militares de Hans Langsdorff y Walter Kay, primer y segundo comandante del Graf Spee respectivamente, así como las órdenes de la Kriegsmarine (la marina alemana) de destruir el barco y toda su documentación, en caso de ser capturados.

Escena 2. Enfrentate al futuro

Los investigadores tardarán casi de dos días en llegar a Buenos Aires, debiendo realizar escala en varios países de Sudamérica.

Una vez allí, deberán desplazarse hasta Villa de la Ventana, lo que les llevará como poco otro par de días, según el medio de transporte que utilicen. Pueden llegar con coche, autobús, ferrocarril o avioneta (el Guardián dispone de más detalles sobre las opciones de transporte en el Anexo III).

Villa Ventana –Partido de Tornquist (Argentina)

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Camiones en el Hotel

En Villa de la Ventana sólo hay un lugar donde alojarse: la Hostería La Península, que además hace las veces de Delegación Municipal.

La Hostería, es un alojamiento sencillo pero acogedor, regentado por Rodolfo Schulte, un hombre de unos 30 años. Si usan **Idiomas** o **Antropología** verán que a pesar de la evidente procedencia germana de su apellido, se ha criado en el país. Si utilizan **Interrogatorio** o **Adulación**, esto es lo que puede decirles si hacen las preguntas adecuadas:

- Schulte llegó a Argentina en 1932 con sus padres y un hermano, siendo aún un bebé.

- Hasta 1942 vivieron en Sierra de la Ventana y luego se mudaron a la Hostería, perdida en medio del campo, que fue la primera edificación pública de Villa Ventana. Actualmente, forma parte de la calle principal de la población.

- Su padre, un ingeniero alemán llamado Ulfilas Schulte, murió en 1950. A su muerte, con 18 años, Rodolfo asumió la gerencia de la Hostería.

- En 1943 llegaron los marinos alemanes procedentes del Graf Spee, acompañados de 150 soldados del ejército argentino que los custodiaban. Los alemanes fueron alojados en el viejo Club Hotel Sierra de la Ventana, mientras que los oficiales argentinos lo hicieron en la Hostería.

- Los alemanes repararon el hotel y vivían de la asignación que les mandaba el gobierno argentino, (pagada por el estado alemán), que era unas 5 veces el sueldo medio de la época.

- No se comportaban como prisioneros: los sábados, la banda del barco daba conciertos en los pueblos vecinos; dos veces por semana ponían películas y documentales; y muchos de ellos se casaron con chicas argentinas.



Argentina en 1965

El 23 de septiembre de 1955, las Fuerzas Armadas al mando del general Eduardo Lonardi, derrocaron al presidente Juan Perón y establecieron una dictadura llamada “Revolución Libertadora”. Perón, decidido a evitar un derramamiento de sangre mayor, ordenó no combatir a las fuerzas rebeldes y partió al exilio.

A partir de entonces se prohibió el Partido Justicialista (peronista), se persiguió a sus simpatizantes y se intervinieron los sindicatos, cuyos líderes fueron encarcelados y torturados, además de fusilar a los militares que habían apoyado al presidente.

Muchas de las conquistas sociales logradas durante el gobierno de Perón desaparecieron. La economía registró los más altos índices de crecimiento del mundo, pero la deuda externa se disparó.

Fueron años de profundos cambios en las costumbres, valores e ideas de la sociedad argentina, que se reflejaron fuertemente en la cultura de la época.

Durante los 60 y 70, todos los gobiernos electos fueron derrocados por golpes militares, a menudo apoyados por Estados Unidos, en base a la política de golpes de estado permanentes en Sudamérica, orquestada desde la Escuela de las Américas.

El conflicto social y la violencia política fueron creciendo en intensidad. A partir de la segunda mitad de la década de los 60, se agravaron los problemas sociales y aparecieron diversas organizaciones armadas y guerrillas insurgentes.

- La mayoría eran jóvenes de entre 18 y 20 años, aunque los oficiales tenían más edad.

- En febrero de 1946, el gobierno inglés solicitó su regreso a Alemania, pero para entonces muchos ya se habían escapado. Otros fueron repatriados, pero habían dejado mujer e hijos en Argentina, y volvieron al cabo de unos años. Hay muchos de ellos repartidos por La Pampa.

- El antiguo Hotel Club Villa Ventana ha sido cedido por el Estado al "Centro de Estudios Florentino Ameghino".

- Hace unos meses que se ven bastantes camiones entrando y saliendo del Hotel. Se rumorea que están haciendo una remodelación importante y que van a reactivar la vieja vía férrea que comunicaba el Hotel con Bahía Blanca.

- El camino al Hotel se encuentra en malas condiciones, por lo que cuando llueve, sólo se puede transitar usando caballos. A pesar de ello, durante las lluvias de las semanas previas, no dejaron de entrar y salir materiales, incluso en carro.

- Usando **Evaluar sinceridad**, verán que no está muy contento con el Centro de Estudios.

Con **un gasto adicional de un punto en Interrogar**, les dirá que a menudo, se oyen extrañas detonaciones provenientes del Hotel, lo que molesta bastante a los huéspedes de la Hospedería.

Club Hotel Villa Ventana

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Armas Limpias

Dependiendo del clima (o lo cruel que se sienta el Guardián), los investigadores irán al Hotel en automóvil por un camino de tierra o a caballo a través de un lodazal. La distancia son algo más de 7 kilómetros.

Si utilizan **Recogida de Pruebas** en el camino, verán que por allí han pasado camiones muy cargados, a juzgar por las marcas de las ruedas.

Si se acercan a las antiguas vías del ferrocarril y usan **Recogida de Pruebas** o hacen una tirada exitosa de **Mecánica**, verán que alguien ha cambiado recientemente los raíles.

El Club Hotel Sierra de la Ventana es una monumental estructura de hierro con forma de U, con paredes de mampostería y techos de zinc, de 6400 metros cuadrados de superficie cubierta, de estilo normando. Su torre-mirador se levanta hacia el cielo, por encima de un terreno pelado y sin árboles.



En 1960 el **Consejo Superior de la Universidad Nacional de La Plata** aprobó la creación de la **Escuela Superior de Bosques**, como una dependencia de la **Facultad de Agronomía**, que albergaría la docencia de la carrera de **Ingeniería Forestal**.

En 1964, la Universidad de la Plata suscribió un convenio con el **Ministerio de Asuntos Agrarios de la provincia de Buenos Aires**, en virtud del cual, recibió del Ministerio apoyo económico inicial y la cesión de varias instalaciones hasta la segunda mitad de la década de los 70, en que se completó el edificio propio que la Universidad Nacional de La Plata construyó cerca del edificio central de la Facultad de Agronomía.

Completando la iniciativa, en 1962 se suscribió un convenio con la FAO (**Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura**) mediante el cual se creó el **Instituto de Ordenación de Vertientes e Ingeniería Forestal (IOVIF)** como una dependencia de la Escuela Superior de Bosques.

El IOVIF tenía básicamente funciones de investigación y para ello organizó, el **Centro de Estudios Florentino Ameghino (CEFA)** en Sierra de la Ventana (provincia de Buenos Aires), el **Centro de Estudios de Bosques Subtropicales (CEBS)** en San Antonio (provincia de Misiones) y el **Centro de Estudios Forestales Andino-Patagónicos** en El Bolsón (provincia de Río Negro).

Estos tres centros eran utilizados para prácticas estivales y trabajos de tesis de los alumnos, y para la capacitación de técnicos de nivel medio y obreros.

- Si van al Hotel directamente

A su llegada, serán recibidos por un par de jóvenes de unos 25 años, que se encuentran en la entrada del hotel. Con **Evaluar Sinceridad**, percibirán que aunque fingen “pasar por allí”, en realidad hacen guardia en la puerta. No responderán a ninguna pregunta y mientras uno de ellos permanece con los investigadores para que no pasen del vestíbulo, el otro irá a buscar al director del Instituto, Walter Kay.

Walter Kay es un hombre robusto, de aspecto marcial y con una poblada barba salpicada de canas, que aparenta unos 50 años. Habla un español bastante correcto, aunque con **Idiomas** o **Antropología** es fácil notar su origen germano. Si no hablan español, comprobarán que también se defiende bastante bien en inglés.

Les hará pasar a un despacho pulcro pero parco en decoración, donde contestará a sus preguntas con corrección pero sin explayarse en sus respuestas.

- Con **Recogida de Pruebas** verán que hay una vitrina con algunos objetos de medición marítima.

- Con **un gasto de un punto** adicional, notarán que no hay ningún título ni acreditación a la vista, ni libros relacionados con la agronomía.

Si le hacen las preguntas oportunas y usan **Interrogatorio** o **Adulación**, esto es lo que les dirá:

- El “Centro de Estudios Florentino Ameghino” depende de la Facultad de Agronomía de la Universidad Nacional de La Plata.

- El edificio ha sido cedido por el gobierno argentino a la Universidad hasta que finalicen las obras del nuevo edificio que se está construyendo junto a la Facultad de Agronomía.

- El “Centro de Estudios Florentino Ameghino” se va a utilizar para prácticas estivales y trabajos de tesis de los alumnos de la Facultad de Agronomía, y para la capacitación de técnicos forestales de nivel medio y obreros.

- Se ha reparado la parte central y apuntalado los techos. El primer piso se utiliza como alojamiento, y de la planta baja, un ala es para los estudiantes y el comedor, y la otra para aulas.

- Respecto a los sótanos, Kay dirá simplemente que permanecen clausurados. Si usan **Evaluar Sinceridad**, verán que miente.

- Respecto a la antigua vía férrea que llevaba hasta el Hotel, les dirá que su restauración no forma parte de los planes de la Universidad. Si usan **Evaluar Sinceridad** notarán que miente.

- En relación a los ruidos dirá que desconoce su procedencia, y que siempre los ha atribuido a desprendimientos de nieve en las montañas. De nuevo, **Evaluar Sinceridad** permitirá saber que no dice la verdad. **Física** permitirá saber que no es época de aludes.

- Cualquier investigador que use **Geología** o incluso **Supervivencia**, y haga unas cuantas preguntas técnicas a Kay, se dará cuenta de que no tiene ni idea de temas forestales.

Si hacen lo propio con cualquiera de los supuestos alumnos, llegarán a la misma conclusión.

- Respecto a su acento extranjero, les dirá que es de origen noruego y que se mudó a Argentina hace unos 15 años. **Evaluar Sinceridad** les permitirá saber que no es cierto. Con **Idiomas** o **Antropología** descartarán que sea de ascendencia nórdica.

- Si le preguntan por los tres científicos desaparecidos, les dirá que no los conoce. Usando **Evaluar sinceridad**, verán que es cierto.

- Si le preguntan por los marineros alemanes que se alojaron en el Graf Spee durante la guerra, dirá conocer la historia, pero nada más. De nuevo, con **Evaluar Sinceridad**, verán que oculta información.

- Si le acusan de ser uno de los oficiales de la tripulación del Graf Spee, les dirá que se equivocan y dará por terminada la entrevista. **Evaluar Sinceridad** les hará ver que miente descaradamente.

- Si vigilan el Hotel discretamente

Si vigilan el Hotel sin ser vistos, para lo cual deberán pasar una tirada de **Sigilo**, podrán observar lo siguiente:

- En varios momentos del día, llegan camiones. Los materiales que transportan, serán descargados e introducidos en el sótano del edificio. Con **Física**, **Biología** o una tirada exitosa de **Mecánica**, verán

que son elementos industriales, que nada tienen que ver con la Agronomía.

