18 €

# CAZADORES DE LEYENDAS

DE ISMAEL DÍAZ SACALUGA

Nosolorol

# CAZADORES DE LEYENDAS

De Ismael Díaz Sacaluga

Nosolorol

# CAZADORES DE LEYENDAS

Escrito por
**Ismael Díaz Sacaluga**

Ilustrado por
**Jaime García Mendoza y Javier Charro**

Maquetación y diseño adicional de
**Ana Doreste**

Adaptación al sistema Hitos
**Jokin García**

Corregido por
**Pilar M. Espinosa y Sergio M. Vergara**

Coordinado por
**Manuel J. Sueiro**

*"Para Ricardo, mi primer maestro y mi más viejo amigo."*

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en este libro se declaran *open content.*
El resto del material, incluyendo las ilustraciones, se declaran *product identity.*

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2014
Copyright © Ismael Díaz Sacaluga, 2014

Publicado por
**Nosolorol Ediciones**
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

Introducción
Cazando Leyendas...4

Introducción para el DJ
Por un Puñado de Leyendas...7
Personajes pregenerados...14

1. Prólogo
La Máscara de Fu-Kang...20

2. Capítulo I
Las Fauces del Infierno...28

3. Capítulo II
El Mal de Zimmer...34

4. Capítulo III
Mascarada Veneciana..40

5. Capítulo IV
Los Cazadores de Diablos...48

6. Capítulo V
El Testamento de Séneca...58

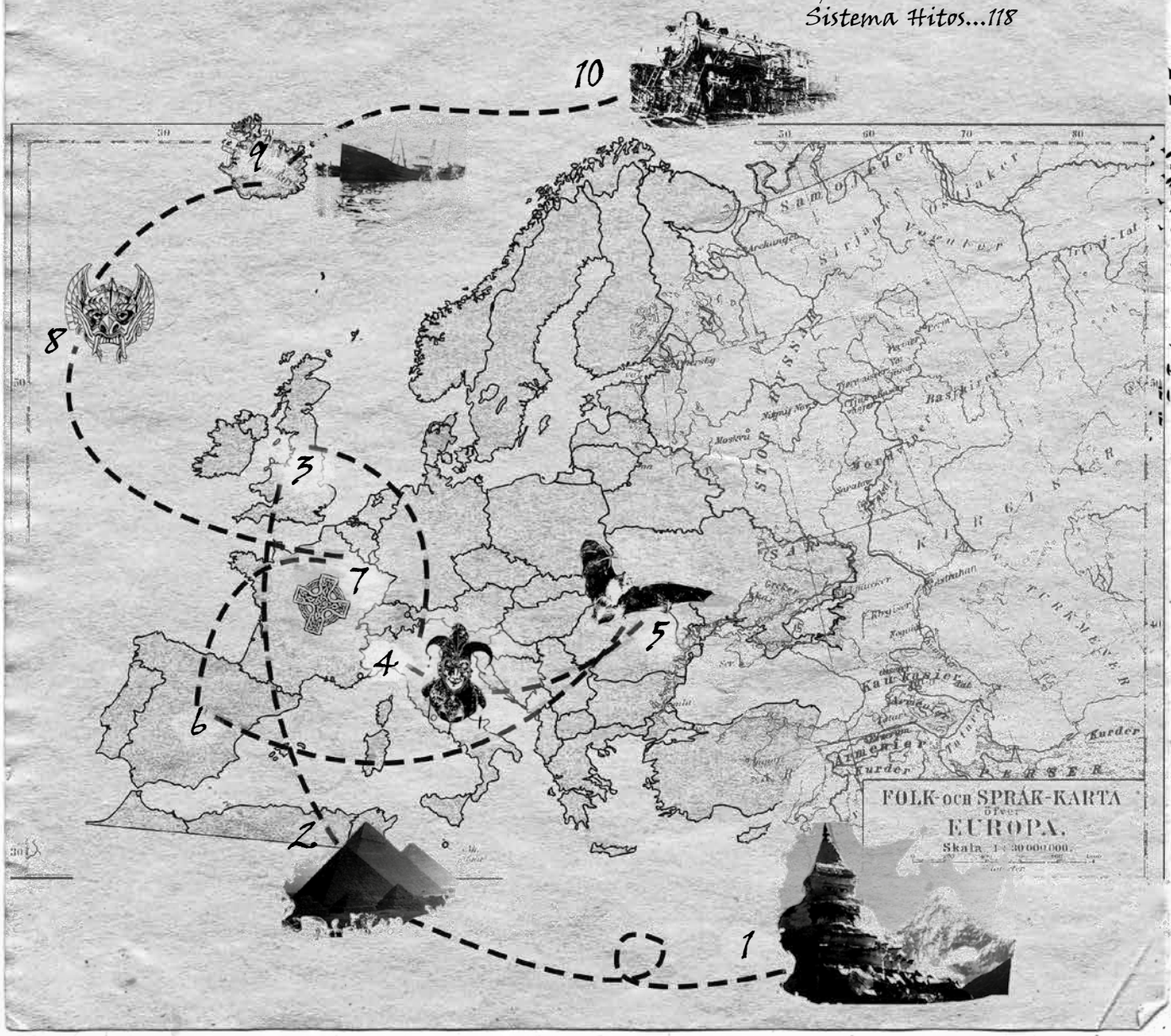
7. Capítulo VI
El Regreso de Ravek...74

8. Capítulo VII
El Anillo de Odín...82

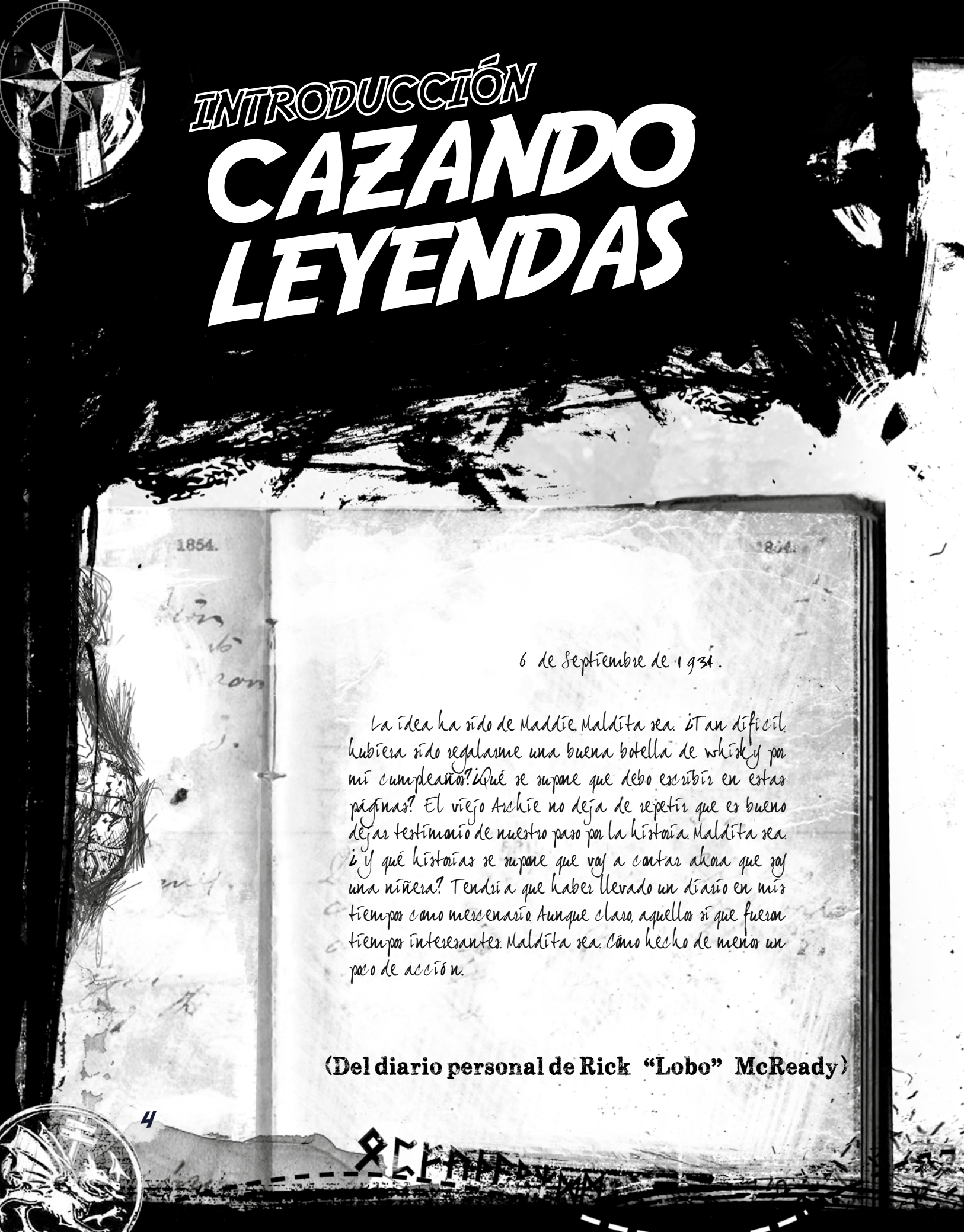
9. Capítulo VIII
El Corazón de la Bestia...94

10. Epílogo
La Plaga Definitiva...110

Apéndice
Sistema Hitos...118



# INTRODUCCIÓN
# CAZANDO LEYENDAS




6 de Septiembre de 1934.

La idea ha sido de Maddie. Maldita sea. ¿Tan difícil hubiera sido regalarme una buena botella de whisky por mi cumpleaños? ¿Qué se supone que debo escribir en estas páginas? El viejo Archie no deja de repetir que es bueno dejar testimonio de nuestro paso por la historia. Maldita sea. ¿Y qué historias se supone que voy a contar ahora que soy una niñera? Tendría que haber llevado un diario en mis tiempos como mercenario. Aunque claro, aquellos sí que fueron tiempos interesantes. Maldita sea. Cómo echo de menos un poco de acción.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

A finales de la década de los treinta, con Europa bajo la sombra de una futuraguerra;Alemania envía expediciones secretas a lo largo del mundo en busca de toda clase de reliquias, tanto mitológicas como religiosas. En un principio, se pensó que aquella cacería de leyendas respondía a la pasión del *Führer* por las ciencias ocultas. Sin embargo, los auténticos motivos son bien distintos...

En **Cazadores de Leyendas**, los personajes son reclutados por Sir Douglas Archer, un veterano agente del MI6 al que el Gobierno de Su Majestad encomienda la tarea de crear un equipo especial. Su nombre en clave, el Club de la Calle *57*: un compendio de ratas de biblioteca, contrabandistas de antigüedades, aventureros mercenarios y expertos en ciencias ocultas.

**Cazadores de Leyendas** pone a los jugadores tras la pista de mitos y reliquias, aparentemente sin relación entre ellos pero que, en su conjunto, forman una telaraña de leyendas sobre la que pende en delicado equilibrio el destino del mundo.

Diseñada originariamente para el sistema D20 y ahora adaptada al sistema Hitos, **Cazadores de Leyendas** es una extensa campaña jugable al cien por cien sin necesidad de otro libro que no sea el que tienes ahora entre manos. La acción transcurre entre los años 1936 y 1937, a lo largo de diez módulos: ocho aventuras completas junto con un prólogo y un epílogo, ambos diseñados para que puedas jugarlos con tus PJs. Las aventuras pueden desarrollarse de forma independiente, como pequeñas peripecias sin ningún tipo de relación; o de forma continuada, vertebrando una épica campaña.

## Información para el DJ
### POR UN PUÑADO DE LEYENDAS

En este apartado se recogen, cronológicamente, todas las leyendas y mitos que nuestros aventureros encontrarán a lo largo de los distintos módulos. Se trata por supuesto de información confidencial a la que solo el Director de Juego puede tener acceso (quizá lo hayas deducido por eso de "Información para el Director de Juego").

## Los Aventureros
### LOS CAZADORES DE LEYENDAS

En este capítulo encontrarás un equipo de seis personajes pregenerados y listos para jugar: un experto en ciencias ocultas alemán y su leal guardaespaldas, un maestro de las artes marciales, un elegante y refinado oficial (y caballero) inglés, una niña bien demasiado interesada en el mundo de lo oculto y, por supuesto, un intrépido aventurero y mercenario con cazadora de cuero y sombrero.

## Preludio:
### LA MÁSCARA DE FU-KANG

Al igual que las películas de "Indiana Jones" en las que se inspira la campaña, ésta arranca con un prólogo "in media res", con nuestros aventureros explorando las inhóspitas cumbres del Nepal. Allí trabarán contacto con Sir Douglas Archer y recibirán la conveniente invitación de cara a formar parte del Club de la Calle *57*.

## Capítulo I:
### LAS FAUCES DEL INFIERNO

Los PJs son invitados a una fiesta celebrada en Tebas, Egipto. Allí, un acaudalado snob británico asegura haber descubierto uno de los tesoros más buscados de todos los tiempos. Pese al escepticismo inicial, el asesoramiento que ha recibido por parte de un egiptólogo alemán, Helmut Zimmer, ha despertado el interés de la comunidad científica. Por otro lado, Zimmer pertenece al Grupo de Thule, por lo que los nazis se encuentran involucrados en este hallazgo.

En esta primera aventura, los PJs serán parte responsable de la liberación de un mal ancestral, conocido como "la plaga definitiva", convirtiendo lo que era una búsqueda nazi de poder en una cuestión de supervivencia.