Las puertas del sótano permanecen cerradas con un candado cuya llave custodia personalmente uno de los supuestos profesores del Instituto, un marinero de unos 40 años con aspecto atlético.

Durante el día, el profesor controla las actividades del sótano y por la noche utiliza una de las habitaciones del primer piso para dormir.

En el sótano y alrededores, hay personal trabajando durante todo el día. Por la noche, dos guardias vigilan el perímetro del edificio, dando vueltas en el sentido de las agujas del reloj.

Para poder acceder al interior del sótano, deberán conseguir la llave, abrir el candado usando **Cerrajería** o forzarla con una palanca y una tirada exitosa de **Atletismo**.

En el interior hay varios tornos, prensas y una pequeña fragua, con las que se están fabricando diversas piezas industriales. También hay cajas de madera para embalar y plantillas para rotularlas.

Usando **Física** o una tirada exitosa de **Mecánica**, verán que se trata de piezas para lo que parecen armas poco convencionales. Un **gasto adicional de 1 punto en Física** permitirá saber que se trata de armas que utilizan energía natural para funcionar.

Usando **Historia Oral**, recordarán las legendarias Armas Limpias del supuesto proyecto Wunderwaffen alemán.

Mediante el uso de **Recogida de Pruebas**, encontrarán varios manifiestos de carga en los que se indican los materiales que se entregan en cada fecha, todos ellos dirigidos al barco "C. A. Larsen", en el Puerto de Ingeniero White, en Gran Bahía Blanca.

- La parte de atrás del Hotel es utilizada como campo de pruebas para los artefactos fabricados en el sótano. A discreción del Guardián, en el momento en el que acudan a la zona, los investigadores se encontrarán con alguna de las siguientes pruebas:

* **Cañón Solar:** Un grupo de 10 personas sacará del sótano un reflector gigantesco sobre unos raíles portátiles. Una vez activado, focalizará los rayos solares y los reenfocherà en un potente haz que incinerará cualquier objeto a su paso.

* **Arma Vórtice:** Montarán lo que parece ser un mortero bastante grande y soltarán una bandada de aves. El mortero lanzará un proyectil que al explotar generará un torbellino que destruirá a las aves.



Las **Armas Limpias**, fabricadas supuestamente por Alemania en el ámbito de las Wunderwaffen (Armas Maravillosas), usaban energía natural para funcionar. Se especula con la existencia de 5 de ellas:

- **Cañón solar:** Se trataba de un gigantesco reflector que captaba los rayos solares focalizándolos en un punto determinado. Se dice que no llegó a utilizarse, porque el prototipo fue robado por los americanos casi al final de la guerra.

- **Arma vórtice:** Se trataba de un mortero de gran calibre que disparaba proyectiles de carbón pulverizado y un explosivo de acción lenta, que producía enormes torbellinos con potencia suficiente para romper la estructura de los aviones aliados. El alcance del arma se cifró en unos 150 metros.

- **Cañón de viento:** Funcionaba con oxígeno e hidrógeno en proporciones moleculares, que al unirse, creaban un golpe de aire comprimido y vapor de agua, con un efecto similar al de una granada.

- **Cañón sónico:** Estaba formado por dos reflectores parabólicos de gran tamaño, conectados por tubos, que formaban una cámara de disparo. Se cargaba con una mezcla de oxígeno y metano que al detonar, producía una onda de choque de gran intensidad, generando un rayo sónico que mataba todo lo que se encontrara cerca y producía un dolor insoportable hasta 250 metros de distancia.

- **Bomba endotérmica:** Se trataba de una bomba con capacidad para crear una zona de intenso frío al detonar, que congelaría toda forma de vida en un radio de un kilómetro.

* **Cañón Sónico:** Probarán un artefacto formado por dos reflectores parabólicos muy grandes, rodeados de tubos, que sacarán del sótano mediante una plataforma con ruedas.

Para la prueba, usarán auriculares y unas vacas colocadas a varias distancias del aparato. La máquina generará un rayo sónico que matará instantáneamente a las vacas situadas a menos de 50 metros y que afectará a los investigadores si están a menos de 250 metros de distancia, dejándolos mareados 1D6 horas (-2 a todas las tiradas que impliquen el oído o el equilibrio, y -1 a las demás).

* **Bomba Endotérmica:** En la parte trasera del edificio, aterrizará una avioneta privada. Tras efectuar diversas modificaciones en su interior e introducir algunos objetos, entre ellos lo que parece un proyectil, partirá hacia las montañas. Minutos después se escuchará un estruendo y parte de la montaña se cubrirá de nieve. El uso de **Biología** o **Física** descartará cualquier causa natural.

* **Cañón de Viento:** Al final del día o a primera hora de la noche, un grupo de jóvenes entrenarán con un fusil extraño, que provoca explosiones similares a las de una granada.

Usando **Recoger Pruebas** verán que el arma es recargada con agua. Con **Física** o una tirada exitosa de **Armas a distancia**, verán que la deflagración es provocada por un golpe de aire.

- Tres veces por semana, verán llegar una vieja locomotora con media docena de vagonetas cerradas.

Un grupo de jóvenes, dirigidos por uno de los profesores, llenarán las vagonetas con cajas de madera de diversos tamaños, procedentes del sótano.

Con **Recogida de pruebas**, percibirán que todas ellas van etiquetadas como “Buque C. A. Larsen, Puerto de Ingeniero White, Gran Bahía Blanca”.

Puerto de Ingeniero White –Gran Bahía Blanca

Tipo de escena: Investigación

Pista clave: Hotel Muñiz, Nueva Suabia, Kadath

Tanto si los investigadores hacen algo respecto al Hotel Villa Ventana (destruyéndolo, denunciando a las autoridades las actividades que se llevan allí a cabo o cualquier otra opción que puedan imaginar),

como si no intervienen, su siguiente parada debería ser el Puerto de Ingeniero White en Bahía Blanca.

La localidad de Ingeniero White (pronunciado españolizado como “Guaite”) y el puerto del mismo nombre, están a 10 kilómetros de Bahía Blanca, y junto a ella y otras poblaciones vecinas, forman Gran Bahía Blanca. Ingeniero White y Bahía Blanca están comunicados por autobuses bastante frecuentes, por lo que no debería resultarles complicado llegar hasta allí. También pueden ir en taxi o agenciarse algún otro medio de transporte alternativo.

Si los investigadores deciden infiltrarse entre las filas nazis o como polizones en el tren, para acompañar al siguiente envío de armas hasta su destino, el Guardián debe tener en cuenta de que en cada vagón de carga van dos guardias, menos en la locomotora, en la que van dos operarios (conductor y fogonero).



En 1956, el cabo **Alfred Scholtz** y el telegrafista **Walter Dettelmann** (ambos ex marinos del Graf Spee), declararon ante una comisión de investigación del congreso argentino lo siguiente:

“Entre el 27 y el 29 de julio de 1945 nos hospedamos en un lugar no muy lejos de Bahía Blanca, en una estancia de la Compañía Lahusen (una firma con capital alemán) donde ayudamos a desembarcar gran cantidad de cajones de madera con la inscripción “Geheime Reichssache” (Secreto de Estado) y unas 80 personas, de botes de goma provenientes de dos submarinos que esperaban cerca de la costa”.

Según sus declaraciones, el organizador de toda la operación de desembarco fue el capitán Walter Kay. Algunos investigadores, y hasta un dudoso ex agente de inteligencia francés, agregan a la historia un tercer tripulante, **Willie Brenecke**, quien al parecer no formó parte del supuesto interrogatorio inicial de la década de los 50.

Una vez lleguen al puerto de Ingeniero White, verán que el C. A. Larsen se encuentra al final del Muelle de Hierro, un muelle de carga curvado que conecta directamente el ferrocarril con la zona de amarres. Se trata de un barco ballenero, modificado con una quilla de rompehielos.

Las cajas procedentes del Hotel de Villa Ventana estarán siendo cargadas en el barco, salvo que los jugadores lleguen con el convoy nazi, en cuyo caso, el proceso de carga comenzará entonces, una vez se detenga el tren.

Los trabajos de carga y preparación del barco durarán al menos dos jornadas. Si los investigadores no hacen nada que lo impida, el barco partirá en dirección a la Antártida al amanecer del tercer día. Unos minutos antes de la partida, Ambros, Oberth y Debus llegarán en taxi y embarcarán en el C.A. Larsen.

Durante el día, es imposible colarse en el barco sin ser visto, salvo que logren pasar una tirada exitosa de **Disfraz** o utilicen algún otro tipo de **Subterfugio**, dado que hay un flujo continuo de marineros y mozos de carga.

Por la noche, dos marineros montan guardia en la pasarela que da acceso al barco. Una vez sorteado este obstáculo, el Guardián es libre de hacer cuantas tiradas de **Sigilo** considere oportunas para evitar despertar a la tripulación.

Hasta la partida del barco, la documentación relativa al viaje se guardará en el camarote del capitán, que permanece cerrado con llave siempre que su ocupante no está dentro. El capitán Willie Brenecke tiene una chica en Bahía Blanca, por lo que pasará sus dos últimas noches con ella. Si registran el camarote del capitán, esto es lo que encontrarán usando **Recogida de pruebas**:

En el escritorio: Diversa documentación relativa a las actividades del C.A. Larsen como barco ballenero (cartas de navegación, permisos, lista de tripulación, manifiesto de carga, etc).

En un panel secreto bajo la litera del capitán:

- Cartas de navegación de la zona Antártida, con una ruta muy detallada para llegar a Nueva Suabia, un área de la Tierra de la Reina Maud.

- Registros de comunicaciones por radio (cifradas), emitidas desde Nueva Suabia en los últimos meses de 1945. Mediante **Criptografía**, averiguarán que los mensajes proceden de la ciudad de Kadath, aunque no conseguirán entender todo su contenido.

- Una hoja de ruta en la que se especifica material, tripulación, fechas y duración estimada del viaje a la Antártida.

Con un gasto de un punto adicional en **Recogida de pruebas**, detectarán que en la lista de tripulantes aparecen algunos viejos conocidos de los investigadores: María Orsic, Hans Kammler, Otto Ambros, Hermann Oberth y Kurt Debus.

- Una tarjeta del Hotel Muñiz de Bahía Blanca, en cuyo dorso están escrito: Ambros y Oberth(101), Kammler y Debus (102); y Orsic (103). Con un gasto de **un punto adicional** en **Recogida de pruebas**, verán que son sus números de habitación.

En la bodega, además de las cajas con las armas, encontrarán víveres, trineos, perros de tiro y todo el material necesario para sobrevivir en el clima antártico. Con un gasto de un punto adicional en **Recogida de pruebas**, verán que no hay arpones ni ningún otro instrumento para la caza de ballenas.



C.A.Larsen(Ballenero)

Origen: Gran Bretaña - Bandera: Argentina
Tonelaje bruto: 458 toneladas
Eslora: 48,41 - Manga: 8,41 - Puntal: 4,72
Calado: 4,27 metros - Potencia: 1.600 CVI
Hélices: 1 - Velocidad: 14,0 nudos

- 1950. Botado para la Compañía Argentina de Pesca en Buenos Aires, bautizado como C. A. Larsen.
- 1965. Vendido a la empresa Argenbel de Buenos Aires, para ser modificado como pesquero.
- 1967. Supuestamente destruido por un incendio antes de acabar su reforma en La Boca, Buenos Aires.



Las gárgolas del Hotel Muñiz

En 1907, se inició la ampliación de la Catedral de Nuestra Sra. de La Merced, en Bahía Blanca. El proyecto incluía la colocación de cuatro gárgolas de piedra traídas de Italia. Llegaron en barco y fueron trasladadas hasta la catedral en un carro, pero cuando los obreros comenzaron a descargarlas, fue imposible mover la última de ellas. La suposición lógica fue que el largo día de trabajo los había agotado y la dejaron para el día siguiente.

El cura y un monaguillo, que vivían en la catedral, se levantaban cada dos horas para tocar las campanas. Esa noche, el cura se levantó a las 4 de la mañana y tocó las campanas, pero a la media hora, sonaron otra vez. El cura se despertó y vio que el monaguillo seguía dormido, así que pensó que habría sido el viento y volvió a acostarse. Se oyó otro campanazo a las 5 menos diez, y pensando que alguien estaba gastando una broma, subió al campanario y se sentó a vigilar, pero las campanas no volvieron a sonar.

Al día siguiente, los obreros trataron de descargar la gárgola del carromato, sin éxito. Esa noche, volvió a oírse un campanazo a las 3 y cuarto, y el cura subió a ver qué sucedía. No había nadie, pero oyó un batir de alas y vio a lo lejos una sombra que se alejaba. Bajó del campanario a toda velocidad y siguió a aquella figura. Su cadáver fue encontrado en un campo dos días después, con el rostro desfigurado de miedo. Nunca se supo el motivo de su muerte.

Los trabajos en la catedral continuaron, y se decidió prescindir de las gárgolas. En esa época, se estaba construyendo el Hotel Muñiz y su arquitecto decidió colocar allí las gárgolas descartadas, que se pudieron bajar sin ningún inconveniente, incluyendo la que nunca había podido ser descargada del carromato. Hoy en día, las cuatro gárgolas permanecen en la fachada del hotel, aunque la habitación donde está la gárgola que no se podía descargar, está cerrada al público.

Hotel Muñiz – Bahía Blanca

Tipo de escena: Investigación/Confrontación

Pista clave: Crónicas de Nath, Esferas de Nath, Flauta

El Hotel Muñiz está situado en un edificio neoclásico en el centro de la ciudad, cuya marquesina está custodiada por cuatro gárgolas de piedra. Las habitaciones 101 a 103 están situadas en el primer piso y sus ventanas dan a la fachada.

Sus ocupantes no se dejarán ver apenas fuera del hotel, exceptuando Oberth que da un paseo matutino todas las mañanas y Ambros que saldrá a menudo a fumar a la puerta de la calle (comparte habitación con Oberth que no fuma).

Las habitaciones permanecerán vacías durante la limpieza diaria matutina y las horas de las comidas, incluyendo un periodo de no menos de una hora tras ellas, que pasan tomando el café o una copa en el bar del hotel. Oberth, Ambros y Orsic se retirarán pasado ese tiempo a sus habitaciones, mientras que Kammler y Debus se quedarán una hora más jugando al ajedrez.

Esto es lo que pueden encontrar en las habitaciones utilizando **Recogida de pruebas**, siempre y cuando consigan entrar forzando la cerradura con **Cerrajería** o utilizando el método ilícito que consideren más apropiado (hacerse pasar por la camarera, hacer que el ocupante de la habitación les habrá a punta de pistola, colarse por la ventana o cualquier otra lindeza que se les pueda ocurrir):

Habitación 101 (Kammler y Debus):

Es la primera nada más salir de las escaleras. Se trata de una habitación doble con camas individuales y una mesa redonda a los pies de la cama, encima de la cual hay una baraja francesa, un cenicero y varios periódicos argentinos (Debus sabe español).

Debajo de la cama, en un maletín, guardan 2 pistolas Luger. Usando **Física** o **Química** notarán que a pesar de haber sido fabricadas hace 20 años, no presentan signos de desgaste o erosión.

Habitación 102 (Ambros y Oberth):

Esta habitación tiene dos camas individuales y dos escritorios al lado de la ventana. Uno de ellos, el de Ambros está cubierto de notas garabateadas y amontonadas de cualquier forma, mientras que el de Oberth está perfectamente ordenado y clasificado.

Si pierden al menos una hora en consultar las notas (o se las llevan para hacerlo luego tranquilamente), verán que se trata de variaciones de sus investigaciones de hace 20 años, basadas en las observaciones de María Orsic durante su supuesta estancia en un lugar más allá del tiempo y el espacio al que llama **Nath** o la **Tierra de los Tres Soles**.

Usando **Física** y **Ocultismo**, y tardando unas tres horas, podrán entender más o menos los conceptos que manejan en su estudio, que además de ser extremadamente complicados a nivel científico, provocarán tal confusión mental en los lectores, que deberán pasar un chequeo para no perder **Estabilidad**.

Aunque no comprendan el funcionamiento exacto de las **Esferas de Nath**, sí que entenderán que se trata de la fuente de energía que los alemanes utilizaron para hacer funcionar Die Glocke en 1965, provocando un salto en el tiempo y el espacio hasta el planeta de los Antiguos, donde Orsic y Kammler quedaron atrapados.

Die Glocke quedó gravemente dañada por problemas en el salto (lo de escapar mientras te bombardean los rusos, es lo que tiene) y se vieron obligados a repararlo con las escasas herramientas de las que disponían. Esto les costó lo que en Nath parecieron varios meses, pero que en nuestro mundo fueron 20 años.

Habitación 103 (María Orsic):

La médium ocupa una habitación individual, sencilla pero agradable, presidida por una mesa de centro en la que ha colocado varios porta-velas.

En el armario, dentro de su maleta, guarda las "**Crónicas de Nath**" de **Rudolf Yergler** (escrito en perfecto alemán del siglo XVII y cerrado con una cadena y un candado que deberán abrir con **Cerrajería** o cortar con la herramienta apropiada).

En un doble fondo en la maleta, que encontrarán con **un gasto de un punto adicional en Recogida de pruebas**, hay una flauta de hueso de aspecto tétrico. Si utilizan **Medicina** o **Biología**, verán que está fabricada con una tibia humana.

Con un gasto de **un punto adicional** determinarán que el dueño de la tibia tenía menos de 20 años en el momento de su muerte.



Título: Crónicas de Nath.

Autor: Rudolf Yergler.

Fecha de finalización: 1653.

Idioma: alemán.

Descripción:

Relata la historia de una tierra lejana llamada Nath, la "Tierra de los Tres Soles", que se cree que puede ser el mundo de origen de los Antiguos, además de hacer referencia a unos artefactos llamados las Esferas de Nath.

También contiene 6 páginas de música esparcidas por el libro sin ningún orden. Por todo el texto, Yergler escribió pistas crípticas referentes al orden en el que las páginas deben ser interpretadas para convocar a un demonio con la música. Descifrar el orden correcto de las páginas requiere leer todo el tomo y un **Gasto de 3 puntos en Ciencias Ocultas**.

Tiempo de lectura: 336.

Tiempo para oírla: 16.

Bonificador a Mitos de Cthulhu: +1

(+2 si se consiguen ordenar las páginas de música).

Puntos de reserva dedicados: +1 a Física

*** Convocar/Atar demonio alado**

El demonio desatado se resiste a la atadura con una Inercia de 9, 5 si se usa la flauta encantada que acompaña al libro.

Dificultad del control de Estabilidad: 5 (4 con un gasto de Habilidad Artística para tocar la flauta)

Coste: 3 de estabilidad

Tiempo: La convocación dura 20 minutos de maníaca música de flauta: la atadura tarda 5 minutos (o 4 Rondas, con un **Gasto de 1 punto de Habilidad Artística** para tocar muy rápido).

En el caso de que los investigadores sean descubiertos por los alemanes durante el registro o inicien por su cuenta un ataque directo contra ellos, María Orsic usará la flauta de hueso para controlar a una de las gárgolas del Hotel Muñiz, que atacará a los jugadores.

Si los jugadores se han hecho con la flauta, impidiendo que María Orsic pueda usar el ritual, Kammler y Debus tratarán de eliminar a los investigadores a punta de pistola.

Si tampoco tienen armas, usarán cualquier medio a su alcance para conseguir un coche y escapar con dirección al puerto, donde si no son detenidos, partirán inmediatamente aunque las labores de carga no hayan concluido.

Queda a discreción del Guardián, determinar qué armas se han cargado en el barco antes de su partida.



Gárgola

Habilidades (en el suelo/en el aire): Atletismo 6/12, Escaramuza 10, Salud 7.

Umbral de golpe: 4

Modificador de alerta: +1

Modificador de Sigilo: +2 (volando)
+3 (volando en la oscuridad)

Armas: +1 (garras)

Protección: 3 contra cualquiera (piel muy gruesa)

Escena 3. Creer es la clave

Tierra de la Reina Maud (Antártida)/

Tipo de escena: Viaje/Confrontación

Hay varias opciones, según como se haya desarrollado la aventura, para que los investigadores se dirijan a la base de Nueva Suabia:

Hechos prisioneros: Si han sido vencidos por los científicos nazis y capturados.

Voluntariamente, pero de extranjijs: Si se han infiltrado entre la tripulación haciéndose pasar por marineros o van como polizones entre la carga.

Voluntariamente y sacando pecho

- Si se han hecho con el control del barco alemán venciendo a los científicos y/o a la tripulación, o pidiendo ayuda a las autoridades argentinas (cosa que debería resultarles complicada, dado que Argentina mantuvo una política pro-nazi durante la guerra y acogió a muchos de ellos tras la contienda).

- Si han conseguido un ballenero o un rompehielos equipado para viajar a la Antártida. Esto es aplicable tanto si van a seguir al barco alemán, como si este ha sido destruido previamente por los jugadores.

- Si han pedido ayuda a sus superiores y envían a la flota norteamericana a la zona.

Por obligación: Cabe la posibilidad, remota pero real, de que no tengan ninguna curiosidad por la base de Nueva Suabia. De ser así, puedes hacer que sus superiores, tras recibir su último informe, les encarguen encabezar una expedición a la base.

Según la delantera que les lleven y el tipo de barco del que dispongan, podrán alcanzar a los alemanes a tiempo para intentar hundirles. El Guardián deberá tener en cuenta de qué armas maravillosas dispone el barco alemán, como medida disuasoria para los investigadores.

En cualquier caso, tardarán entre 7 y 10 días en llegar a su destino, dependiendo de las condiciones climatológicas. Se puede modificar el tiempo de viaje si la embarcación de los jugadores sufre algún daño.

Una vez lleguen a la Tierra de la Reina Maud, si los alemanes han llegado antes que ellos, encontrarán el A.C. Larsen anclado junto a la costa, junto a uno de

los postes con la bandera del Tercer Reich con las que la expedición de 1938 marcó los límites de Nueva Suabia. Usando **Buscar pruebas** detectarán el rastro de varios trineos que conducen en línea recta hacia las montañas.

Alcanzar la base de las montañas con el equipo apropiado no debería llevarles más de tres días, aunque el Guardián es libre de complicarles las cosas provocando algún altercado con un par de pingüinos gigantes.