## Capítulo II:
### EL MAL DE ZIMMER

La tesis doctoral de un viejo compañero de estudios lleva a los PJs hasta la universidad de Oxford. Allí, Abner Zucker investiga una ancestral leyenda nórdica que parece verse reflejada en otras muchas culturas y civilizaciones a lo largo de los siglos. Siguiendo instrucciones del Club de la Calle *57*, los PJs deberán velar por él y, de paso, averiguar por qué el Grupo de Thule parece tan interesado en los estudios del joven académico.

Lo que no imaginan nuestros héroes es que Abner es miembro del Grupo de Thule, así como primogénito de Helmut Zimmer, sufriendo de esta manera los primeros efectos del mal que desataron en el módulo anterior...

## Capítulo III:
### MASCARADA VENECIANA

En esta aventura, los PJs conocerán a la hermana pequeña de Abner, Theresa, la cual se encuentra atrapada en un peligroso doble juego: por un lado, hace las veces de infiltrada en el Vaticano para su padre y el Grupo de Thule. Por otro, filtra información a Jethra Skull y la ancestral secta "Tierra Prometida".

Los PJs viajan a Florencia por encargo de Douglas Archer: allí, uno de sus enlaces parece haber conseguido averiguar algo sobre el paradero de Helmut Zimmer y la naturaleza de sus investigaciones.

Aquí, nuestros héroes volverán a toparse con los nazis, esta vez empeñados en apoderarse de una de las tres profecías de Fátima, la cual ha sido robada por un contrabandista de obras de arte conocido como "el Arlequín".

## Capítulo IV:
## CAZADORES DE DIABLOS

En esta ocasión, el Club de la Calle 57 pone a los PJs tras la pista del cabecilla principal del Grupo de Thule, el profesor Ludwig Kessler, desaparecido mientras realizaba una incursión en tierras transilvanas. El objetivo de nuestros héroes será averiguar qué fue de él y, lo más importante, hacerse con aquello que anduvieran buscando allí los nazis.

A través de Douglas Archer, el segundo inmortal envía a los PJs para que eviten que todas las posesiones que dejó atrás caigan en poder de los nazis. Por otro lado, conocerán al profesor Henrikssen y sus compañeros... los cazadores de demonios.

## Capítulo V:
## EL TESTAMENTO DE SÉNECA

Gracias al trabajo de un prestigioso fotógrafo francés, los miembros del Grupo de Thule han dispuesto de fotografías de los textos de Séneca, ocultos dentro de los estuches que encontraron en el yacimiento de Tebas. El asesinato del fotógrafo por parte de los nazis será lo que llame la atención del Club de la Calle 57.

La investigación llevará a los PJs hasta España, lugar donde no solo volverán a encontrarse con Zimmer, Kessler y Theresa; sino que además encontrarán el punto exacto donde está enterrada la cabeza del primer inmortal. Todo ello en un país azotado por una cruenta guerra civil...

## Capítulo VI:
## EL REGRESO DE RAVEK

Ravek vuelve de entre los muertos para seguir haciendo la vida imposible a nuestros héroes. Su espíritu, encerrado en la máscara de Fu-Kang, contactará con Jethra Skull a través de una médium parisina. Ambos prepararán una trampa para borrar del mapa a los PJs. En esta ocasión, el Club de la Calle 57 no les encomendará ninguna misión: la misión les buscará a ellos...

Es posible que el módulo concluya con la captura de Jethra Skull, cayendo en manos de Douglas Archer y el Club de la Calle 57. Si los PJs han conseguido hacerse con la máscara, el segundo inmortal la añadirá a su colección de reliquias a bordo del tren.

## Capítulo VII:
## EL ANILLO DE ODÍN

¡Los PJs descubren por fin quién anda detrás del Club de la Calle 57! El rescate de Jethra Skull por parte del Arlequín y la desaparición de Douglas Archer (poseído por Ravek), obligarán al segundo inmortal a desvelar su identidad ante nuestros héroes para encomendarles su próxima misión.

Por otro lado, el asombroso talento de una médium parisina permitirá a los PJs conocer la existencia del anillo de Odín... así como tener un escalofriante tú a tú con el alma del primer inmortal.

## Capítulo VIII:
## EL CORAZON DE LA BESTIA

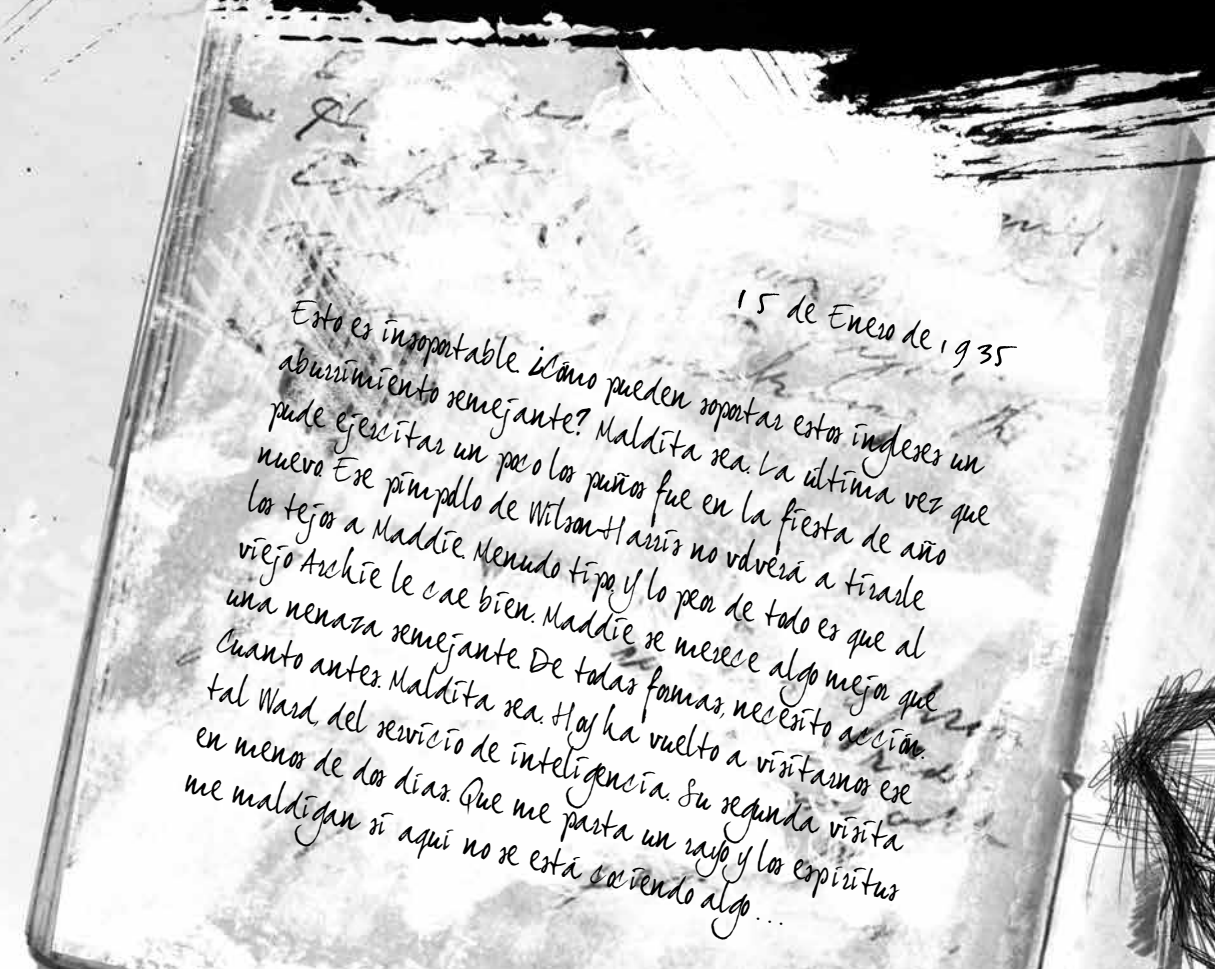
El desenlace está cerca. El segundo inmortal y los nazis establecen una impía alianza que deja a los PJs fuera de juego. Así, nuestros héroes son embarcados en una última misión, acompañando al segundo inmortal en busca de su letargo eterno en tierras Islandesas. Con el anillo de Odín en su poder, su plan es dejar que los nazis torpedeen el barco en el que viajan para borrar todo vestigio suyo y del Club de la Calle 57.

Una vez en las desoladas tierras de Islandia, los PJs descubrirán un refugio secreto de los nazis y un misterioso personaje les ayudará a dar con el santuario natural en cuyo vientre se esconde la fuente de la vida eterna.

¿Podrán nuestros héroes evitar que se cumpla el tercer ciclo y que Fenris renazca de sus cenizas para devorar el mundo de los mortales?

# INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

# POR UN PUÑADO DE LEYENDAS




**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## LA LEYENDA DEL INMORTAL

Según un milenario mito nórdico, cuando los dioses decidieron crear el mundo, tuvieron que enfrentarse al más terrible de los monstruos. Era Fenris, el lobo de hielo, el portador del fin de los tiempos. Símbolo de la nada, de la destrucción; la mera existencia de dicho ser impedía la aparición de la vida. Solo el más poderoso de los dioses, Odín, logró vencer al monstruo derritiéndolo con la ayuda de un anillo. Fenris quedó convertido en un manantial, en mitad de la helada tierra que lo rodeaba. Pese a su muerte, aquella parte del mundo fue condenada a permanecer yerma y fría. Hasta el fin de los tiempos...

Gracias a los dioses, la vida en el planeta fue posible y los humanos rendían pleitesía a aquellos que les habían dado el más preciado de los dones. Pero Loki, el dios de la envidia y la mentira, sintiéndose menos apreciado que sus hermanos de Asgard, buscó la forma de castigar a los humanos. Sirviéndose de sus malas artes, Loki robó el preciado anillo de Odín y lo entregó a un fiero caudillo bárbaro. Loki le aseguró que dicha joya mostraría el camino a unas milagrosas aguas, las cuales otorgaban el don del que solo los dioses pueden gozar: la vida eterna.

El guerrero viajó hasta las heladas tierras del fin del mundo, una zona considerada prohibida por los dioses y temida por los mortales. Aquel era el lecho de muerte de Fenris. Pero el paso del tiempo habían conseguido que las leyendas se olvidaran y muchos eran quienes habían dejado de creer en aquel ser mítico. Uno de ellos era el caudillo bárbaro, quien con la ayuda del anillo encontró el manantial y bebió de sus aguas.

Pese a su gozo inicial, tan solo Loki sabía de las consecuencias que tendría aquel acto. La esencia del mítico y destructivo Fenris había pasado a formar parte del caudillo bárbaro. Para que el regreso del temible lobo tuviese lugar, su esencia debía pasar por tres seres humanos distintos: un guerrero, un sabio y la mezcla de ambos.

El primer ciclo se había completado.

## LA LEYENDA DE LA PLAGA DEFINITIVA

Ocurrió durante la Roma de Nerón. Las persecuciones de las que son víctimas los cristianos motivan a un grupo de estos, descendientes directos de los hebreos que participaron junto a Moisés en el éxodo, a amenazar al mismísimo emperador con una serie de desgracias, semejantes a las que sufrieron los faraones que amenazaron al pueblo de Dios.

Aunque la conspiración fue frenada a tiempo, los romanos no consiguieron impedir que un reducido grupo de estos descendientes viajasen hasta Egipto, donde planeaban liberar una fuerza que, como ya habían advertido al emperador, llevaría al glorioso imperio a su destrucción.

Lo que buscaban en Egipto era un oscuro sepulcro, enterrado por las arenas del desierto desde hacía ya generaciones. Dicho lugar había sido mostrado por Yahvé a Moisés cuando éste imploró ayuda para su pueblo. El Señor le dijo que él y sus descendientes serían los encargados de liberar las fuerzas que albergaba aquel lugar: fuerzas destructivas que, una vez desatadas, llevarían el fin a aquellos que fuesen una amenaza para el pueblo de Yahvé.

Por su parte, Roma envió una comitiva a investigar, encabezados por uno de sus asesores de mayor confianza, el literato Séneca. Éste llegó a Egipto siguiendo el rastro de los cristianos fugados. Sin embargo, las tierras en las que se habían adentrado eran consideradas por los lugareños como una zona prohibida, temida por todos desde los tiempos de Ramsés II.

Eran conocidas como las "Arenas Muertas".

Allí, en el puerto de Tebas, Séneca topó con un misterioso viajero. Por sus rasgos y atuendos, parecía ser parte de alguna tribu bárbara, aunque hablaba sorprendentemente bien su idioma. El misterioso viajero aseguró a Séneca que iría a donde fuera necesario si, a cambio, le desvelaba el paradero de un anillo que el mismísimo emperador había regalado en cierta ocasión al literato. Séneca preguntó al bárbaro por qué estaba tan seguro que el mal que anidaba en aquellas tierras no iba a afectarle lo más mínimo. Su respuesta fue sencilla:

*"No temo morir... pues aunque lo desee, no podría hacerlo."*

El bárbaro se adentró en las Arenas Muertas y regresó con las cabezas de los conspiradores cristianos en una saca polvorienta. Todos creyeron que había cumplido su trato, pero solo él sabía lo que había pasado allí. Cuando el bárbaro entró, descubrió los cuerpos momificados de los cristianos. Éstos habían intentado liberar las plagas contra los que ellos creían enemigos del pueblo de Dios. Lo que eran incapaces de imaginar es que, en un futuro no muy lejano, la Roma pagana sería ese mismo pueblo.

Habían pagado el precio de intentar liberar la cólera del Señor contra su propio pueblo.