Pingüinos gigantes (ciegos)

Habilidades: Atletismo 6, Escaramuza 14, Salud 9

Umbral de Golpe: 4

Modificador de Alerta: +2

Modificador de Sigilo: +1

(+2 en la dirección del viento)

Armas: +0 (aletas), +1 (pico)

Protección: 2 contra cualquiera (piel gruesa)

Pérdida de estabilidad: +0

Nueva Suabia (Antártida)

Tipo de escena: Investigación/Confrontación

Pista clave: Nichos

La base de Nueva Suabia se encuentra en los restos de la antigua ciudad de Kadath, situada entre las montañas a las que los investigadores se dirigen. Conforme se acercan, comenzarán a sentirse inquietos y aquellos con una **Estabilidad** por debajo de 6 deberán pasar un chequeo para controlar el pánico.

Una vez lleguen a la base de las montañas, intuirán construcciones en la roca, erosionadas por el paso de los años y el viento de Antártida, que no eran visibles a mayor distancia, pero que ahora resultan más que evidentes.

La entrada a la ciudad está en la base de la montaña, aproximadamente a unos 20 metros de altura. Con el equipo adecuado y las oportunas tiradas de **Atletismo** (a dificultad 5, dado que el clima antártico dificulta la escalada), podrán llegar a ella en algo menos de una hora.

Cuando lleguen a la entrada, deberán superar otro chequeo de **Estabilidad** para entrar en el túnel que atraviesa la montaña hasta la ciudad de Kadath. El túnel es oscuro, húmedo y gélido, pero además, los jugadores con una **Estabilidad** por debajo de 6, sentirán una presencia que les vigila desde las paredes, algo que no es ni humano ni animal.

Una vez lleguen al final del túnel, por el que entra una claridad verduzca y tenue, encontrarán una ciudad excavada en la roca. Con **Biología** o **Geología** se darán cuenta de que la iluminación proviene de la propia piedra, cubierta por lo que parece algún tipo de líquen fosforescente, de origen desconocido.

La temperatura a partir de ese punto se vuelve agradable (en torno a los 21 grados) y la luz, aunque escasa, permite moverse sin necesidad de linternas. Los edificios, fabricados de la misma roca oscura que la caverna, se extienden durante varios kilómetros, hasta llegar a un enorme y oscuro lago termal rodeado de vegetación retorcida y cubierta del mismo musgo que las piedras.

Los investigadores deberán pasar una nueva tirada de **Estabilidad**. Los que hayan fallado las tiradas de **Estabilidad** previas, empezarán a sufrir síntomas leves de paranoia y a sentirse observados.

Recorrer a fondo la ciudad completa les llevaría semanas, pero se puede atravesar a pie de punta a punta en unos cuarenta y cinco minutos. Una vez lleguen al lago verán que las aguas son tan oscuras que no permiten ver el fondo y si se mojan en ellas, notarán la piel pegajosa, como si se hubiesen bañado en aceite.

En la parte central del lago, hay una pasarela que lleva a un edificio en forma de pirámide sin vértice. Las paredes son de la misma piedra que el resto de la ciudad y presentan numerosas cavidades que parecen nichos. La cara que da a la pasarela tiene forma de rampa, con motivos en relieve a los lados.

Si los alemanes han llegado antes que ellos: En la pasarela y en las inmediaciones de la pirámide habrá signos de lucha y 1D6 cadáveres de marineros. Con

Buscar pruebas, verán que varios cuerpos fueron arrastrados hacia el lago por algo que dejó restos viscosos en el suelo. Con **un gasto de un punto adicional**, verán que restos humanos sanguinolentos fueron empujados al agua, presumiblemente para contener a la criatura que habita en el lago. La puerta de la pirámide está custodiada por dos marineros armados.



Bloop

Bloop es el nombre dado a un potente sonido de detectado bajo el agua por la Administración Oceánica y Atmosférica Nacional de Estados Unidos (NOAA) en 1997. La fuente fue triangulada al sur del Océano Pacífico y detectada en varias ocasiones a distancias de más de 5.000 Km, durante periodos de un minuto.

El sonido del Bloop se parece al de una criatura viviente, pero la fuente sigue siendo un misterio, dado que es diferente a todos los sonidos conocidos y varias veces más fuerte que los emitidos por cualquier ser vivo de la tierra.

Habilidades: Atletismo, Escaramuza, Salud

Umbral de Golpe:

Modificador de Alerta:

Modificador de Sigilo:

Armas:

Protección:

Pérdida de estabilidad:

Si llegan solos (o prisioneros de los nazis): Antes de que el Bloop ataque, oirán un sonido muy fuerte que parece salir del agua. Se trata del grito de la criatura, que anuncia su ataque inmediato. A partir de ese momento, dispondrán de un minuto para recorrer la pasarela, con una tirada exitosa de **Atletismo**. Si no consiguen llegar al otro lado antes de que finalice el grito, deberán pasar una tirada de **Reflejos** para evitar que un viscoso tentáculo los arrastre al fondo del lago. En caso de ser atrapados, dispondrán de

tres turnos para soltarse, antes de acabar en el agua, mediante una tirada exitosa de **Atletismo**.

Una vez lleguen a la puerta de la pirámide, a los investigadores que fallaron las tiradas de **Estabilidad**, les parecerá que los relieves representan palabras en un extraño dialecto alienígena, mientras que a los que hayan pasado las tiradas con éxito, les parecerán complicados símbolos matemáticos. Cualquier personaje con **Matemáticas** o **Física** verán que son de una complejidad extrema, que va más allá del entendimiento humano.

Utilizando **Buscar pruebas**, notarán que la base de la pirámide presenta signos de haber sido dinamitada para acceder a su interior. Un gasto de **un punto en Geología o Biología**, permitirá saber que los daños se hicieron hace décadas, pero que la piedra se ha reparado parcialmente de una forma que recuerda a la regeneración celular.

Los investigadores deberán pasar una tirada de **Estabilidad** con éxito para internarse en las profundidades de la pirámide.

El pasillo al que se accede desde la entrada, lleva a una sala enorme, llena de artefactos en forma de campana, cuyas paredes están cubiertas por las cavidades en forma de nicho como las que se ven desde el exterior. Usando **Buscar pistas**, verán que los huecos con forma de nicho contienen lo que parecen cuerpos. Gastando **un punto adicional**, verán que no están descompuestos.

Junto a las campanas, hay varias mesas con equipamiento científico, que si usan **Buscar pruebas**, identificarán como material alemán de finales de los años 30.

Si los alemanes han llegado antes que ellos: El equipo científico alemán estará trabajando a estajo para poner en marcha su plan, mientras el resto de los marineros vigila el laboratorio. Una vez tengan acceso al laboratorio, el Guardián deberá pasar a la siguiente escena.

Si han llegado como prisioneros de los nazis: Les encerrarán en una sala lateral a la que se accede a través del pasillo que comunica la entrada con el laboratorio. Dos marineros harán guardia en la puerta, pero se marcharán en cuanto se produzca algún movimiento sospechoso en el interior. La puerta no está en muy buen estado y se abrirá fácilmente usando **Abrir cerraduras** o dándole una patada, con una tirada exitosa de **Atletismo**.

Les proporcionarán comida y bebida tres veces al día, hasta el día siguiente, cuando Kammler les interrogará para averiguar quiénes son, qué información han enviado a sus contactos en Norteamérica y cualquier otro dato que pueda resultar interesante para su plan.

Debus usará con ellos un suero de la verdad, al que podrán resistirse con una tirada exitosa de **Psicología**.

- **Si fallan**, contarán todo lo que saben y volverán a ser recluidos hasta el día siguiente, pudiendo el Guardián pasar a la siguiente escena.

- **Si se resisten**, les mantendrán otro día más encerrados a media ración de comida y bebida, hasta que Kammler decida torturarles.

El Guardián debería describir de forma lo más gráfica posible los momentos previos a la tortura (descripción de los objetos que pretende usar con ellos, discurso aterrador del torturador que disfruta con su trabajo, valoración de posibles daños que van a recibir, etc.), con el fin de crear una atmósfera de tensión y miedo en los jugadores. Sin embargo, antes de que Kammler comience su labor, será interrumpido por Debus que le avisará de que va a comenzar la última fase del experimento.

Si han llegado solos (o si llevan a alguno de los alemanes como prisionero): En tal caso, una vez entren al laboratorio, tendrán un par de horas para curiosear, antes de que uno de los nichos, que ha detectado presencia humana, se active por sí solo.

Si usan **Buscar pruebas**, encontrarán las notas de las investigaciones de la Dra. Elisabeth Adler, escritas en perfecto alemán. En ellas, describe el proceso por el cual, aunando tecnología de los Antiguos con metodología científica moderna ("moderna" de los años 30), consiguió activar los nichos de la pirámide para poner a 50.000 efectivos del ejército alemán en animación suspendida, evacuados en submarino desde Noruega en abril de 1945.

Si usan un punto adicional en **Buscar pruebas**, encontrarán la descripción del proceso por el cual se pueden desactivar los nichos para sacar a sus ocupantes de su estado de éxtasis, empezando por el personal científico, así como el sistema de seguridad que activará automáticamente los nichos si se detecta presencia humana.

Sala de los Nichos (Antártida)

Tipo de escena: Confrontación/Interpretación

De una forma u otra, los personajes habrán llegado al momento en el que el primero de los nichos se active: se trata del nicho ocupado por la Dra. Elisabeth Adler.

El protocolo de mantenimiento de los soldados en animación suspendida, prevé la reanimación en primer lugar del personal científico, para que puedan supervisar la resucitación de los efectivos militares. Esto les dará a los investigadores cierto margen de maniobra para evitar que los 50.000 soldados nazis vuelvan del letargo.

Si intentan eliminar a Elisabeth Adler antes de que cumpla con su cometido: Una masa verde cubierta de ojos comenzará a brotarle de la espalda, desplegando unos zarcillos de aproximadamente un metro de largo, que atacarán a los investigadores. El proceso completo de transformación durará tres turnos.



Híbridos de Shoggoth

Habilidades: Atletismo, Escaramuza, Salud

Umbral de Golpe:

Modificador de Alerta:

Modificador de Sigilo:

Armas:

Protección:

Pérdida de estabilidad:

Durante los casi 20 años pasados en animación suspendida, Hongos de Shoggoth han contaminado los nichos y han fusionado su ADN con el de sus ocupantes, convirtiéndolos en criaturas híbridas, a medio camino entre humanos y alienígenas.

Usando **Psicología**, los jugadores descubrirán que la transformación de la Dra. Adler no es ni voluntaria ni esperada por su parte, por lo que con una tirada exitosa de **Psicoanálisis**, pueden tratar de convencerla de la inutilidad de continuar con su plan. Si lo consiguen, Elisabeth les pedirá a cambio que la maten.

Si no llegan a un acuerdo por las buenas, sólo les quedará la opción de hacerlo por las malas, enfrentándose a la Dra. Adler en su forma alienígena.

Si no eliminan a Elisabeth Adler: En tal caso, la Dra. Adler activará el resto de nichos, y en menos de 24 horas dispondrá a un ejército de Híbridos de Shoggoth dispuesto a restaurar el III Reich.

A partir de este punto, las cosas se complican para los jugadores. Las tropas nazis, en colaboración con los científicos, utilizarán los conocimientos sobre Die Glocke recopilados por María Orsic y Hans Kammler, para poner en funcionamiento una flota de aeronaves de propulsión alienígena que les permitirán volver atrás en el tiempo y cambiar el rumbo de la II Guerra Mundial.