Con la ayuda de algunos sacerdotes egipcios, el propio Séneca fue el encargado de sellar aquella cámara subterránea, dejando su aviso correspondiente para todo aquel que intentara penetrar en dicho lugar.

## LA LEYENDA DEL ANILLO DE ODÍN

El bárbaro inmortal, una vez hubo cumplido con su trabajo, partió hacia tierras de Hispania, lugar al que Séneca había enviado el anillo. La joya era uno de los regalos con los que el autor intentaba agradar a su enfermo padre, el cual agonizaba lenta y dolorosamente de una grave enfermedad. El guerrero bárbaro había vivido demasiados siglos y no podía evitar sentir cierta envidia por el moribundo padre de Séneca. Amargamente, había descubierto que, aunque su cuerpo era indestructible y que el tiempo no parecía hacer mella en él; su alma sí envejecía, creando en su interior el deseo de volver a ser mortal.

Tras haber recibido el don de la vida eterna, aquel bárbaro se había deshecho del anillo, creyendo que jamás volvería a necesitarlo. Sin embargo, muchos años después, había terminado en uno de los barcos que surcaban el Mediterráneo. Del puesto de un mercader cualquiera, el anillo pasó de mano en mano hasta llegar a las del mismísimo emperador, que lo regaló a Séneca.

Ahora, dicho anillo yacía en las dependencias personales de su moribundo padre. Uno de los esclavos que atendían su finca (ubicada en lo que hoy conocemos como

Córdoba) le había contado la leyenda que se escondía tras aquella joya. Aquel anciano, que siempre había desconfiado de las leyendas bárbaras, encontrándose al borde de la muerte había comenzado a abrirse a cualquier cosa que pudiera proporcionarle algo más de tiempo entre los vivos.

Cuando llegó el inmortal a su finca en busca del anillo, los esclavos bárbaros casi huyeron de la propiedad al ver aquel mito viviente descender de su caballo. El moribundo padre de Séneca accedió a entregar el anillo, siempre que permitiese acompañarlo en su viaje, mostrándole finalmente el secreto de la vida eterna.

Y así ambos, guerrero inmortal y sabio moribundo, partieron en un largo viaje.

Una vez se encontraron en el punto exacto donde reposaba el alma de Fenris, haciendo nuevo uso del anillo, el guerrero inmortal hizo brotar de nuevo la fuente de las aguas prohibidas. Ambos bebieron y el guerrero bárbaro cerró los ojos para no volver a abrirlos nunca más. Sin embargo, el padre de Séneca vio satisfecho su deseo pues las aguas frenaron su mal. Pero ocurrió que, al salir el sol, sintió como éste quemaba su piel como lanzas afiladas. Su sensibilidad al astro rey (que creaba pústulas en todo su cuerpo pero que no lo mataba) y su ansia de sangre crearon la leyenda de un ser destructor e implacable: la naturaleza monstruosa de Fenris, como portador de la Oscuridad, comenzaba a salir a la luz.

El segundo ciclo se había cumplido.

Meses después, un caballo irrumpió al galope en la propiedad de la familia Séneca. Nada más detenerse, la montura se derrumbó, muerta debido al esfuerzo realizado. En sus alforjas solo había una cosa: una cabeza cortada, la cabeza del guerrero nórdico que al fin descansaba en paz. Temerosos ante aquello, los esclavos nórdicos sepultaron la cabeza sin saber que, en su interior, se encontraba el anillo de Odín, oculto por el que era ahora el Segundo Inmortal.

## LA LEYENDA DE FU-KANG

Cuando el padre de Séneca se vio convertido en una abominación, comenzó un periplo por los confines del mundo, viajando de un lado para otro, en busca siempre de una batalla en la que poder saciar su brutal apetito. Muchas fueron las ocasiones en las que intentó poner fin a su existencia exponiéndose al sol. Pero las llagas resultantes tan solo hicieron más dolorosa su eterna agonía.

Convertido en aquel ser, muy pronto el inmortal fue sinónimo de guerra, de carnicería, de muerte. En cada cultura que encontraba a su paso, no tardaba en convertirse en líder guerrero, en un soldado letal e implacable. Comandó hordas bárbaras, grupos mercenarios romanos... hasta temibles avanzadillas como señor de la guerra mogol, siempre cubriendo su rostro con una máscara forjada en un misterioso metal, caído del cielo durante una noche de verano.

Sin embargo, los años pasaron y muy pronto comprendió que, en cada batalla que participaba, su alma daba un paso en pos de convertirse en Fenris, el monstruo definitivo. Un nuevo camino se abrió ante él cuando, en una de sus escaramuzas, descubrió un monasterio en las montañas del Himalaya, hogar de una milenaria orden. Estos monjes, conscientes de la naturaleza sobrenatural que encerraba aquel señor de la guerra, decidieron ayudarle. Le mostraron el camino de la paz interior, a adormecer todo lo posible la ira y la furia de la bestia.

El segundo inmortal pasó años allí hasta ser capaz de contener en gran medida a su bestia interior. Liberó a todos sus siervos, con los que había establecido un vínculo a través de su sangre maldita; envió un caballo para deshacerse de la cabeza de aquel que había sido el primer inmortal. Y por último, decidió acabar con la leyenda del diablo-guerrero, aquel al que ningún arma humana podía matar. Aquel que era temido por todos, aquel al que muchas civilizaciones llamaron "Señor de la Noche".

Así, el segundo inmortal partió en busca de paz, lejos de las tierras del Himalaya. Los monjes se encargaron de difuminar la leyenda y concentraron todas las habladurías sobre la presunta inmortalidad del caudillo en su máscara: la máscara de Fu-Kang. Muchos fueron los que intentaron probarse la máscara, creyéndose dignos de ser sucesores del diablo-guerrero. Y todos perecían víctimas del veneno que inyectaba un ingenioso sistema oculto en el interior de la preciada reliquia.

Así, la leyenda del inmortal quedó supeditada a la de la máscara... al menos, durante un tiempo.

## LOS CAZADORES

Mientras los restos del primer inmortal yacían en el vientre de un sepulcro subterráneo (situado bajo la finca de la familia Séneca), el segundo de los inmortales, abandonado el monasterio del Himalaya, buscó un lugar en el que reposar en paz. Intentó por todos los medios atesorar hasta el último de aquellos vestigios que pudieran dar testimonio de su paso por el mundo de los mortales, intentando así reducir su leyenda a la categoría de "cuento para asustar a los niños".

Sin embargo, dicha tarea no solo resultó ser ardua sino que hallar un lugar en el que reposar en paz fue en sí misma una búsqueda difícil. En cada lugar al que llegaba no tardaban en aparecer seguidores del mito de la vida eterna, buscando aquel preciado secreto que él prefería no haber descubierto jamás.

Su camino terminó en los Cárpatos, tierra extremadamente supersticiosa, en la que el inmortal vio una posibilidad de descansar en paz. En dichas tierras vivía un déspota y demente señor feudal, conocido por su afición a clavar en una estaca los cuerpos de aquellos que osaban alzar el puño en su contra. Su nombre era Vlad Tepes, el Empalador.

El inmortal llegó a esas tierras y acabó con Tepes y sus hombres. Y acto seguido, asumió su identidad. Las habladurías muy pronto hablaron de pactos con Satanás que habían convertido al Empalador en un diablo. Los pocos que osaron acercarse al castillo, nunca más volvieron. Estos pasaban a convertirse en siervos del inmortal, el cual los transformaba en obedientes autómatas, donando parte de su sangre inmortal.

Y aunque la vida de aquellos que vivían en las inmediaciones del castillo del Empalador era relativamente tranquila, la superstición y el miedo mantuvieron durante décadas

aquella leyenda. Pero llegó el día, a mediados del siglo XVIII, en el que una serie de plagas azotaron los Cárpatos. Envalentonados por la necesidad y buscando alguien a quien culpar, los lugareños atacaron el castillo del monstruo.

Guiados por frailes y sacerdotes que preferían que las iras del pueblo fueran contra un supuesto diablo antes que por Cristo; los lugareños irrumpieron en el castillo y acabaron con los siervos del inmortal, encerrando a éste en lo más profundo de una cripta. Durante casi 100 años, el inmortal permaneció atrapado allí, sintiendo día a día cómo su cordura iba flaqueando, hasta que, finalmente, ocurrió un milagro.

Durante la Primera Guerra Mundial, un biplano alemán fue derribado en las inmediaciones del desolado castillo. El avión fue a estrellarse contra una de las murallas del mismo y la fuerza del impacto hizo que el breve pero intenso temblor de tierra sacudiese la zona, liberando al inmortal. Este, que había permanecido tantos años sin probar una gota de sangre, surgió de la oscuridad como la bestia que llevaba dentro.

Cegado por el ansia, irrumpió en la localidad más cercana y no dejó rastro de vida alguno. Los más afortunados murieron cuando bebió hasta la última gota de su sangre. Los menos no llegaron a disfrutar de la paz eterna, quedando infectados por un extraño mal, derivado de su sangre maldita. Estos desgraciados desarrollaron una fotosensibilidad extrema, al tiempo que la locura y el ansia de sangre humana se apoderaba de ellos. No eran hombres, ya no. Se habían convertido en bestias sanguinarias que, sin control, vagaron por toda Rumanía, matando a muchos e infectando a otros.

La propagación de esta plaga llegó a conocimiento de ciertos investigadores europeos como el prestigioso biólogo Enrich Henrikssen, el cual inició unos estudios sobre lo que parecía una extraña versión de la leucemia. Sin embargo, sus ansias de conocimiento casi le cuestan la vida: durante la primera de sus incursiones en tierras rumanas, punto en el que él había establecido el foco de la supuesta infección, a punto estuvo de ser víctima de uno de esos "vampiros". Uno de aquellos vástagos estuvo a punto de infectarlo para siempre, pero por fortuna fue rescatado a tiempo por un grupo de tres mercenarios.

Ambas partes compartían un objetivo. El profesor, por cuyas venas circulaba ahora parte de sangre vampírica, deseaba acabar con lo que considera una terrible epidemia. Los mercenarios en cambio se consideraban vengadores por todos aquellos que perdieron su alma a manos de los "diablos" como llaman a esos seres.

En cualquier caso, el fin último de ambos es el mismo: cortar de raíz dicho mal.

## EL GRUPO DE THULE

Aunque el segundo de los inmortales intentó por todos los medios ocultar todo cuanto pudiera dar testimonio de su existencia, fue incapaz de borrar tantos años de leyenda, temor y sangre derramada. Su vida eterna era el mito que resonaba en distintas partes del mundo, la misma que hablaba de un poderoso líder de guerra, al que ningún arma mortal podía dañar, apareciendo en numerosas y variopintas culturas, siendo la versión nórdica la más antigua de todas.

Y fue aquello lo que llevó a un grupo de eruditos alemanes a investigar el asunto. Todo partió como una estrategia más para fundamentar la teoría de la raza aria a través de la ciencia. El partido nazi apoyó todas aquellas investigaciones que pudieran demostrar con pruebas científicas la superioridad de la raza alemana.

Así fue como se fundó el Grupo de Thule. Dirigidos por un prestigioso arqueólogo, el profesor Ludwig Kessler, la flor y nata de la ciencia alemana; se puso manos a la obra para buscar pruebas que mostraran que aquel líder nato, aquel guerrero que no podía morir era el primer eslabón de la raza aria. Pese a su disgusto hacia las ciencias ocultas (muy al contrario que el mismísimo Hitler), Goebbels consideró que aquello, de contar con las pruebas suficientes, podría ser un golpe de efecto genial en lo que a propaganda se refería.

Desde 1932, los miembros del Grupo de Thule iniciaron una búsqueda incansable de todo aquello que pudiese dar testimonio de la existencia de aquel inmortal ario. Debido a las inclinaciones de Hitler y ciertos miembros del partido hacia las ciencias ocultas, el proyecto Thule (la búsqueda de pruebas del Inmortal) y todo lo relativo al Grupo de mismo nombre se convirtió en uno de los secretos mejor guardados de la floreciente Alemania Nazi.

## TIERRA PROMETIDA

Una de las primeras tácticas que emplearon los miembros del Grupo de Thule fue la de infiltrar a cuantos miembros pudiesen dentro de los círculos intelectuales de las principales potencias europeas. Infiltrar espías en puestos gubernamentales o de la guerra era difícil, pero no lo era tanto introducir a un topo en universidades, museos o bibliotecas. Así, miembros del Grupo de Thule como el prestigioso arqueólogo alemán Helmut Zimmer enviaron a sus hijos a distintas universidades del mundo.

El hijo mayor de Zimmer, Abner, viajó a Gran Bretaña donde no tardó en infiltrarse en la Universidad de Oxford. Su hija, Theresa, se infiltró en las entrañas del mismísimo Vaticano. Esta fue destinada a un convento portugués. En un principio, todas las esperanzas de Zimmer estaban puestas en su hijo, pero fue Theresa la que primero consiguió resultados. Aunque su decisión de entrar a formar parte de la Iglesia se vio motivada por su lealtad hacia su patria, Theresa era una mujer profundamente religiosa, herencia de su difunta madre católica, que había muerto durante el parto.

Durante un incendio que casi destruye el convento, Theresa salvó de las llamas tres importantes documentos de carácter secreto. Sin embargo, por el intenso calor del fuego, uno de los lacres se abrió, dejando ver el contenido del mismo a la joven novicia. Lo que pasó ante sus ojos fue lo que iba a suceder en Alemania: el documento le fue mostrando imágenes de los campos de exterminio, de todo el horror que traería la locura nazi. Dicha revelación tuvo un precio: sus hermosos ojos quedaron convertidos en dos esferas lechosas que debía ocultar con gafas de sol. Había visto el futuro… y había perdido la vista.

Aquella desgracia y acto de valor fue premiado por el Vaticano, convirtiéndola en la primera mujer que pisó la Santa Sede ocupando un cargo de responsabilidad elevada con tan solo treinta años. Ahora, desde su nuevo puesto en las bibliotecas del Vaticano, Theresa podía servir de ayuda a su padre, pero al mismo tiempo, ella sabía lo que iba a ser el horror nazi que pronto se adueñaría de Alemania.

Sumida en la terrible encrucijada entre obedecer a su padre o impedir que ocurriera aquella locura, la casualidad (o puede que debamos llamarlo destino) quiso que los caminos de esta mujer atormentada y los de un misterioso mecenas judío se cruzasen. Fue en una exposición de arte en la que Jethra Skull y la hermana Theresa se encontraron por primera vez. Muy pronto trabaron amistad y fue a él a quien reveló por primera vez lo que iba a ocurrir.

De haberse tratado de un simple mecenas de arte aquella confesión no hubiese transcendido más. Pero Jethra Skull era algo más: tras su fachada de millonario despreocupado no solo se escondía una mente astuta (tanto que ha tendido lazos con organizaciones de traficantes de obras de arte como la conocida **Arlequín**); sino también se trataba de uno de los descendientes de un misterioso grupo: la orden que fundó Moisés para proteger al pueblo judío de aquellos que atentasen contra ella. Como él dijo a sus discípulos, suya sería la misión de desatar la cólera de Yahvé contra aquel pueblo que osara tiranizar a su pueblo. Esos descendientes habían sobrevivido al paso de los años y, en la actualidad, seguían en contacto, a la espera de que fuese necesario destapar la ira del rey de reyes.

Se llaman a sí mismos, **Tierra Prometida**.

Lo que no podían imaginar era que los miembros del Grupo de Thule, siguiendo el rastro del Inmortal, diesen con el sepulcro que encerraba la Plaga Definitiva.

Y mucho menos que pudiesen abrirlo.

## EL CLUB DE LA CALLE 57

Pero, entre tanto, ¿qué fue del segundo inmortal?

Una vez superada la furia inmediatamente posterior a su liberación, una fase en la que su rabia y ansia animal se apoderaron totalmente de él; el segundo inmortal recuperó el control de la bestia interior y pudo detenerse a pensar sobre cuál sería su próximo paso. Ni el camino de la guerra ni el camino de la paz habían dado resultado así que solo había una opción posible: dar el siguiente paso en el camino hacia Fenris. Sabía lo que ocurriría si lo hacía, pero ya le daba lo mismo. Si alcanzar su fin significaba también traer la condenación eterna al mundo, pues de acuerdo. Aquel era un sacrificio que estaba dispuesto a realizar.

Sin embargo había un gran problema. Aunque su cuerpo resistía el paso del tiempo como el primer día, su memoria no. Así, muchos aspectos de su pasado habían sido consumidos por la locura que se adueñó de él, atrapado bajo la cripta transilvana. Detalles clave como el paradero del anillo se habían convertido en nebulosas, en lagunas en su mente. Por ello, decidió iniciar una búsqueda en pos de todo aquel elemento que pudiera arrojar luz sobre su olvidado pasado. Para ello, necesitaría una base de operaciones móvil así como agentes que pudiesen moverse libremente de un lado a otro sin problemas.

El primer paso fue fácilmente resuelto cuando se apoderó de un enorme tren que, cargado de oro, iba destinado a apoyar

a los zares durante la revolución rusa. El enorme tren se convirtió en su base móvil de operaciones. El segundo paso fue algo que se presentó como solución de forma imprevista. Durante un tiempo, el segundo inmortal convirtió al personal de aquel tren en sirvientes. Y aunque logró localizar algunas piezas de su pasado (armas, tapices y demás...), no avanzaba demasiado.

Sin embargo, sus actos llamaron la atención de una rama de reciente creación dentro del servicio secreto de su Majestad. Dicha rama, especializada en el tráfico de obras de arte, estaba dirigida por un hombre: Sir Douglas Archer. Este y sus agentes seguían la pista del que pensaban se trataba un traficante de arte soviético. Sin embargo, cuando intentaron asaltar el tren se toparon con algo que no podían destruir: el inmortal.

Como miembro del servicio de inteligencia, Archer tenía conocimiento de un proyecto alto secreto que iba a desarrollar el gobierno de su Majestad: un cuerpo especial de agentes, reclutados de entre la flor y nata de los entornos intelectuales más variopintos. Su misión: averiguar qué se escondía tras el súbito interés que el gobierno de Hitler manifestaba ante las ciencias ocultas.

El nombre clave de dicho cuerpo sería **el Club de la Calle 57**.

Viendo en ello una posibilidad de desentrañar su pasado, el Inmortal decidió convertir su tren y a sus nuevos sirvientes (Archer y su grupo), en el Club de la Calle 57. Archer sería el encargado de buscar a aquellos que pudieran cumplir con los requisitos apropiados (conocimientos sobre alguna materia relacionada con los objetos peculiares: arqueología, antropología, astronomía...).

Manteniéndose en la sombra, sus marionetas creerían trabajar para el gobierno de su Majestad, puesto que recibirían órdenes del mismísimo Archer, el cual junto a sus hombres había sido considerado por los británicos como "desaparecido en acto de servicio". Aun así, antes de desaparecer, Archer mantuvo en activo a sus informadores para conocer los pasos que daban sus contrapartidas alemanas (el Grupo de Thule) en la caza de objetos relacionados con el Inmortal.

Y así es como el Inmortal supo del Grupo de Thule. Su búsqueda pronto sería la misma que la suya: el anillo que le permitiese acceder a las aguas de Fenris. Quien diese con él, estaría un paso más cerca de alcanzar su objetivo. Y fuesen alemanes o británicos, Fenris sería el único vencedor de la contienda.

El tercer ciclo está a punto de llegar.

*Conozco a Maddie como si fuese su padre. Demonios, la conozco mejor que su propio padre, y por eso sé que va a meterse en líos. De todas formas, ella es la menor de mis preocupaciones. Son el Kartofen y su criado chino los que me quitan el sueño.*

*Maldita sea...No sé por qué el viejo Archie se ha empeñado en que nos acompañen. Como si no fuera bastante ya aguantar al "señorito" Wilson-Harris. Creo que mañana mismo le diré que abandono: que pare esta jodida cafetera y me deje bajarme en la primera estación...*

(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady, 9 de Abril de 1937).

## PERSONAJES PREGENERADOS

Aunque **Cazadores de Leyendas** puede ser jugado con cualquier PJ que diseñes por tu cuenta empleando el manual básico guía genérica Hitos. Como viene siendo habitual en nuestra línea de aventuras autojugables, creemos que puede serte útil contar con un equipo de aventureros preparados y ya listos para jugar. Han sido diseñados para que funcionen de forma complementaria en equipo, así como sus historiales están pensados para sacar todo su jugo a posibles subtramas que pueden enriquecer el desarrollo de la campaña.

### Hans Von Wagner

El Servicio de Inteligencia Británico recibió a Hans con los brazos abiertos en cuanto este pisó suelo inglés. Desde hace unos pocos meses, y sin que los servicios de inteligencia de su país lo sepan, Hans ha aceptado trabajar para el MI6, concretamente a las órdenes de Sir Jasper J. Ward. Éste puede querer emplear al joven Von Wagner tanto para acercarse a las actividades de Zimmer y el resto del Grupo de Thule, como para descubrir cuáles son las verdaderas intenciones del agente renegado Sir Douglas Archer.

### Anne-Sophie "l'Ourse" Hinault

Anne-Sophie es una dura mujer que ha recorrido toda Europa, primero como viajera y luego como guardaespaldas. La llaman "l'Ourse" por su gran fuerza física. Criada en la campiña francesa, ha desempeñado todo tipo de trabajos físicos sin inmutarse ni pedir gran cosa a cambio más allá de un techo y comida. Un antiguo soldado prusiano la entrenó en el uso de las armas de fuego y le introdujo en el negocio de la protección. Su último encargo es cuidar de Hans von Wagner, pues su hermano ha empezado a creer que podía estar en lo cierto sobre la muerte de su padre, y quizá la vida de Hans corra peligro.

### Xinng Lau

Jasper J. Ward se pondrá en contacto con Xinng, ofreciéndole trabajar para Gran Bretaña en misiones de espionaje. A cambio, le ayudarán a dar con Ravek. Lo cierto es que, sin que ninguna de ambas partes lo sepa aún, Xinng está trabajando ahora a las órdenes del que es su padre: Jasper J. Ward.

Dejando a un lado su implicación personal a través de su vendetta contra Ravek, en los módulos siguientes Xinng recibirá el encargo de velar por la seguridad de Hans Von Wagner. Debe asegurarse de que no le ocurre nada, y que no se pasa al enemigo en ningún momento (instante en el que tiene instrucciones de eliminarlo si es necesario). Aunque habla inglés perfectamente, Ward le habrá recomendado que oculte su naturaleza bilingüe de cara a que todos lo confundan con "el típico sirviente nativo, ante el cual se puede hablar de todo sin preocupación pues no tiene ni idea del idioma".

Por otro lado, otra forma de implicar a Xinng en el módulo que sirve de preludio (**La Máscara de Fu-Kang**) puede ser a través del mismo Ravek. Este puede haber decidido hacer un pacto con el joven oriental: el nombre del "auténtico" asesino de su madre, a cambio de recuperar para él la máscara de Fu-Kang. Por supuesto, si Xinng lo consigue, descubrirá que fue Ravek quien llevó a cabo

el trabajo personalmente: aquel le mostrará a Xinng una de las primeras piezas de su colección de máscaras humanas... ¡la perteneciente a la madre de nuestro héroe!

## Rick "Lobo" McReady

Hace unos meses, Sir Douglas pidió a McReady que cuidase de su hija "si le ocurría algo": como era ya costumbre, no dio detalles sobre aquello en lo que andaba metido, pero era la primera vez que parecía temeroso de que su misión pudiese afectar a sus seres queridos. Desde entonces, Sir Douglas parece haber desaparecido de la faz de la tierra: ninguno de sus colaboradores o amigos en Londres parece saber nada al respecto y Madeleine comienza a inquietarse mucho. Lo cierto es que Archer nunca había estado tanto tiempo sin dar señales de vida, e incluso "Lobo" comienza a pensar que algo malo puede haberle ocurrido.

Por supuesto, la desaparición de Sir Douglas se debe a su participación en el desarrollo del Club de la Calle *57*. Cuando McReady y el resto de personajes vean cruzados sus destinos con dicha organización, Archer ofrecerá a su viejo amigo formar parte de ella.

En otro orden de cosas, McReady se encontrará con lo que queda de su viejo equipo de mercenarios (ver el módulo **Los Cazadores de Diablos**) Stake, Dynamite y Fireburn son sus viejos camaradas y puede que aún existan asperezas por ambas partes a raíz de lo ocurrido en la Primera Guerra Mundial. ¿Ayudarán los peligros de dicha aventura a olvidar los rencores pasados? ¿O serán sus diferencias un obstáculo adicional a superar?

## David Wilson-Harris

David cree que Sir Douglas Archer es un simple diplomático, desconociendo la verdad que ocultan sus continuos viajes al extranjero. Por otro lado, no se lleva nada bien con McReady, a quien considera un "troglodita sin la más mínima clase ni sentido del decoro". Aunque, como suele decir el mismo Wilson-Harris: "No es culpa suya ser tan... americano."

Dejando aparte la cuestión de los modales, David no puede evitar sentirse a la sombra del curtido y experimentado mercenario ya que sospecha (acertadamente) que Madeleine pueda estar enamorada de él.

Ante el descubrimiento del Club de la Calle *57* y su posible oferta para ingresar en él, David, como buen patriota que se considera, lo tomará como una oportunidad de hacer algo por su país... ¡y de ganar puntos ante su futuro suegro!

Además, sus contactos con la alta sociedad londinense le pueden haber permitido conocer a Cornelius Hollister.

## Madeleine Archer

Los contactos de Madeleine con coleccionistas y traficantes de obras de arte pueden haberla puesto en contacto con PNJs relevantes en la trama como Jethra Skull o Cornelius Hollister (con quien habrá coincidido en algún evento de la alta sociedad londinense).

Sin embargo, su principal preocupación en estos momentos es su padre: aunque aquel cree que Madeleine no sabe nada, ella sabe de su trabajo como espía. Su larga ausencia la preocupa y ha empezado a mover hilos para averiguar qué ha sido de él. Para empezar, ha logrado dar con un viejo amigo de su padre, Herbert Donaldson, un cazador de reliquias americano. Aunque Madeleine aún no lo sepa, Herbert ha sido una de las primeras incorporaciones del Club de la Calle *57* y se encuentra en Nepal tras la pista de la máscara de Fu-Kang.

Otra opción de implicar a la joven en la aventura es que la casa de subastas en la que trabaja Madeleine sea la que organice el evento donde se pujará por dicha pieza... encontrándose tanto Donaldson como Ravek y el resto de PJs entre los asistentes.

Una vez descubra la existencia del Club de la Calle *57*, Madeleine se mostrará aliviada al comprobar que su padre está a salvo... aunque será la primera en darse cuenta de que oculta algo y que, a juzgar por su deterioro físico, parece aquejado de alguna extraña enfermedad (los evidentes efectos de haber sido convertido en un siervo del Segundo Inmortal, claro).