Estas son algunas de las opciones que les quedan:

* Pedir ayuda al ejército estadounidense (si no lo han hecho ya) y atacar la base de la Antártida para evitar que las tropas alemanas viajen al pasado.

Dispondrán de 24 horas para atacar la base antes de que las naves se pongan en marcha. Durante ese tiempo, cada media hora, las fuerzas alemanas dispondrán de aproximadamente 100 efectivos más, cuya dotación armamentística dependerá de las Armas Limpias que hayan podido trasladar a la base hasta el momento.

Una vez se activen las naves, tardarán al menos 30 minutos en coger la velocidad de rotación necesaria para generar el agujero de gusano que les permitirá saltar en el tiempo. En ese tiempo, dado que no llevan armamento moderno incorporado (no han tenido tiempo de adaptar las armas maravillosas para utilizarlas en las naves en movimiento), serán presa fácil de los bombarderos americanos.

La ruta de las naves alienígenas las llevará a sobrevolar parte de Melbourne, en Australia, por lo que la batalla aérea podría ser vista por sus habitantes, en lo que se conocerá como el **Incidente Westall**.



Incidente Ovni Westall (1966)

El 6 de abril de 1966, más de 200 estudiantes y profesores de dos escuelas de Melbourne, en Australia, avistaron un ovni que descendió en la zona, aterrizando en un campo de hierba, durante unos 20 minutos. Luego volvió a ascender para desaparecer por un suburbio próximo.

No tuvo una explicación oficial convincente, aunque los más escépticos apuntaron que se trataba de un experimento militar. Sin embargo, la RAAF (el Ejército del Aire Australiano) no reportó ninguna actividad militar en la zona.

* Utilizar una de las naves alienígenas para volver atrás en el tiempo. Esta posibilidad, plantea diversas variantes para los investigadores.

- Enviar un mensaje al gobierno norteamericano sobre la existencia del Proyecto Aldebarán, para que sea eliminado en sus inicios. Esta opción plantea la doble dificultad de que el mensaje llegue a su correcto destinatario y de que sea tomado en serio por su receptor.

- Viajar personalmente al pasado. Se trata de la opción que supone más riesgo personal por parte de los investigadores.

Incidente Ovni de Los Ángeles (1942): Unos pocos meses después del ataque a Pearl Harbor, el 25 de febrero 1942, varios testigos afirmaron haber visto ovnis en el cielo justo antes de producirse un apagón. Este incidente causó el pánico entre los habitantes de la zona. Poco después, los antiaéreos abrieron fuego contra los ovnis que salían del mar, mientras los proyectores apuntaban al cielo. Los testigos afirman haber visto pequeños objetos de color rojo y plateado volando a gran altura y desplazándose en formación a toda velocidad. Las defensas continuaron disparando a los ovnis, sin resultado. El ejército emitió un comunicado diciendo que se trataban de aviones japoneses, pero Japón negó haber atacado California en febrero de 1942.

En ambos casos, y dado que ni siquiera los nazis controlan completamente el sistema de salto temporal de las naves, es imposible fijar con total seguridad la localización y fecha a la que la nave viajaría.

El Guardián puede aprovechar el **Incidente Ovni de Los Ángeles en 1942** para justificar la llegada de la nave enviada por los jugadores. La reacción del gobierno norteamericano a los datos aportados por los jugadores sería poner en marcha la **Operación Highjump**, como tapadera para realizar un bombardeo masivo a las ya no tan secretas instalaciones nazis en la Antártida.

Así mismo, la rápida reacción del ejército norteamericano en relación al **Incidente Ovni de Kecksburg**, estaría justificada por idénticos motivos, así como mantener a los tres científicos en nómina del gobierno norteamericano, sería una forma de tenerlos permanentemente vigilados.

Lógicamente, el Guardián también es libre de hacer que no lleguen a su destino o se pierdan para siempre entre dimensiones, pero dado que se trata de una aventura pulp, deberían tener opciones de éxito, aunque eso no significa que tenga que resultar fácil.

Epílogo

Aun suponiendo que los investigadores consigan evitar que los nazis ganen la II Guerra Mundial, eso no significa que el mundo esté libre de peligros. La existencia de una tecnología que permita saltar en el tiempo es algo sumamente peligroso en las manos equivocadas (y determinar quién es un óptimo candidato a controlar el viaje temporal y quien no, es algo realmente peliagudo).

El Guardián debería premiar la prudencia por parte de sus jugadores, si evitan que el gobierno norteamericano se haga con el uso de esta tecnología.

De lo contrario, una buena opción sería que Die Glocke fuese destruida tras el viaje. Esto podría suceder tras el viaje de ida (dejando a los investigadores atrapados fuera de su tiempo) o tras el viaje de vuelta (impidiendo cualquier futuro uso de la máquina).

Lo que ocurra a partir de entonces queda en manos del Guardián.



La **Operación Highjump** fueron una serie de maniobras militares que tenían por objeto probar equipos militares y tropa en condiciones antárticas. La operación fue organizada por el contraalmirante Richard E. Byrd, de la Armada de los Estados Unidos, y tendría continuidad un año después con la Operación Windmill.

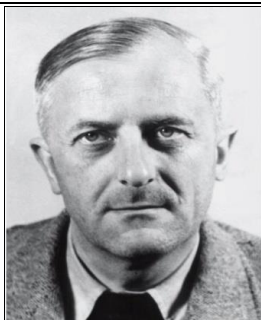
Los rumores sobre algunos de los objetivos de la misión, que la relacionaban con la expedición antártica alemana de 1938 y los ovnis nazis, propiciaron un conjunto de teorías conspirativas que presentan la Operación Highjump como la mayor ofensiva militar llevada a cabo por Estados Unidos contra una supuesta base militar del Tercer Reich en la Antártida en 1947.

Asimismo, presentan el suicidio del por entonces Secretario de Defensa James, Vincent Forrestal, como un elemento más de dicha conspiración.

Recompensas

- Si evitaron que los nazis gasen la II Guerra Mundial: 6 puntos.
- Si recuperaron con vida a los 3 científicos: 3 puntos.
- Si requisaron las armas maravillosas: 4 puntos.
- Si mataron a Elisabeth Adler: 2 puntos.
- Si entregaron a las autoridades a Maria Orsic y Hans Kammler: 3 puntos.
- Si viajaron en el tiempo: 3 puntos.
- Si destruyeron la tecnología que permite viajar en el tiempo: 4 puntos.

ANEXO I



Otto Ambros fue un químico alemán y criminal de guerra nazi, especialmente involucrado en la investigación de químicos agentes nerviosos, incluyendo los gases sarín (en 1938) y somán (en 1944). Colaboró en la producción de gas mostaza, un irritante de la piel, y era un experto en tabun, un químico extremadamente letal.

Ambros fue detenido por el Ejército de Estados Unidos en 1946. Había probado venenos y sustancias químicas en prisioneros de los campos de concentración y supervisado la planta de caucho en Auschwitz.

En 1948, en Nuremberg, fue condenado a ocho años de reclusión y en última instancia, liberado de la prisión de Landsberg a principios de 1952.

Después de su liberación, se convirtió en asesor del Cuerpo Químico del Ejército de los EE.UU.

Habilidades: Química 6, Física 4, Armas 2, Armas de fuego 4, Atletismo 5, Escaramuza 6, Estabilidad 6, Huída 7, Salud 8, Sigilo 7

Umbral de Golpe: 3

Modificador de Alerta: +1

Armas: -2 (Puño)

Protección: Ninguna



Kurt H. Debus fue uno de los científicos alemanes encargados de los cohetes V-2 durante la II Guerra Mundial. Se graduó en mecánica e ingeniería eléctrica, y fue un importante miembro del Partido Nazi, de las SA y de las SS de Himler.

Tras la guerra, fue trasladado a Fort Bliss (Texas) donde trabajó para el ejército de los EEUU hasta 1948.

Fue ascendido y se unió al equipo de von Braun en el Arsenal Redstone en Huntsville, Alabama, donde supervisó el Programa de Desarrollo de Misiles Guiados hasta finales de 1951 y participó en las primeras pruebas de misiles atómicos.

A partir de 1952, supervisó la construcción de las instalaciones de lanzamiento de cohetes de Cabo Cañaveral y fue transferido del ejército a la NASA. Fue nombrado director de la NASA en julio de 1962.

Habilidades: Física 6, Español 3, Astronomía 6, Armas 4, Armas de fuego 3, Atletismo 6, Escaramuza 5, Estabilidad 8, Huída 6, Mecánica 10, Salud 10, Sigilo 6

Umbral de Golpe: 3

Modificador de Alerta: +1

Armas: -2 (Puño)

Protección: Ninguna



Hermann J. Oberth fue un médico y físico alemán, padre fundador de la astronáutica y los cohetes espaciales.

En el otoño de 1929, lanzó su primer cohete de combustible líquido, con la ayuda de sus alumnos de la Universidad Técnica de Berlín. Uno de ellos era Wernher von Braun, que dirigiría el proyecto para desarrollar el cohete V-2. En 1938 se trasladó a Peenemünde para trabajar con von Braun en el V-2, pero dejó pronto el proyecto para trabajar en cohetes antiaéreos de combustible sólido.

Años después de la II Guerra Mundial, viajó a EEUU para a trabajar con su antiguo alumno von Braun, desarrollando cohetes espaciales en Alabama.

A partir de 1960, trabajó en Convair, como consultor técnico del cohete Atlas, hasta su retiro en 1962 a los 68 años.

Habilidades: Física 6, Astronomía 4, Medicina 6, Armas 3, Armas de fuego 3, Atletismo 4, Escaramuza 5, Estabilidad 10, Huída 5, Salud 7, Sigilo 5

Umbral de Golpe: 3

Modificador de Alerta: +1

Armas: -2 (Puño)

Protección: Ninguna



Walter Kay fue el 2º Oficial al mando del Admiral Graf Spee, después de Langdorff. Al suicidarse éste, quedó a cargo de los marinos internados. Kay no solo se dedicó a preocuparse por el bienestar de sus marinos, sino que se asoció con la Abwehr (Inteligencia Militar Alemana) para organizar la fuga de tripulantes y otro tipo de operaciones secretas.

Una vez instalados los marinos en el interior del país, se le permitió realizar giras de inspección cuyo objetivo era supervisarlos y mantener la disciplina. Pronto comenzaron a darse numerosas fugas tras la visita del comandante.

Kay era informado por el Abwehr sobre las necesidades de la Kriegsmarine en Europa e instruía a determinados marinos, oficiales calificados, para que se fugaran. Eran provistos de dinero y en algunos casos de documentación falsa, para emprender viajes a través de diversos países hasta llegar a Berlín.

Habilidades: Astronomía 2, Español 4, Armas 3, Armas de fuego 7, Atletismo 8, Escaramuza 7, Estabilidad 8, Huída 5, Mecánica 8, Pilotaje 10, Salud 11, Sigilo 4
Umbral de Golpe: 4
Armas: 0 (Pistola)
Protección: Ninguna



Hans Kammler estudió ingeniería civil y fue miembro del Partido Nazi desde 1932. En 1940 se integró en las SS, donde a partir de 1942 trabajó en el diseño de las cámaras de gas y crematorios. Fue encargado de construir las instalaciones para los proyectos de armas secretas del régimen nazi, incluyendo las del avión Messerschmitt Me 262 y los cohetes V-2.