### - La conexión McReady -

### "LOS MAPAS DEL REINO ANTIGUO" y "CAZADORES DE LEYENDAS"

Es posible que, si habéis jugado **Los Mapas del Reino Antiguo**, una magnifica campaña de NSd20, reconozcáis algunos elementos comunes entre éstos PJs pregenerados y los que presentamos en aquella ocasión.El motivo no es otro que el crear una sensación de continuidad entre ambas aventuras. En los dos casos se trata de historias centradas en la búsqueda de artefactos misteriosos, con la intromisión de elementos como sociedades secretas y otros elementos tan clásicos del género.

Desarrollándose **Los Mapas del Reino Antiguo** en la actualidad y **Cazadores de Leyendas** en el periodo previo a la Segunda Guerra Mundial, algunos de estos personajes pregenerados son (o serán) antepasados de los presentados en **Los Mapas del Reino Antiguo.**

Algunos de estos lazos de conexión son, por ejemplo, el diario que lleva "Lobo" McReady, el cual acabará en manos de su supuesta nieta, Alison Archer McReady. Sin embargo, digo "supuesta" porque, aunque la joven será la nieta de Madeleine, su auténtico abuelo puede ser David Wilson-Harris... o bien el propio McReady, si realmente acaba junto a la joven hija de Douglas Archer. Sin embargo, y pese a que todo dependerá de las acciones que lleven a cabo los jugadores, el apellido de Alison será siempre McReady, en recuerdo al mercenario.

# MADELEINE ARCHER

Traficante de arte

## CARACTERÍSTICAS

| | | |
|---|---|---|
| FOR | ⊠⊠⊠○○○○○○○ | Delgada |
| REF | ⊠⊠⊠⊠○○○○○○ | Inquieta |
| VOL | ⊠⊠⊠⊠⊠⊠○○○○ | Caprichosa |
| INT | ⊠⊠⊠⊠⊠○○○○○ | Siempre se sale con la suya |

## HITOS

- Ha estudiado en los mejores colegios…
- …pero ha aprendido de los peores maestros.
- Le gustan las bebidas fuertes, pero se emborracha con facilidad.
- Es el ojito derecho de su adinerado padre.

## HABILIDADES

- 4 Montar a caballo
- 3 Combatir a la defensiva
- 4 Damisela encantadora
- 6 Detecta una falsificación a leguas
- 6 Fachada de "niña buena"
- 5 Etiqueta y buenos modales
- 5 Contrabando de piezas arqueológicas
- 2 Demoliciones

## ARMAS

- Walther PP +7 (m+M+1)
- Sin armas +7 (m+1)

## COMPLICACIONES

- Se ha vuelto una mentirosa compulsiva por culpa de su doble vida.

**DRAMA** 5

## COMBATE

| AGUANTE | PUNTOS DE RESISTENCIA | DEFENSA | INICIATIVA | DAÑO A DISTANCIA | DAÑO CUERPO A CUERPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 18 | 13 | 6 | +0 | +1 |

## ESTADO

H I M

## ASPECTO FÍSICO

Cuentas con veinte años. Tienes el pelo castaño rojizo, largo y lacio, así como ojos verdes y seductores. Eres de mediana estatura, delgada y más atractiva que exuberante. Vistes de forma recatada e inocente cuando la ocasión lo requiere, siempre con tonalidades blancas, rosas y pastel.

## HISTORIAL

Aunque lo odias, tu padre y tus más allegados te suelen llamar "Maddie". Perdiste a tu madre con tan solo cuatro años y, desde entonces, debido a los continuos viajes de tu padre, tu educación fue una síntesis de aquello que te enseñaban las estrictas institutrices británicas y tu guardaespaldas y chofer, Rick "Lobo" McReady. Mientras las primeras te inculcaron buenos modales y urbanidad, el mercenario te enseñó a beber whisky y a disparar un arma.

Intentaste entrar en la universidad pero te viste frustrada por tu padre, para quien solo eras la futura madre de sus nietos. Conseguiste trabajos como secretaria y ayudante de despacho en numerosas agencias de arte y antigüedades, habiéndote convertido en una pequeña experta en dicho mundillo.

Debido a una elaborada fachada como "niña buena" y a tu carácter, te has adentrado en el mundo del contrabando de obras de arte y piezas arqueológicas. A través de tu actual empleo en una prestigiosa casa de subastas, tienes acceso a información de primera mano que vendes o cambias al mejor postor. Por supuesto, nadie conoce esta doble vida que llevas desde hace dos años.

## PERSONALIDAD

Eres rebelde, inconformista, caprichosa, chantajista y mentirosa patológica (uno de los efectos secundarios que tiene el llevar una doble vida). No crees en el plan que ha pensado tu padre para ti, habiéndote comprometido con David para tener contento al viejo Douglas Archer. De quien sí estás enamorada perdidamente es de "Lobo" McReady, a quien admiras (aunque jamás se lo reconocerás) y de quien has aprendido todas tus malas costumbres, impropias de una señorita de su posición.

Para ti, el contrabando de piezas arqueológicas es solo un divertido pasatiempo. No valoras lo más mínimo su naturaleza como tesoro histórico o las leyendas que giren en torno a ellas: lo único que te interesa es el riesgo y la dificultad a la hora de conseguirlas.

# HANS VON WAGNER

Joven erudito

## CARACTERÍSTICAS

| | | |
|---|---|---|
| FOR | ⊠⊠○○○○○○○○ | Constitución débil |
| REF | ⊠⊠⊠○○○○○○○ | Minucioso |
| VOL | ⊠⊠⊠⊠⊠⊠○○○○ | Nunca se aparta del camino |
| INT | ⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠○○○ | Mentalidad abierta |

## HABILIDADES

- 3 No es ningún atleta
- 3 Defensa astuta
- 4 No soporta a los necios
- 6 Con las gafas ve perfectamente
- 4 Semblante impenetrable
- 7 Licenciado en Química Electrónica
- 8 Estudioso de culturas antiguas

## HITOS

- Su padre era un experto del Museo Histórico de Berlín.
- Su hermano, Günther, ocupa un importante cargo en el Reich.
- Trabaja traduciendo textos antiguos para el MI6.
- Tuvo que dejar su querida colección de libros en Alemania.

## ARMAS

- Porra extensible +6 (C+1)

## COMPLICACIONES

- Es un proscrito en su Alemania natal.

DRAMA 5

## COMBATE

| AGUANTE | PUNTOS DE RESISTENCIA | DEFENSA | INICIATIVA | DAÑO A DISTANCIA | DAÑO CUERPO A CUERPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 15 | 11 | 6 | +0 | +1 |

## ESTADO

H I M

## ASPECTO FÍSICO

Eres un joven de tez pálida, con apenas veinticinco años recién cumplidos. Pelo corto rubio y ojos azules. Más interesante que apuesto, eres de mediana estatura aunque algo flacucho. Vistes de forma discreta, siempre con colores apagados e intentando por todos los medios no llamar la atención. A todas partes llevas un maletín con libros y un kit completo para examinar antigüedades.

## HISTORIAL

Tu padre era un brillante historiador, experto en cultura antigua del Museo Histórico de Berlín. Acababas de entrar en la facultad cuando recibiste la terrible noticia de su suicidio. Sabías que su comportamiento se había enrarecido desde que comenzara a relacionarse con círculos ocultistas de la alta sociedad alemana. Siempre sospechaste que algo importante había descubierto y que, de alguna forma, eso le había llevado a tan trágicos extremos. Sin embargo, tanto tu hermano mayor, Günther, como tu madre preferían creer la versión que todos sus "colegas" profesionales mantenían: que el prestigioso erudito se había vuelto loco.

Ignorando los avisos de familiares y amigos; seguiste profundizando en aquello que tu padre había dejado a la mitad (una figura mitológica, un supuesto guerrero nórdico inmortal cuya presencia en culturas y civilizaciones dispares había comenzado a obsesionarlo), lo que te llevó a ser expulsado de la universidad y a ganarte la antipatía de tu hermano Günther.

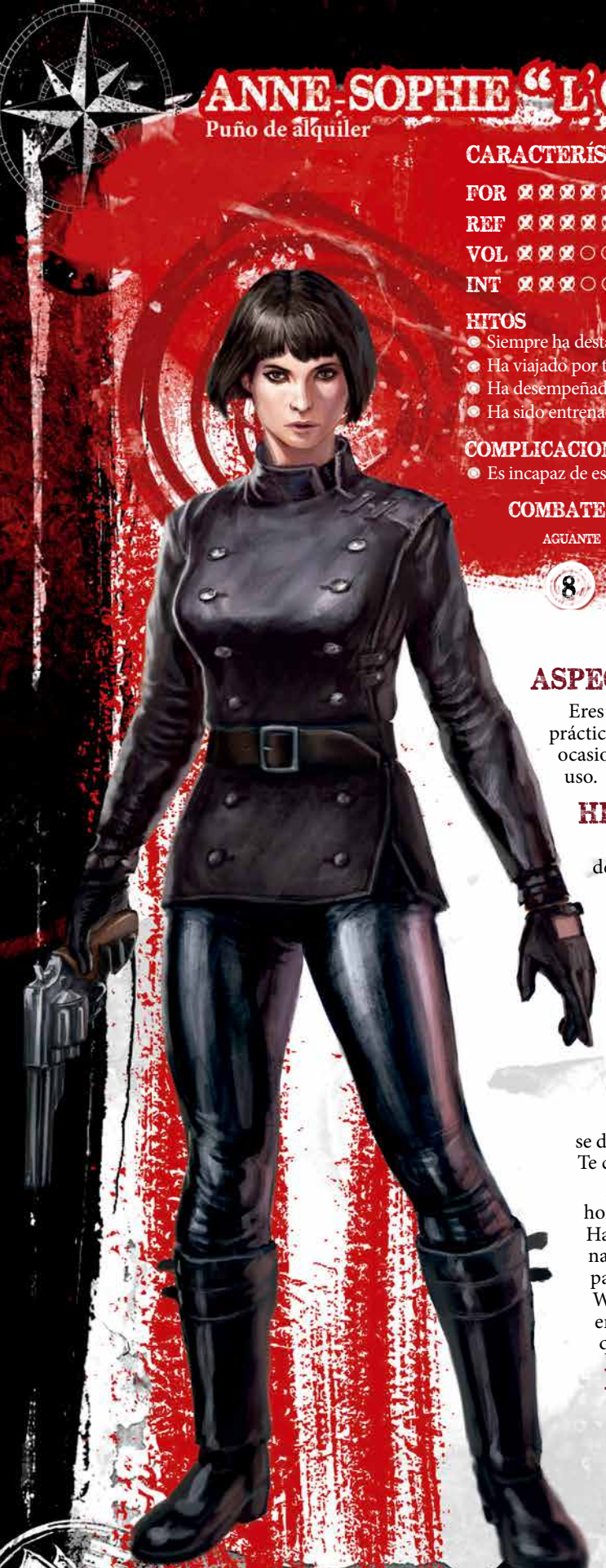
Al recopilar los trabajos de tu padre, un grupo de misterioso individuos se puso en contacto contigo: decían ser amigos de tu padre y querían tener acceso a sus notas. Sospechaste que aquellos sujetos tenían algo que ver con su muerte. Rechazando unirte a ellos, no tardaste en ver cómo tus problemas aumentaban cuando el mismo Gobierno alemán comenzó a perseguirte. Ante unas falsas acusaciones de espionaje, te viste forzado a dejar Alemania.

## PERSONALIDAD

Serio, educado, calculador, sin un ápice de sentido del humor. Estás obsesionado con averiguar qué fue aquello que le costó la vida a tu padre. Sientes verdadera fascinación por la arqueología y los misterios que hay tras ella, haciendo gala de un respeto casi reverencial ante las reliquias que encuentras a tu paso. Pese a tu racionalismo empírico, eres un total creyente en lo que respecta a ciencias ocultas y estás convencido que hay fuerzas que escapan a la comprensión del ser humano.

# ANNE-SOPHIE "L'OURSE" HINAULT

Puño de alquiler



## CARACTERÍSTICAS

| | | |
|---|---|---|
| FOR | ⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠○○○ | Fuerte |
| REF | ⊠⊠⊠⊠⊠○○○○○ | Entrenada para anticiparse |
| VOL | ⊠⊠⊠○○○○○○○ | Decidida |
| INT | ⊠⊠⊠○○○○○○○ | Práctica |

## HITOS

- Siempre ha destacado por su fuerza física.
- Ha viajado por toda Europa.
- Ha desempeñado todo tipo de oficios.
- Ha sido entrenada por un antiguo soldado prusiano.

## COMPLICACIONES

- Es incapaz de establecer lazos duraderos con nada ni nadie.

## HABILIDADES

- 6 Cargar y descargar
- 6 Tumbarte de un golpe
- 3 Decir lo que piensa
- 5 Detectar el peligro
- 3 Quedarse quieta
- 6 La Vieja Europa
- 6 Guardaespaldas

## ARMAS

- 38 Super +11 (m+M+1)
- Sin armas +11 (m+3)

DRAMA 5

## COMBATE

| AGUANTE | PUNTOS DE RESISTENCIA | DEFENSA | INICIATIVA | DAÑO A DISTANCIA | DAÑO CUERPO A CUERPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 24 | 16 | 6 | +1 | +3 |

## ESTADO

H I M

## ASPECTO FÍSICO

Eres una mujer en la treintena, en buena forma y que gusta de vestir con ropa práctica para tu trabajo: colores oscuros, guantes y botas de cuero. En las pocas ocasiones en las que estás inquieta sueles jugar con tu revólver, gastado por el uso.

## HISTORIAL

Naciste y te criaste en una zona empobrecida de la campiña francesa, donde lo importante no era lo inteligente que eras o las riquezas que tenía tu familia, sino cuánto trabajo eras capaz de sacar adelante. Por tu fuerza te llamaban "l'Ourse", la Osa, capaz de acometer los trabajos más duros del campo y, después, ganar el concurso de pulsos de la taberna.

Cuando creciste, tus padres te impulsaron a seguir tu propio camino. Viajaste por toda Europa, trabajando para ganar lo justo para comer y preparar tu siguiente viaje. Nunca pidieron explicaciones sobre quién eras o por qué estabas ahí, y eso te parecía bien.

Con el tiempo, en tus viajes viste cómo Europa se volvía más fría, más peligrosa. Las tensiones políticas de antaño volvían a resurgir, y en esos tiempos turbulentos tus talentos podían ser útiles. Aprendiste a manejar armas de fuego y a pelear con un antiguo soldado prusiano y que ahora se dedicaba a emplear a personas como tú para diversas labores de protección. Te convertiste en guardaespaldas, y descubriste que te gustaba.

Años después en Berlín, se puso en tu camino Günther von Wagner, un hombre bien acomodado que quería que hicieras de guardián de su hermano Hans. Hans pensaba que su padre, un célebre historiador, había sido asesinado y estaba dispuesto a viajar donde hiciera falta para probar su teoría. La paga era buena, así que aceptaste. No tardarías en arrepentirte: Hans von Wagner era un señorito que no sabía ni atarse los zapatos si no lo leía antes en un libro. Sin embargo, has aprendido a apreciarle y, aunque no te gusta que te vean sonreír, te divierten sus meteduras de pata.

## PERSONALIDAD

Fría, calculadora, independiente. Sabes elegir qué batallas luchar y cuándo lucharlas. Dices lo que piensas, con frases cortas y sentenciosas. No temes enfrentarte a los más fuertes que tú, porque cuando te subestiman es cuando firman su sentencia de muerte.

# XINNG LAU
Asceta vengador

## CARACTERÍSTICAS

| | | |
|---|---|---|
| FOR | ●●●●○○○○○○ | Cuerpo cuidado |
| REF | ●●●●●●●○○○ | Rápido como el rayo |
| VOL | ●●●●○○○○○○ | Determinado |
| INT | ●●●○○○○○○○ | Sin estudios reglados |

## HITOS

- Su padre era un importante diplomático inglés.
- Sabe cómo funcionan las calles en Asia, pues se crió en ellas.
- Probablemente Ravek haya puesto precio a su cabeza.
- El collar de cuentas que guarda con tanto celo fue un regalo de su madre.

## COMPLICACIONES

- Vive obsesionado con vengar a su madre.

## HABILIDADES

- 6 Saltos imposibles
- 6 El camino del viento
- 3 Hombre silencioso
- 7 Siempre atento
- 2 Detesta mentir
- 5 Escapar de cualquier jaula
- 3 Cultura occidental
- 3 Servir al Maestro

## ARMAS

- Sin armas +13 (m+2)
- Palo +13 (C+2)

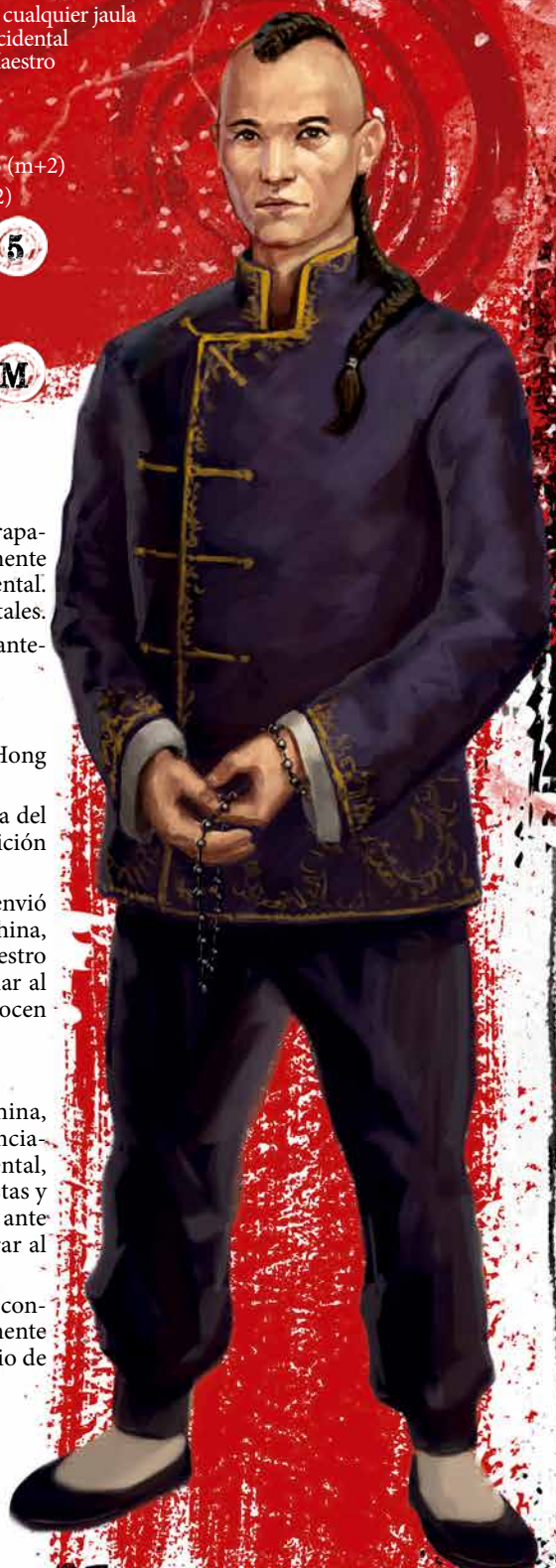
**DRAMA** 5

## COMBATE

| AGUANTE | PUNTOS DE RESISTENCIA | DEFENSA | INICIATIVA | DAÑO A DISTANCIA | DAÑO CUERPO A CUERPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 18 | 18 | 8 | +1 | +2 |

## ESTADO

H I M



## ASPECTO FÍSICO

Tienes treinta y pocos años. Eres atlético, de estatura media, con la cabeza rapada a excepción de una larga y elaborada coleta. Tus rasgos orientales están levemente suavizados por tu mestizaje, ya que tu padre fue un británico y tu madre una oriental. Prefieres llevar ropas oscuras, de mangas anchas y con bordados típicamente orientales.

En tus manos, sostienes siempre un collar de cuentas, el cual manipulas constantemente, como forma de meditación silenciosa.

## HISTORIAL

Lo poco que sabes de tu padre es que era un diplomático inglés afincado en Hong Kong. Tu madre, en cambio, ejercía de prostituta en el peor barrio de la ciudad.

Cuando supo que se había quedado embarazada, el diplomático intentó sacarla del país, pero tampoco podía llevársela consigo pues era hombre casado y con una posición social en Londres que debía proteger.

Por desgracia tu madre se vio atrapada por los sicarios que el dueño del burdel envió tras ella. Años más tarde, el anciano que te crió, en un rincón perdido al norte de China, te contó lo ocurrido. Durante años, aprendiste artes marciales junto a este viejo maestro para, llegada tu madurez, vengar la muerte de tu madre. Para ello, debías eliminar al hombre que años atrás había ordenado su muerte. Un hombre al que todos conocen ahora como Monsieur Ravek.

## PERSONALIDAD

Fuiste criado casi como un monje, en las duras y frías tierras del norte de China, habiendo vivido aislado del mundo exterior. Tu única tutela ha sido ese sabio y anciano mentor al que tan solo conocías como "Maestro Viento". Aunque temperamental, has aprendido a controlar tus impulsos, habiendo sido educado en ideales pacifistas y de no-violencia. Muestras un profundo sentimiento de curiosidad y fascinación ante todo lo referente al mundo occidental, aunque tu principal obsesión es encontrar al hombre responsable de la muerte de tu madre y hacerle pagar por ello.

Así, has vivido los últimos dos años en las callejuelas de Hong Kong, luchando contra el imperio del crimen de Ravek para llamar su atención, esperando pacientemente el momento en que cometa un error. Tu cruzada ha llamado la atención del servicio de inteligencia británico, el cual ha decidido ponerte en nómina.

# RICK "LOBO" MCREADY

Cazador de tesoros

## CARACTERÍSTICAS

| | | |
|---|---|---|
| FOR | ⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠○○○ | Tiarrón imponente |
| REF | ⊠⊠⊠⊠○○○○○○ | El dedo siempre en el gatillo |
| VOL | ⊠⊠⊠⊠○○○○○○ | El miedo no existe |
| INT | ⊠⊠⊠○○○○○○○ | Desconfiado y supersticioso |

## HITOS

- Tiene un amor en cada puerto.
- Fue criado en una tribu india.
- Sirvió en la Primera Guerra Mundial.
- Tiene varias causas pendientes con la Justicia en EEUU.

## COMPLICACIONES

- Siempre dice lo que piensa, pero nunca piensa lo que dice.

## HABILIDADES

- 7 Instrucción militar
- 7 A puñetazo limpio
- 4 Bravucón y bocazas
- 6 Duerme con un ojo abierto
- 3 Sigilo nocturno
- 3 Enseñanzas del chamán
- 5 Pilotar cualquier cacharro

## ARMAS

- Colt .45 +11 (m+M+1)
- Metralleta Thompson +11 (C+M+1)
- Sin armas +11 (m+3)

## COMBATE

| AGUANTE | PUNTOS DE RESISTENCIA | DEFENSA | INICIATIVA | DAÑO A DISTANCIA | DAÑO CUERPO A CUERPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 27 | 16 | 5 | +1 | +3 |

DRAMA 5

ESTADO H I M

## ASPECTO FÍSICO

Cuarenta y tantos años, ojos claros, tez rojiza, cabeza afeitada y una sonrisa marcada por una cicatriz en la comisura de tus labios. Fumas apestosos habanos y llevas siempre contigo un viejo colgante tribal, el cual representa la cabeza y fauces de un lobo (como el antojo que tienes en el pecho). Vistes una cazadora marrón gastada, pantalones militares, sombrero y botas a juego.

## HISTORIAL

Tu padre fue uno de los últimos forajidos de un "salvaje oeste" ya en decadencia. De sus proezas y hazañas no queda nada escrito, pero lo que sí sabes es que acabó sus días en el seno de una tribu india, casándose con una nativa. Te llamaron "Lobo" por esa marca de nacimiento que tienes en el pecho y viviste una infancia dividida entre la educación del hombre blanco y las tradiciones ancestrales de la tribu (enseñadas por el chamán "Águila del Desierto").

Con apenas dieciocho años, te viste obligado a dejar la reserva cuando vengaste la muerte de tus progenitores, asesinados a sangre fría por una pandilla de racistas lugareños. Perseguido por la ley, te colaste a bordo del primer barco que salía de los Estados Unidos, el cual te llevó hasta las costas de África. Allí comenzaste tu carrera como mercenario.

Luchaste en las trincheras y fue allí donde, además de contemplar el horror crudo de la contienda, rompiste con tus viejos camaradas mercenarios. Gracias a tu insubordinación, el cabo Douglas Archer salvó su vida y te valió para convertirte en su guardaespaldas personal. Durante más de quince años has sido su fiel amigo y confesor. También estuviste junto a él cuando entró a formar parte del Servicio Secreto de su Majestad. Sin embargo, y aunque sabes que está involucrado en temas de alto secreto, ni Archer comenta nada sobre ello ni tú haces preguntas al respecto.

## PERSONALIDAD

Bravucón, mal educado, impetuoso, algo cascarrabias y, sobre todo, sincero: siempre dices lo que piensas… aunque lo cierto es que jamás piensas lo que dices. Gustas de escribir en un diario lo que vives y eres desconfiado por naturaleza. Tu herencia india aún te hace ser supersticioso ante cualquier cosa relativa a los espíritus.

# DAVID WILSON-HARRIS

Aviador diletante

## CARACTERÍSTICAS

| | | |
|---|---|---|
| FOR | ●●●●●○○○○○ | Más fornido de lo que parece |
| REF | ●●●●○○○○○○ | Preciso como un reloj |
| VOL | ●●●●●○○○○○ | Exceso de confianza |
| INT | ●●●●○○○○○○ | Extremadamente detallista |

## HITOS

- Es el heredero de la fortuna Wilson-Harris
- Pilotó su primer avión con 14 años
- Se graduó con honores en la academia militar
- Ganó en duelo a primera sangre a un compañero que se atrevió a insultarle.

## COMPLICACIONES

- Se muestra anclado al rígido esquema de valores que le inculcaron.

## HABILIDADES

- 6 Oficial militar
- 5 Hábil con la pistola
- 4 Flema inglesa
- 6 Vista de lince
- 1 Ocultar sus intenciones
- 4 Estudiante ejemplar
- 4 Talento para tratar heridas
- 5 Futuro as de la aviación

## ARMAS

- Florete +9 (C+2)
- Browning 9mm +9 (m+M+1)
- Sin armas +9 (m+2)

**DRAMA** 5

## COMBATE

| AGUANTE | PUNTOS DE RESISTENCIA | DEFENSA | INICIATIVA | DAÑO A DISTANCIA | DAÑO CUERPO A CUERPO |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 21 | 15 | 6 | +1 | +2 |

## ESTADO

H I M

## ASPECTO FÍSICO

Tienes veinticinco años aunque aparentas alguno menos. Tus ojos son marrones, mientras que tu pelo rizado es de un color castaño claro. Eres bien parecido, alto, atlético y siempre te mantienes en perfecta forma física. Te das cierto aire de superioridad que transmites con la mirada y en cada uno de tus gestos. Vistes impecablemente, tanto en ocasiones especiales como en el día a día, prestando atención a cada detalle de tu aspecto.