Después de los bombardeos aliados sobre Peenemünde, se encargó de las instalaciones subterráneas del complejo Mittelwerk (oculto en el campo de concentración de Mittelbau-Dora), y de las instalaciones de Ebensee (para el V-2) y Jonastal y Karkonosze (investigación de armas nucleares).

En 1944, Hitler puso el proyecto V-2 bajo el control de las SS y Hans Kammler fue nombrado director. En 1945, asumió el control de todos los proyectos de misiles y del programa aeroespacial. En mayo del mismo año desapareció y nunca se descubrió su cadáver.

Habilidades: Arquitectura 2, Física 4, Astronomía 3, Armas 5, Armas de fuego 8, Atletismo 7, Escaramuza 8, Estabilidad 7, Huída 6, Salud 10, Sigilo 5
Umbral de Golpe: 3
Modificador de Alerta: +1
Armas: 0 (Pistola)
Protección: Ninguna

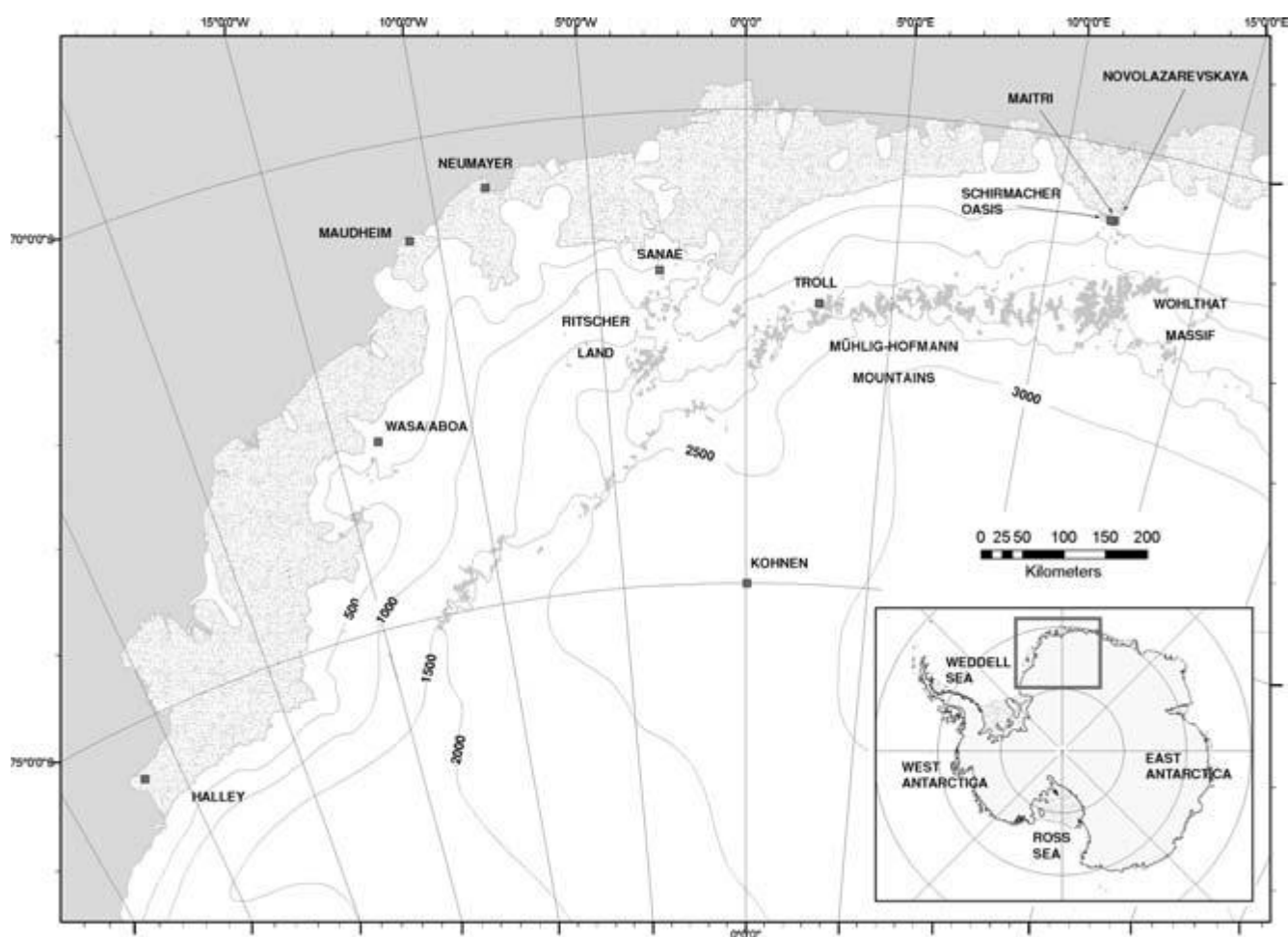
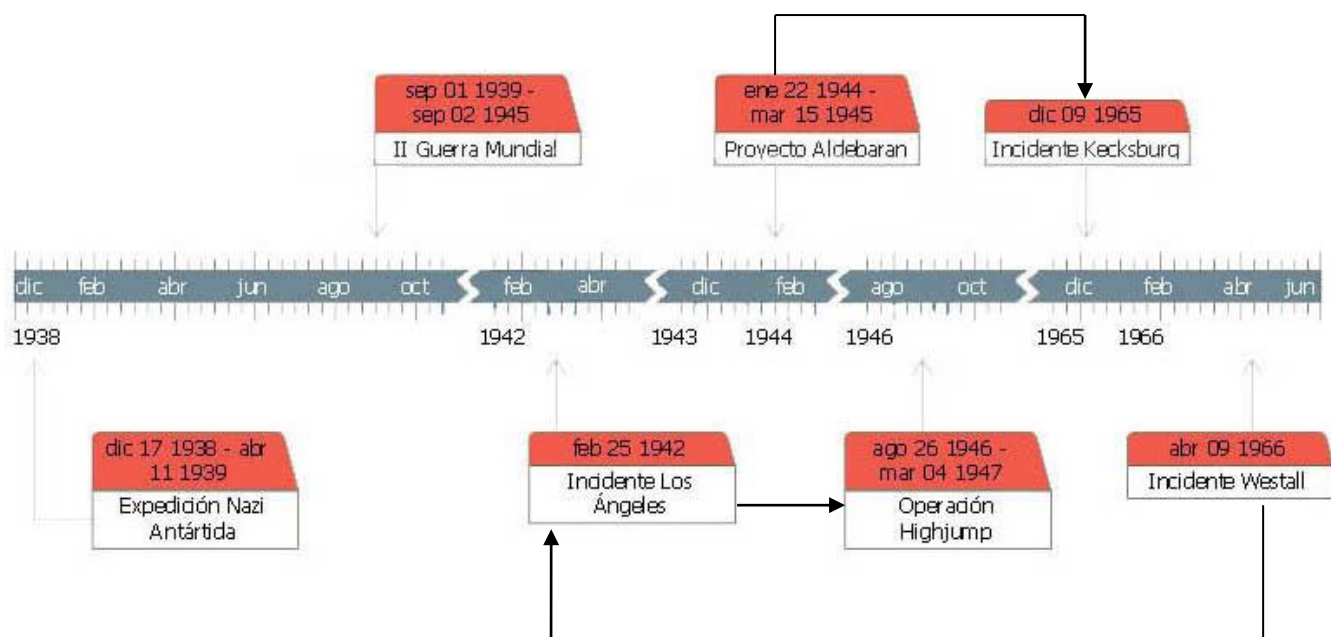


María Orsic fue una medium de origen austriaco, líder de la Sociedad Vrili, un grupo esotérico nacido en el Berlín de entreguerras, al que a menudo se relaciona con el Partido Nazi.

Se supone que a finales de 1943, las médiums de la Sociedad del Vrili recibieron información telepática sobre planetas habitables alrededor de Aldebarán e información de carácter técnico (incluidos planos) para fabricar una máquina para viajar hasta allí.

En 1944, en una reunión con Hitler, Himmler y el Dr. W. Schumann (profesor en la Universidad Técnica de Munich), se decidió que un prototipo del Vrili-7 "Jäger" (cazador en alemán) sería enviado a través de un canal dimensional hasta Aldebarán. El primer test de vuelo tuvo lugar a finales de año. Tras él, el V-7 parecía como si hubiera estado volando años y presentaba muchos daños en sus componentes. Se le pierde el rastro en 1945.

Habilidades: Ciencias ocultas 4, Mitos de Cthulhu 4, Armas 3, Armas de fuego 6, Atletismo 8, Escaramuza 8, Estabilidad 12, Hipnosis 10, Huída 7, Salud 8, Sigilo 5.
Umbral de golpe: 4
Modificador de alerta: +1
Armas: -2 (Puño)
Protección: Ninguna



ANEXO II: EN RUTA

En una aventura con varias localizaciones, como es esta, cabe la opción de obviar los traslados y directamente jugar en las diversas ciudades, pero también es posible narrar el tiempo de viaje.

En este último caso, se ofrecen varios posibles encuentros para amenizar el camino.

ESTADOS UNIDOS

Por Tierra

El transporte por tierra es el que más probablemente utilizarán los jugadores, dado que es el más extendido y económico en la época. Además, si el Guardián quiere jugar alguno (o todos) los encuentros disponibles, es el que mejor se adapta a ello, dado que tanto el transporte por carretera como el ferrocarril, suponen frecuentes paradas o trasbordos.

Carretera:

Al final del Anexo II, se adjunta mapa de autopistas interestatales estadounidenses. Las autopistas que conectaban las localizaciones que van a visitar los investigadores, en la época que se desarrolla la aventura, serían:

- La Interestatal 90.
- La (mítica) Ruta 66.
- La Interestatal 10.

Si los investigadores son de la Costa Este, les será útil también la Interestatal 95.

Respecto a los tipos de transporte, pueden utilizar su propio vehículo o autobuses públicos, aunque en este último caso deberán tomar varios trasbordos y adaptarse a los horarios de los mismos.

Ferrocarril:

En los años 60, la red de ferrocarriles norteamericana todavía tenía una presencia importante en casi todo el territorio, por lo que puede suponer una buena alternativa para los

investigadores (hoy día, la red de ferrocarriles se ha reducido drásticamente, debido al mayor peso del

transporte por carretera). Al final del Anexo II, se adjunta un mapa de líneas férreas de la época.

Por Mar

Missouri no tiene costa, por lo que el transporte marítimo no es la mejor opción, dado que deberán usar transporte por carretera obligatoriamente, al menos, para esa localización. Además, deberán utilizar barcos mercantes, puesto que los barcos de pasajeros ya no son habituales en esas rutas en los años 60.

Para introducir los encuentros, se pueden aprovechar los transportes terrestres entre los puertos marítimos y las localizaciones.

Por Aire

Las líneas aéreas estadounidenses en la época son caras y no estaban tan extendidas como en la actualidad. No obstante, son una opción posible si los investigadores tienen suficientes recursos.

El transporte aéreo hace más complicado introducir los encuentros de los mitos que se ofrecen en este módulo, pero si el Guardián quiere jugarlos igualmente, puede aprovechar para ello los traslados por carretera entre los aeropuertos y las localizaciones para ello.

VIRGINIA OCCIDENTAL

Este encuentro está pensado para jugarlo a su paso por Virginia Occidental, camino de Missouri, si los investigadores se desplazan desde la Costa Este. No obstante, puede modificarse la ubicación por la que resulte más conveniente según la ruta seguida por los jugadores.

A su paso cerca de Point Pleasant, Virginia Occidental, los jugadores verán la carretera cortada por un control.

Si utilizan **Interrogar** con los policías del control, descubrirán que ha habido una alerta junto al Área

TNT, una zona donde se guardaban explosivos durante la II Guerra Mundial. Con el **gasto de un punto adicional**, les dirán que unos vecinos del pueblo han denunciado el ataque en la zona de una criatura a la que describen como un enorme “hombre polilla”.



El Hombre Polilla

Se trata de un supuesto ente humanoide que fue visto por primera vez en 1966, en Point Pleasant, Virginia Occidental.

Cuatro personas pasaban en coche cerca del Área TNT, una zona con antiguos depósitos militares de explosivos usados durante la II Guerra Mundial. Vieron al lado del camino una criatura de unos 2 m de altura, con dos alas plegadas a la espalda y ojos de color rojizo. El conductor se dirigió a la carretera principal y fueron seguidos hasta la entrada del pueblo por la criatura, que emitía un agudo grito. Tras una exhaustiva búsqueda en el Área TNT, la policía no encontró ninguna evidencia de dicha criatura.

El hombre-polilla se relaciona a menudo con la ufología, al coincidir supuestamente sus apariciones con observaciones de ovnis.

Habilidades (en tierra/ en aire): Atletismo 5/20, Escaramuza 6/11, Salud 8.

Umbral de Golpe: 4

Modificador de Sigilo: +1 en el aire

Armas: +1 (garra), +0 (mordisco): tras un mordisco exitoso, el Hombre Polilla drenará automáticamente 2 Puntos de Salud por Ronda de su víctima hasta matarla o ser repelido.

Protección: -2 contra cualquiera (pelo y cuero, y ausencia de órganos vitales)

Pérdida de Estabilidad: +1

Si usan **Interrogar** o **Consuelo** con los vecinos que han visto al supuesto hombre polilla, confirmarán la versión dada por la policía y añadirán detalles truculentos sobre la descripción de la criatura, que por lo visto le siguió por la carretera durante un buen tramo, hasta ocultarse en los viejos depósitos de explosivos.

Parece lógico que los personajes se involucren en la emergencia, tantos si forman parte de algún cuerpo de seguridad estadounidense como si se trata de periodistas a los que puede interesar la noticia, o simples investigadores privados acostumbrados a meter su nariz en asuntos ajenos.

En tal caso, la policía les permitirá el acceso a los viejos bunkers donde se guardaban los explosivos, donde deberán buscar a la criatura usando **Buscar pistas** y realizando tiradas exitosas de **Atletismo** de ser necesario. La criatura emite un agudo grito, que les ayudará a guiarse por los abundantes corredores del bunker.

ARKANSAS

Este encuentro está pensado para jugarlo al pasar por Arkansas, en el trayecto entre Missouri y Texas. No obstante, puede modificarse por la localización que resulte más conveniente para la ruta que sigan los jugadores.

A su paso por Fouke (o alternativamente, Jonesville), Arkansas, los jugadores verán que la calle principal de la población está llena de lugareños armados, formando una batida de búsqueda.

Si utilizan **Interrogar** o **Consuelo** con algunos de los vecinos, les dirán que un monstruo ha atacado a una familia que vive a las afueras del pueblo, hiriendo gravemente a uno de sus hijos, que ha sido trasladado al hospital más cercano. Con un gasto de un punto adicional, les darán bastantes detalles sobre la supuesta apariencia de la criatura, que por lo visto, se ha refugiado en el bosque cercano.

Si los personajes no se involucran directamente en el asunto, el jefe de la partida de búsqueda les pedirá ayuda, dado que le hacen falta tantos hombres como sean posibles, aunque parece lógico que miembros de cuerpos de seguridad y periodistas, tendrán sus propios motivos para unirse a ellos. Si no tienen armas de gran calibre, los lugareños les proporcionarán escopetas de caza.

Deberán usar **Buscar pistas** para seguir el rastro de la criatura, y es posible que necesiten chequeos de **Atletismo** para perseguirle. El olor que despiden la criatura, puede permitirles el uso de perros de caza para seguir el rastro.



El Monstruo de Fouke

El Monstruo de Fouke es un ser legendario avistado supuestamente en Fouke en el condado de Miller, Arkansas, desde 1964, aunque la leyenda local sostiene que los avistamientos se remontan a 1946 en Jonesville.

La criatura fue acusada de atacar a una familia local y de la destrucción de la ganadería local.

Varios informes describen a la criatura como una gran criatura homínida cubierta de pelo largo y oscuro, que despiden un terrible olor, parecido a la combinación de una mofeta y un perro mojado, con los ojos de color rojo brillante y del tamaño de dólares de plata. Las huellas parecen indicar que sólo tiene tres dedos.

Habilidades: Atletismo 9, Escaramuza 21, Salud 15

Umbral de golpe: 4

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Sigilo: +2 en el bosque

Armas: +1 (garra)

Protección: 2 contra cualquiera (piel peluda)

LOUISIANA

Este encuentro está pensado para jugarlo al pasar por Nueva Orleans, en el trayecto entre Texas y

Florida. En cualquier caso, se puede modificar según la ruta que sigan por los jugadores.

A su paso por Nueva Orleans, Louisiana, los jugadores deberán hacer noche para descansar, o para esperar el siguiente transporte que les lleve a su destino, si llegan a la ciudad en tren o avión.



Chupacabras

Se trata de un criptido legendario que ataca a animales en zonas ganaderas o rurales.

El nombre proviene de los supuestos hábitos de la criatura, del que se cree que ataca a animales domésticos, especialmente cabras, succionándoles toda la sangre del cuerpo (y en ocasiones los órganos), a través de uno, dos o tres agujeros (en forma de un triángulo invertido).

Tiene una apariencia similar a un reptil, de piel curtida o con escamas, de color gris verdoso y de espinas afiladas o plumas a lo largo de la espalda.

Una leyenda de Nueva Orleans dice que el Grunch Road, un callejón popular entre las parejas de enamorados, está habitado por "grunches", criaturas de apariencia parecida al chupacabras.

Habilidades: Atletismo 8, Escaramuza 11, Salud 6

Umbral de golpe: 4

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Sigilo: +1

Armas: 0 (mordisco)

Protección: 1 contra cualquiera (escamas)

Durante la noche, oirán ruidos en la calle de detrás de su alojamiento, a la que da la ventana del cuarto de uno de ellos.

Si investigan al respecto usando **Interrogar** con el personal de recepción, averiguarán que se trata de la famosa **Grunch Road**, una calle conocida en Nueva Orleans por ser frecuentada por las parejas de enamorados. Para la desgracia del PJ al que le ha tocado el cuarto con animación nocturna incluida, no hay otro disponible.

Sobre las tres de la mañana, el personaje que ocupe el cuarto que da a Grunge Road, oirá unos terribles gritos. Como a los investigadores de buena familia se les supone el valor, se espera que vayan a socorrer a las personas que gritan.

Cuando lleguen al callejón (bien dando a vuelta a la manzana, bien bajando por la escalera de incendios), verán a una pareja intentando escapar de una criatura de aspecto reptiliano.



ARGENTINA

Con las líneas aéreas de la época, los investigadores tardarán casi de dos días en llegar a Argentina, debiendo realizar varias escalas y pasar algunas horas de espera en diversos aeropuertos de Sudamérica, hasta llegar a Buenos Aires.

Una vez allí, deberán conseguir transporte hasta Villa Ventana, en Tornquist, provincia de Buenos Aires.

Por Tierra

El transporte por tierra es el más extendido en Argentina. El Guardián dispone de un encuentro para jugar durante el recorrido terrestre entre Buenos Aires y Sierra de la Ventana, bien durante el viaje por carretera o en las paradas/trasbordos del ferrocarril.

Carretera:

Entre Buenos Aires y Villa Ventana hay unos buenos 556 kilómetros de distancia a través de la Ruta 76. Existen varias opciones de transporte por carretera:

- Colectivo: El medio de transporte más usado en Argentina es el colectivo (de Transporte Colectivo, lo que nosotros llamamos autobús). Parten diariamente desde Buenos Aires a Bahía Blanca, pasando por Villa Ventana, excepto los sábados.

- Auto (abreviatura de automóvil): En Buenos Aires, podrán alquilar o comprar, un vehículo.

Ferrocarril:

El ferrocarril es la forma más rápida de moverse por Argentina, pero sufre frecuentes problemas de puntualidad y calidad del viaje, por lo que hay mucha gente que prefiere viajar en "auto".

Por Mar

Villa Ventana no es una localidad costera, por lo que si quieren viajar por mar, deberían ir hasta Bahía Blanca y desde allí, tomar la Ruta 33 con algún medio de transporte terrestre.

Para introducir el encuentro, se puede aprovechar este último tramo del recorrido, modificando la localización.

Por Aire

Aerolíneas Argentinas fue creada por el presidente Juan Perón en 1950, de la unión de cuatro aerolíneas que pasaron a formar parte del patrimonio del estado.

En 1965, Aerolíneas Argentinas era la línea aérea con mayor crecimiento de Sudamérica e incorporaba desde unos años antes, vuelos trasatlánticos. Sin embargo, no podrán ir hasta Tornquist en avión, porque el aeropuerto más cercano, el Comandante Esposa de Bahía Blanca, no será inaugurado hasta 1968.

Como alternativa, pueden alquilar una avioneta privada en algún aeródromo de Buenos Aires, aunque les saldrá caro y la seguridad es cuestionable.

Si el Guardián quiere introducir el encuentro en la trama, deberá aprovechar alguna parada para repostar o hacer que la avioneta tenga un problema técnico durante el viaje.

Epecuén, Adolfo Alsina, Buenos Aires

En alguna de las paradas para repostar, descansar o realizar un trasbordo, dependiendo del medio de transporte utilizado, los investigadores darán con sus huesos en Carhué, en Adolfo Alsina, Provincia de Buenos Aires.

Carhué está a orillas de la Laguna Epecuén. Al otro lado de la laguna, está Villa Epecuén, una ciudad de vacaciones construida en los años 20, que en los 80 terminó fue inundada por una crecida de la laguna y abandonada.

El único hotel de Carhué es el **Plage Hotel**. Un recepcionista de unos 30 y pico años, con una chapa en la camisa que pone P.Novak, les dirá que lamentablemente no disponen de habitaciones, pero les ofrecerá alojamiento en el Castillo Epecuén, una casa de veraneo a las afueras del pueblo, camino de Villa Epecuén, que pertenece a la hermana del propietario del Plage Hotel.

Si no hablan español, el recepcionista se comunicará con ellos en un inglés bastante deficiente.

Si usan **Evaluar sinceridad** verán que miente y con **Buscar pruebas**, notarán que durante todo el tiempo

que permanezcan allí, no han visto ni un solo huésped en el hall del hotel.



Villa Epecuén

Villa Epecuén es una ciudad turística argentina ubicada en el partido de Adolfo Alsina, en la Provincia de Buenos Aires, que llegó a ser visitada por un promedio de 25 mil turistas durante el verano.

Fue fundada en 1921 al lado de la Laguna Epecuén, cuyas aguas, debido a su alta concentración salina (diez veces superior al mar) eran utilizadas para combatir diversas afecciones reumáticas y cutáneas.