## HISTORIAL

Eres el único hijo de una rica familia británica, con una extensa e imponente carrera militar. Acudiste a la mejor academia militar de toda Gran Bretaña, el mismo lugar en el que se licenciaron (con honores) todos tus antepasados. Has demostrado tu pericia en el manejo de aeronaves aunque has tenido que conformarte con sencillas misiones de cartografía pues la Primera Guerra Mundial ya había acabado antes de que ni siquiera entrases en la Academia.

Tu padre fue íntimo amigo de Sir Douglas Archer durante la Gran Guerra y ello hizo que entre vuestras dos familias se hayan creado fuertes vínculos. Es por eso que desde siempre hayas sido el candidato a tomar la mano de la joven y preciosa Madeleine Archer, algo que deseas que ocurra pronto. Actualmente trabajas para el ejército de su Majestad, como oficial, siendo uno de los más prometedores pilotos de todo el país.

## PERSONALIDAD

Eres un elegante ruiseñor que has crecido encerrado en una jaula dorada. Has visitado infinidad de países, viéndolos siempre a vista de pájaro: jamás te has ensuciado las manos y, la verdad, esperas seguir así mucho tiempo. A fin de cuentas, te han educado para convertirte en aquello que crees ser: el perfecto "oficial y caballero". Arrogante, galante, estirado, celoso, prepotente y, por supuesto, caballeroso y formal.

Por otro lado, eres el prometido de Madeleine Archer, a la cual conoces (o al menos, crees conocer) desde que erais pequeños.

Siempre has estado perdidamente enamorado de ella, aunque esta siempre te había dado calabazas. Lo cierto es que la joven Madeleine es lo que más aprecias en esta vida y estarías dispuesto a cualquier cosa para protegerla de todo mal.

# PRÓLOGO

# LA MÁSCARA DE FU-KANG

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## Lee esto primero

Este módulo debe servir simplemente como introducción, de cara a jugar el resto de las aventuras a modo de campaña. Por supuesto, tanto **La Máscara de Fu-Kang** como cualquiera de los otros módulos que le siguen puede ser jugado como capítulos independientes de una serie. En esta introducción hace su aparición tanto Monsieur Ravek como los nazis del Grupo de Thule. Además, es posible también introducir en ella a Sir Douglas Archer consiguiendo de esa forma que los PJs entren a formar parte del Club de la Calle *57* cuanto antes.

## Introducción para los PJs

"JOURNEY TO NEPAL"
- Raiders of the Lost Ark (John Williams)

Los personajes forman parte de una expedición montada por un viejo conocido suyo, un antiguo profesor de universidad llamado Herbert "Herb" Donaldson. Se trata de un abuelete afable que lleva toda su vida de aventuras por el mundo, a la caza y captura de tesoros y demás artefactos. Sin embargo, la edad ha terminado pasando factura y ahora se limita a financiar dichas expediciones. La que ha reunido a los PJs es solo un ejemplo. Aprovechando una amistad forjada en pasadas peripecias compartidas o en las aulas de una de las muchas universidades en las que ha trabajado; Herb habrá contactado con nuestros muchachos para que le echen una mano en su último capricho arqueológico.

El objeto en cuestión es una máscara de plata, empleada por uno de los terribles cabecillas mogoles, siglos atrás. Por lo visto, se decía que la máscara otorgaba a su usuario poderes que lo hacían invulnerable a las armas y todo tipo de ataques. Las pesquisas de Herb al respecto lo llevaron hasta un templo tibetano, perdido en las montañas, donde dicen que el terrible caudillo mogol acabó sus días, dejando allí sus pertenencias.

Su nombre es la máscara de Fu-Kang.

Herb ha pagado todos los gastos de los PJs (viaje, hotel, etc.) para que vayan en su lugar a conseguir esa máscara. Mientras ellos se adentran en las montañas del Himalaya, él los esperará en un hotelucho de la capital nepalí.

## Información para el DJ

Podría ser un trabajito fácil. Una escalada por las montañas, acompañados de los mejores sherpas que el dinero pueda comprar, no tiene por qué ser algo demasiado peligroso. Sin embargo, el problema es que Herb no es el único interesado en la máscara. Como habrás podido deducir, amigo DJ, el fiero caudillo al que se refiere la leyenda no es otro que el Inmortal. La máscara no tiene ningún poder de carácter místico, pero el simple hecho de que haya podido pertenecer al legendario guerrero que no puede morir ha bastado para interesar al profesor Lüdwig Kessler. Este ha seguido de cerca el trabajo de Herb y planea hacerse con la máscara antes que él.

Para ello ha pedido la ayuda de alguien que controla los entresijos de las calles de Katmandú, el señor del crimen local. Se le conoce como Ravek y todos tiemblan ante su nombre. Controla desde el tráfico de opio hasta las casas de juego. Tiene comprada a media policía local y parte del ejército, lo cual le permite hacer lo que quiera cuando quiera y con quien quiera. Su pasión son las máscaras y el encargo de sus colaboradores nazis ha llamado su atención. Ha enviado a sus mejores hombres para hacerse con la máscara antes que los PJs.

Por supuesto, el trato era dar la máscara a los alemanes. Pero Ravek ha descubierto la leyenda que se esconde tras el artefacto y se ha visto a sí mismo como un digno descendiente de aquel caudillo feroz y temido. No piensa vender la máscara a los alemanes, pero no le importará quedarse con su dinero.

## Un Lugar Tranquilo para Morir

"THE KNIFE"
- The Shadow (Jerry Goldsmith)

Como por ejemplo, un monasterio nepalí.

Los personajes empiezan la aventura colgados de una pared de roca (cubierta de nieve), agarrados con sus piolets y, con la ayuda de la pareja de sherpas que los acompañan, un par de inocentes tiradas de 12 les permitirán llegar hasta su objetivo: la cima de uno de los escarpados picos del Himalaya. Que saquen o no las tiradas es secundario (si fallan solo harán un poco el patoso, un sustillo de nada... ¡aún es pronto para que muera alguno!).

En la cima encontrarán el monasterio en cuestión: una edificación dividida en dos alas de planta rectangular. Cada bloque tiene unas tres plantas de altura, con techumbres de color rojizo. Una muralla rodea la construcción, la cual permanece en completo silencio. Para (desagradable) sorpresa de los PJs, la doble puerta de madera de entrada ha sido destrozada y algunos cuerpos de monjes muertos decoran dicho acceso. El silencio de las montañas se verá roto por el estampido de armas de fuego, procedente del interior del monasterio.

Siguiendo el rastro de los cadáveres de los monjes y el sonido de las armas (a medida que avancen, también escucharán risas histéricas); los PJs llegarán hasta la estancia que sirve de conexión entre las dos alas del monasterio. Se trata de una capilla: al fondo de la misma hay una efigie de un buda. A sus pies, en una especie de sepulcro de piedra, se encuentra encerrada la máscara según les ha podido contar Herb.

Y alguien ha tenido que contarle lo mismo a ese grupo de seis asesinos que están dando cuenta de los últimos lamas del monasterio. Mientras uno de ellos, terriblemente delgado y con cara de rata, apuñala entre risas nerviosas al último

monje; los otros sicarios intentan abrir con palanquetas el sepulcro que contiene el preciado trofeo que han venido a buscar. Los tipos van abrigados con pesadas prendas y por sus rasgos parecen chinos. Todos ellos van armados con armas de fuego, rifles y pistolas.

*Nota para el DJ: Si lo prefieres, puedes ahorrarte todo el rollo misterioso de encontrar a los monjes muertos y demás, situando a los PJs en mitad de la escaramuza, dándose directamente de puñetazos con los matones de Ravek en algún tugurio de Katmandú. Si tus PJs son más elitistas, la historia puede arrancar en la Casa Harrods, en Londres, con nuestros héroes arrebatando al mismísimo Ravek la máscara durante una subasta celebrada. Por supuesto, algún familiar del PJ será el encargado de suplantar a Herb como rehén en manos de Ravek... ups, creo que he adelantado acontecimientos. Mejor sigue leyendo, amigo DJ.*

Si los PJs no lo impiden, los sicarios se harán con la máscara y saldrán del monasterio. Por supuesto, aunque en esos momentos se encontrarán terriblemente ocupados (masacrando y saqueando), puede que descubran a los PJs. En ese caso, ni que decir tiene que Ravek les ha encargado eliminar a la competencia si la encontraban. Pese a sus aspectos, no son más que la típica escoria gangsteril de a tanto el kilo por lo que los PJs no deberían tener excesivos problemas para barrer el suelo con ellos. Si dejan alguno con vida y lo interrogan, lo único que sacarán será que Ravek va tras la máscara por encargo de "unos extranjeros que no hablan el idioma".

Por cierto, los personajes hablarán chino para poder interrogarles, ¿no?

## Una Desagradable Sorpresa

"WHO ARE YOU?"
- The Shadow (Jerry Goldsmith)

Sea como sea, lo más probable es que los personajes hayan conseguido deshacerse de los hombres de Ravek sin excesivos problemas (aunque habría que recordar que la zona circundante a los montes que rodean el monasterio son sensibles a las detonaciones: ya sabéis por las avalanchas y tal). Puede que alguno de ellos consiga huir pero la idea clave es que los personajes se hayan podido hacer con la misteriosa máscara.

La máscara, por cierto, es tal y como la vieron en los grabados que el viejo Herb les habrá mostrado, entre bocanada y bocanada de un apestoso puro. Más que una máscara propiamente dicha, podría decirse que es un casco, pues cubre gran parte de la nuca. Su rostro muestra la cara de un demonio sonriente, de ojos saltones y colmillos curvados hacia arriba. El material empleado en su diseño es acero y una tirada de 👁 18 permitirá dar con un ingenioso resorte, oculto en la base del cráneo. Dicho resorte activa unas diminutas agujas impregnadas de veneno. Sus efectos serán explicados más adelante, y solo podrán ser descubiertos por los PJs que superen oportunos chequeos de 🔧 adecuada o 📖 18.

Así las cosas, presupongamos que nuestros aventureros han conseguido regresar a las tumultuosas callejuelas de Katmandú; dejando tras de sí un desolado monasterio, con la nieve manchada por la sangre de los monjes asesinados. El regreso les llevará unas doce horas, tiempo en el que podrán echar un vistazo a la máscara (con cuidado de no llamar demasiado la atención de las autoridades o de codiciosos contrabandistas). Finalmente, los PJs se encontrarán de nuevo ante el miserable hotelucho de tres plantas donde les aguarda su viejo amigo Herb.

Cuando ya se ven sentados ante unas merecidas copas de coñac, nada más entrar en el hotel tendrán la primera señal de que algo destrozará sus festivos planes: la puerta de la habitación de Herb ha sido reventada. El interior ha sido puesto patas arriba, en un evidente intento de registro. Todos los papeles de Herb relativos a la expedición han desaparecido... ¡y hasta han robado sus odiosos puros! Siguiendo el modus operandi oficial de todo villano de novela "pulp", una nota clavada con un puñal tras la puerta dará a los PJs una pista sobre dónde puede encontrarse su viejo amigo y qué deben hacer si quieren verlo con vida:

"La amistad es algo tan hermoso que bien merece un generoso rescate...
Esta noche. La Mascarada. Ya sabéis lo que tenéis que traer."
R.

Ravek, al no recibir noticias de los sicarios a quienes envió a por la máscara, ha optado por no arriesgarse, secuestrando al viejo Herb para, en caso de que los PJs volvieran con la máscara, hacerles chantaje. Si lo deseas y lo ves conveniente, los hombres de Ravek que perpetraron el secuestro pueden seguir ocultos entre las sombras de la desordenada suite (escondidos en el servicio o colgados del techo, preparados para eliminar a los PJs por sorpresa). Como los PJs podrán averiguar de diversas formas (interrogando a los hombres de Ravek si se topan con ellos; presionando al asustadizo conserje que jura y perjura no haber visto nada; metiendo sus narices en los tugurios de los barrios bajos...); "La Mascarada" es un elegante local nocturno desde el cual Monsieur Ravek controla el hampa local. Un local al que, por cierto, hay que ir de etiqueta.

¿Tienen tus PJs un buen smoking?

## La Mascarada

Como hemos dicho, un elegante club para la peor calaña de la ciudad. Pese a su glamour, el lugar no puede evitar parecer lo que es: un punto de encuentro para mafiosos de altos vuelos. Sus smoking y pajaritas no pueden esconder sus auténticas naturalezas para los más avispados 👁 15. El local está situado en las afueras, en una zona

montañosa (el local iba a ser una especie de balneario antes de que los terrenos cayesen en manos de Ravek).

El edificio dispone de dos plantas, ambas de techos altos. Tiene una techumbre a dos aguas que llega hasta el suelo dándole un aspecto piramidal. Desde el momento en el que los PJs accedan al lugar deberán dejar las armas en el guardarropa y lucir máscaras, tal y como les indicará el encargado, "Monsieur Ravek las ha elegido específicamente para ustedes".