En 1985, una crecida del lago sumergirá a la ciudad completamente bajo el agua, obligando a su evacuación total. En los últimos años el agua ha comenzado a retirarse, dejando a la vista las ruinas de la ciudad.

El único habitante de Villa Epecuén actualmente es un anciano llamado Pablo Novak, que se negó a abandonar el pueblo.

En el castillo, su anfitriona se presentará como Ernestina Allaire. Si usan **Idiomas**, se darán cuenta de que aunque habla un español muy correcto, tiene acento francés. Si los personajes no hablan español, comprobarán que también habla inglés.

Las habitaciones del castillo son amplias y luminosas, los muebles denotan buen gusto y los jardines son sencillamente impresionantes.

A las 7 de la tarde, se les servirá una succulenta cena en el salón principal (horario europeo, los argentinos cenar sobre las 9 o 10 de la noche), decorado impecablemente.

Salvo que usen Medicina para detectarlo, no notarán el somnífero que lleva la cena. También pueden sospechar si usan **Evaluar sinceridad** con Ernestina, lo que les hará ver que oculta algo.



Castillo Epecuén

Era un chalet de veraneo que hizo construir la arquitecta francesa Ernestina Allaire entre los años 1924 y 1925. El parque arbolado contenía una reproducción de la gruta de Lourdes.

Allaire estuvo casada el Coronel Mestchevsky de la Legión Extranjera Francesa, un noble polaco que falleció durante la I Guerra Mundial, por lo que se le apodaba (erróneamente) el Castillo de la Húngara.

Enterada de las bondades terapéuticas del lago, se trasladó a Carhué, donde ya estaba su hermano, propietario del Plage Hotel.

En cualquier caso, si no se quedan dormidos, un grupo lugareños armados con escopetas de caza y objetos punzantes, les llevarán a la fuerza hasta la orilla del lago, donde los atarán a unos postes antes de poner pies en polvorosa.

Antes de irse, Ernestina les explicará que en el lago vive una criatura que exige sacrificios cada tres años. A cambio, no ataca a los lugareños y el pueblo se mantiene prospero. De lo contrario, las aguas crecerán y el pueblo perecerá.

Los jugadores tienen 10 asaltos para liberarse de sus ataduras con una tirada exitosa de **Atletismo** por cada brazo o pierna que quieran liberar, antes de enfrentarse a la criatura.

Una vez consigan liberarse y alejarse de la orilla del lago, pueden darse por salvados, dado que el Cuero no se alejará más de 5 metros del agua.

Si deciden volver armados para acabar con él (cosa que es bastante probable), deberán ofrecer a la criatura algún cebo lo suficientemente satisfactorio como para que se acerque a la orilla: cualquier animal del tamaño de un humano pequeño, será suficiente.



El Cuero

Es un animal acuático de la mitología de Chile y Argentina. Las leyendas cuentan que estas criaturas habitan numerosos lagos, lagunas y ríos, y en menor medida en el mar.

Tendría el aspecto de un cuero de vacuno (la piel extendida de una vaca) que se transformaría en una criatura alada. Al transformarse, posee en el borde de su cuerpo unos apéndices similares a garras o espinas filosas como garfios. Sobre un extremo de su cuerpo, en donde estaría la zona que correspondería a la cabeza, sobresalen dos apéndices similares a tentáculos con ojos desorbitados de color rojizo.

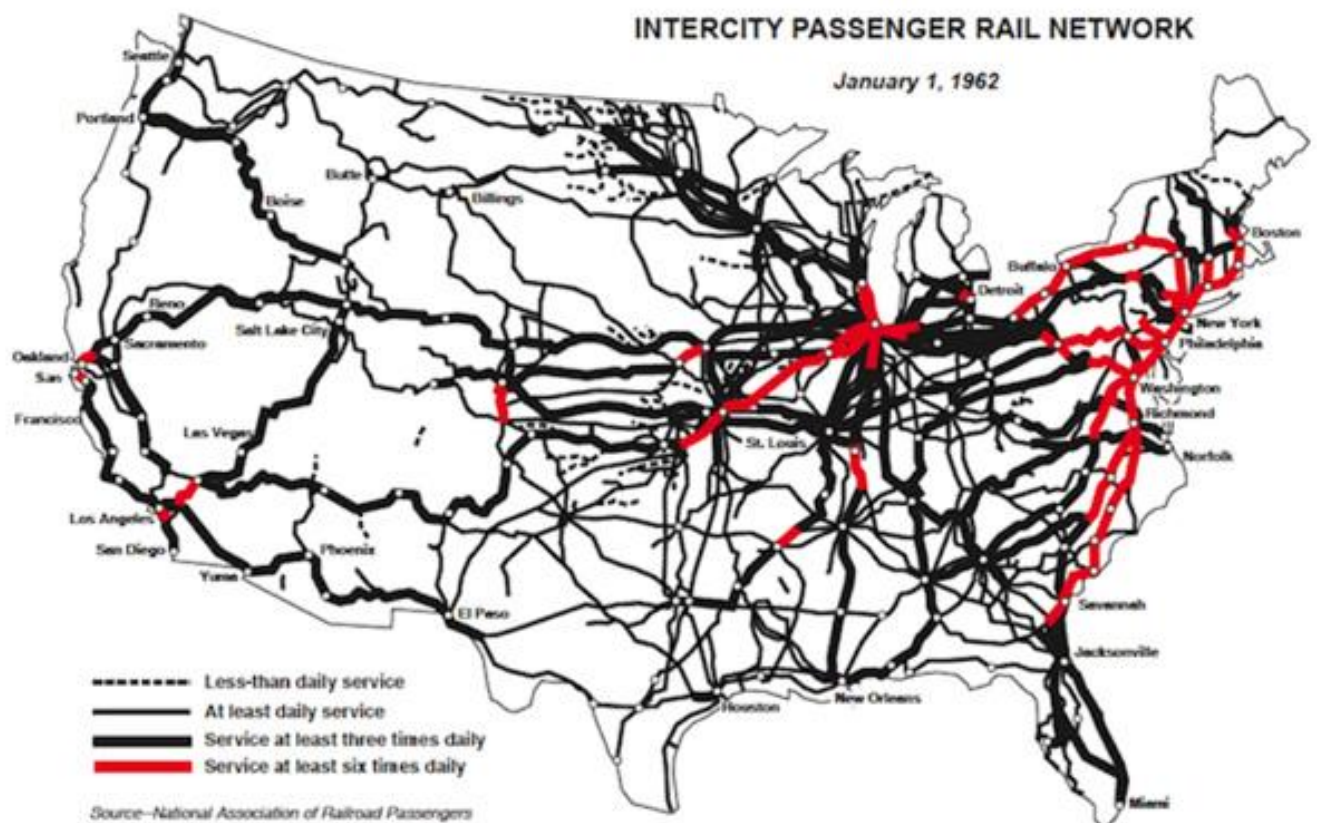
Ataca al atardecer, acercándose de manera sigilosa a su presa, que puede estar en la orilla, bañándose o dentro de una embarcación. Cuando está lo bastante cerca, atrapa a su víctima mediante sus afiladas uñas y la arrastra hacia el fondo, donde la ahoga, para absorberle completamente la sangre y otros fluidos.

Ahogar: Estando a bocajarro, el Cuero puede inmovilizar a su oponente con una Confrontación exitosa de Escaramuza. Para este fin se considera el Umbral de Golpe del adversario 1 punto mayor de lo normal. Cuando es atrapado, el oponente pierde 1 Punto de Salud la Primera Ronda, 2 la Segunda Ronda, y así sucesivamente. No puede hacer nada salvo efectuar Controles de ahogo. Sólo puede engullir un oponente cada vez.

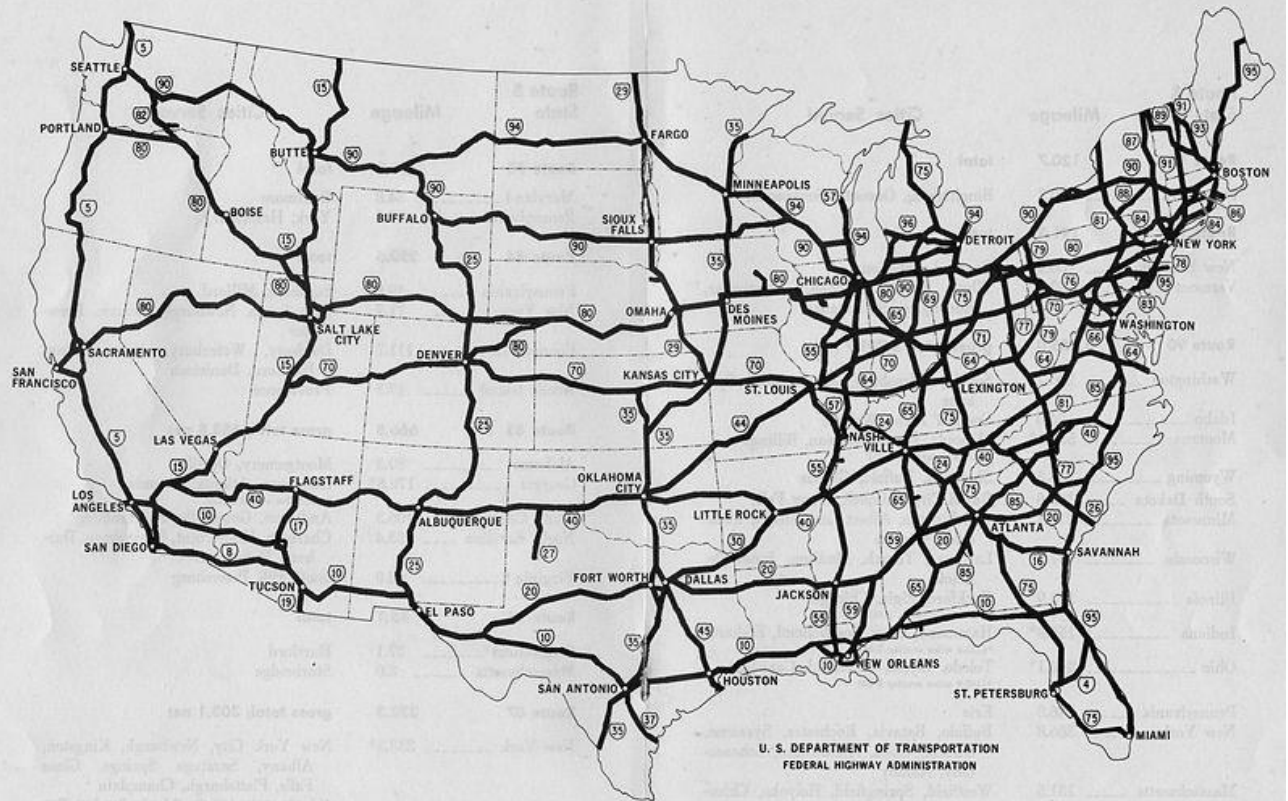
Habilidades: Atletismo 12, Escaramuza 20, Salud 8
Umbral de golpe: 4

Modificador de sigilo: +1 (+3 dentro del agua)

Armas: + 0 (extremidad): puede atacar a uno a tres objetivos simultáneamente con una extremidad, sumando 1 al Umbral de Golpe por cada oponente adicional.



THE NATIONAL SYSTEM OF INTERSTATE AND DEFENSE HIGHWAYS



20

21