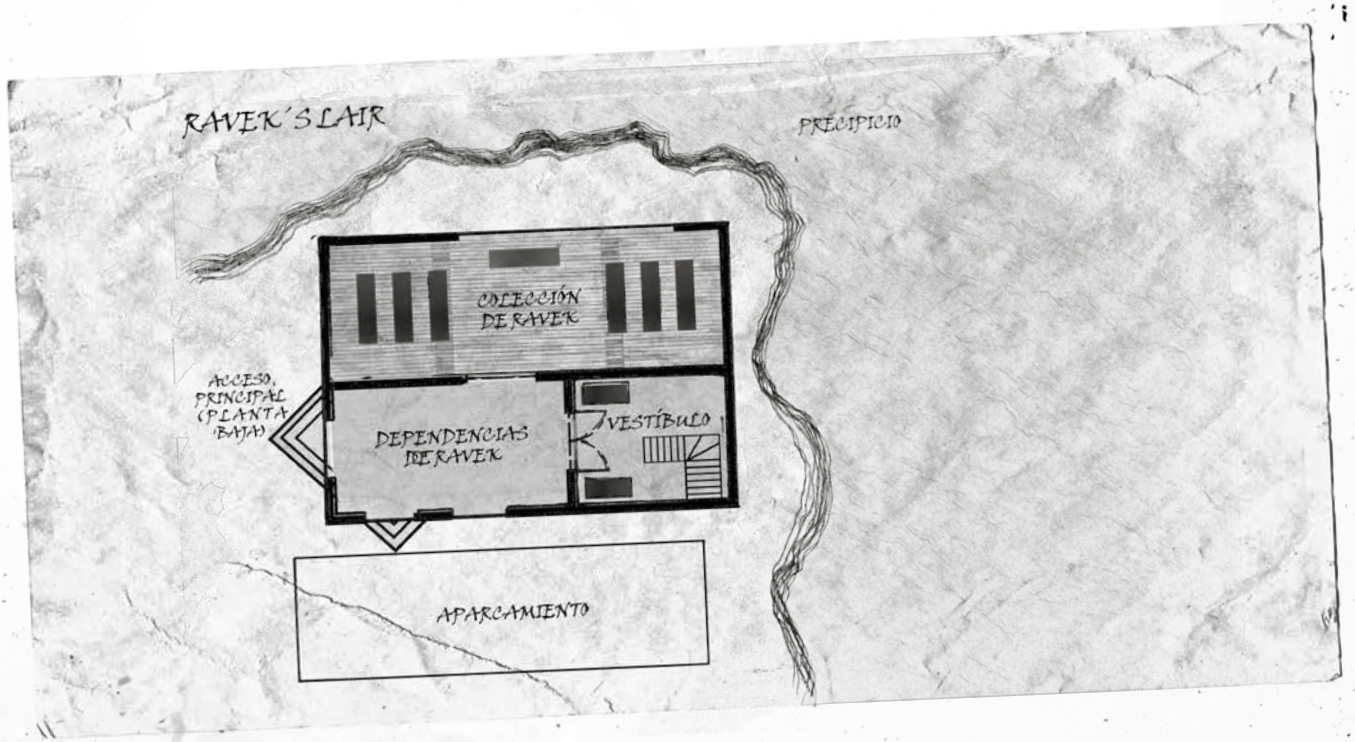
Durante unos diez o veinte minutos puedes poner nerviosos a los PJs, paseando entre las mesas, las barras y los escenarios en los que tienen lugar coreografías con las más lindas muchachas que el dinero puede comprar. En algunos reservados, entre las cortinas, verán fumar opio o consumir exóticas sustancias, cada cual más extraña que la anterior (del estilo "escamas de lagarto en absenta") Todos los invitados llevan máscaras y quitárselas puede costarles algo más que la expulsión (detalle del que serán advertidos por el encargado nada más entrar).

## La Colección Privada

Cuando nuestros aventureros estén pensando que se han equivocado de "R", Ravek los hará llamar a través de sus guardaespaldas personales: por un lado están los Hermanos Kwan, dos enormes gorilas mogoles, de largos bigotes y tatuadas calvas, vistiendo sendos trajes blancos. El contrapunto a estas dos moles es el pequeño "Ping Pong": un tipo enano de apenas 1,40 de estatura, con smoking negro y que va a todas partes jugando con su paleta de ping-pong, que tiene una pelota atada a un hilo. Si ves su ficha en el apartado de PNJs del módulo sabrás de lo que es capaz de hacer con ese trasto. Y tus PJs lo averiguarán de primera mano si intentan algo contra Ravek en su presencia... Los PJs serán llevados al piso de arriba, donde se encuentran las dependencias de Ravek y su infame colección de máscaras. Si los PJs han andado por los bajos fondos en busca de información, habrán oído hablar de ella 15.

Mientras los truenos y relámpagos convierten la noche en un aviso de la tragedia que se cierne sobre ellos, los PJs llegarán al vestíbulo donde dos matones más de Ravek, armados con sus respectivas Thompson, custodian la puerta de doble hoja que da paso a los aposentos del rey del hampa nepalí. A cada lado de ellas, dos enormes estatuas de león parecen montar guardia.

Una vez dentro, podrán encontrar a Ravek recostado sobre una enorme cama circular, con delicados bordados y recibiendo todo tipo de atenciones por parte de tres hermosas (y desnudas) señoritas. Estas desaparecerán en cuanto los PJs hagan acto de presencia. Ravek se encuentra en la cama, ataviado tan solo por un batín de seda de color verde, en el que hay bordados motivos de máscaras, como la que lleva ahora mismo: una máscara veneciana de color negro y con un rombo en una mejilla. Como podrán observar, Ravek es un tipo atlético y de larga melena negra.



Ravek tratará con toda amabilidad a los PJs mientras los escolta personalmente hasta su despacho, donde, a la luz de las velas (lo único que iluminaba también sus dependencias) descubrirán su colección privada de máscaras. A través del enorme ventanal que tiene tras su escritorio, los relámpagos iluminan las vitrinas donde encierra sus peculiares trofeos. Lo dicho: si se pasearon por los barrios bajos y escucharon las cosas que se dice sobre Ravek, no les sorprenderá ver las caras de seres humanos curtidas como si de grotescas máscaras se trataran. Hay de todo tipo: ancianos, mujeres, niños... Como podrá decir orgulloso, para Ravek no hay mejor máscara que la de otra persona.

Y, hablando de máscaras, sentado tras su escritorio Ravek exigirá a los PJs la máscara de Fu-Kang. Más les vale haberla traído, pues de lo contrario Ravek los mandará matar en el acto. Los cuentos chinos de "*la tenemos escondida en un lugar que solo yo conozco*" solo les harán ganar unos segundos preciosos 💬 o 💀 contra la 👁 de Ravek. Los penetrantes ojos de Ravek (uno azul y otro verde), se clavaran en los PJs exigiendo la máscara por la vida del viejo Herb. Si regatean demasiado, no dudará en comenzar a torturar a los PJs de uno en uno. Solo para que nuestros héroes vayan comprendiendo lo en serio que se toma sus negocios.

## El Desenlace... ¿o no?

"THE TANK"

*- The Shadow (Jerry Goldsmith)*

En cuanto los PJs entreguen la máscara a Ravek, este hará una señal a sus matones para que hagan pasar a los "compradores" y para que vayan trayendo al profesor Herbert Donaldson. Los primeros en aparecer serán los nazis: un grupo de tres alemanes, todos con el pelo cortado a cepillo y tez pálida. Dos de ellos cumplen el papel de guardaespaldas, de anchas espaldas y barbilla cuadrada. El tercero no es otro que Herr Falken, agente de las SS y uno de los enlaces del Grupo de Thule. Por supuesto, viene en representación de Ludwig Kessler. Aunque sus hombres vienen desarmados, Herr Falken ha logrado pasar su micropistola, oculta bajo sus ropas.

Mientras los PJs reaccionan ante la presencia de los alemanes, transcurrirá el tiempo suficiente como para que la tragedia llegue a sus manos. Ravek, cumpliendo cruelmente con lo prometido, les entregará a Herb... o lo que queda de él. Con su rostro, Ravek ha mandado diseñar una de sus máscaras. Entre risas, les dirá a los PJs que lo consideren como un sucedáneo de la máscara que vinieron a buscar. Los alemanes se irán impacientando, pues sospechan que Ravek se muestre reacio a entregarles la máscara. Este comenzará a informar a los PJs de los detalles que quizá desconozcan de la reliquia y que Ravek sabe en parte por los documentos robados de la suite de Herb, en parte por sus propias indagaciones.

Como buen villano de opereta, Ravek les recordará una vez más la leyenda del terrible caudillo poseedor de esa máscara, Fu-Kang, mientras los relámpagos se intensifican en el exterior, a medida que se agota la escasa paciencia de Herr Falken, quien no deja de mirar el reloj. 👁 16 ¿El motivo? La bomba que guarda uno de los guardaespaldas en el maletín donde, en teoría, van las joyas con las que pagarían a

Ravek (👁 18, para escuchar el ruido del mecanismo de relojería en su interior). Justo cuando Ravek termine la historia, indicará a sus sicarios que acaben con "ellos", y dispararán contra los guardaespaldas de Falken. Ese momento será el que aprovechará el alemán para sacar su arma y disparar contra Ravek. Este, por el impacto de las balas, caerá hacia atrás, rompiendo el ventanal y cayendo al exterior.

Mientras los hombres de Ravek se encargan de los de Falken, los PJs tienen un asalto en el que solo tendrán que preocuparse por Ping Pong, el cual les tiene echado el ojo. Lamentablemente, la máscara estará en poder de Ravek, quien se encuentra en el exterior, tendido sobre la nieve y bajo una tormenta que se recrudece por momentos. Falken saltará si hace falta para hacerse con la máscara: la caída es de unos 7 metros, así que más vale a los PJs sacar tiraditas de 🏃 a dificultad 16 si quieren emular al nazi. Otro motivo para desear salir de allí es la bomba que hay dentro del maletín, detalle que ellos pueden desconocer pero que podrán esclarecer si miran en el interior del maletín. Estallará en cinco asaltos desde el inicio del combate (Cada persona presente deberá superar una tirada de 🏃 20. Si la supera, sufrirá tanto daño como el dado Mayor. Si falla, sufrirá la suma los tres dados).

En el exterior tendrá lugar una pelea bien distinta (no es por desmerecer los puñetazos que puedan intercambiar con los Hermanos Kwan, pero...). Malherido, Ravek intentará beneficiarse de los supuestos poderes místicos de la máscara de Fu-Kang. Sin saberlo, activará el resorte de la reliquia, sufriendo los efectos del veneno que contiene la máscara. Dicho veneno potencia sus capacidades físicas al coste de sufrir una furia psicótica que lo convierte en un auténtico *berserker*. Este invento fue creado por el Segundo Inmortal, para desviar las sospechas de él y que las leyendas sobre la vida eterna recayesen sobre esa reliquia y no sobre él.

Revitalizado por el veneno de la máscara, Ravek se convertirá en un terrible rival tanto para Falken como para cualquier PJ que quiera vérselas con él. Fuera, con la tormenta y los relámpagos y al borde del oscuro precipicio, tendrá lugar un combate a muerte. Si el PJ termina con Ravek, este acabará cayendo por el precipicio aún con la máscara puesta. Ante los ojos del PJ y de Falken, un rayo caerá del cielo, impactando de lleno sobre el cuerpo de Ravek y reduciéndolo a cenizas. Sus restos y la máscara caerán a cientos de metros, perdiéndose en la corriente de un río.

El duelo entre Falken y los personajes tendrá que esperar a futuras aventura, pues la explosión de una bomba (o la trifulca en el segundo piso) habrá llamado la atención de las legiones gangsteriles que habían reservado esa noche mesa en "La Mascarada" y que, para ganarse puntos ante el capo Ravek, tratarán de eliminar tanto a los PJs como a los nazis.

### - Un Comienzo Alternativo - "EL LUGAR PELIGROSO"

Por otro lado, por la experiencia que dio durante una de las pruebas de juego, puedes convertir el lujoso local que es "La Mascarada" en un punto de encuentro de piratas del aire, situado entre las montañas escarpadas del Himalaya. El ambiente de dicho lugar será el de un escenario sacado de una peli de Mad Max: estructuras y hangares construidos con deshechos de aviones. Si has visto "Mad Max III, Más Allá de la Cúpula del Trueno", solo tienes que imaginarte una Nego-ciudad en mitad del Himalaya y con piratas aéreos orientales.

El sustituir ese entorno por el antro de piratas aéreos conocido como "El Lugar Peligroso" puede permitirte introducir a Sir Douglas Archer y al Club de la Calle 57 a modo de salvadores providenciales: en el momento de huir, los PJs pueden ver las cosas muy difíciles, ¡sobre todo si no saben pilotar! Archer, a bordo de un biplano de carga, los podrá sacar debido a que se encontraba allí vigilando a Ravek por su interés desmesurado en la máscara de Fu-Kang.

## Conclusiones

Falken y los nazis saldrán del país, siempre que los PJs no acabasen con él durante el encontronazo en "La Mascarada". Este episodio, si Falken sobrevive, puede intensificar la rivalidad que surja entre él y los PJs en futuros encuentros. Si lo matan, será Wolfgang Kierschleager, uno de sus mejores amigos, el responsable de vengarlo.

La policía correrá un tupido velo sobre el incidente en "La Mascarada" aunque en apenas 48 horas, y tras la guerra de bandas de rigor, un nuevo gangster se hará cargo del imperio ilegal de Ravek. Los personajes deberían huir del lugar sin dejar que las autoridades los atrapen: una noche entre rejas puede ser suficiente para los muchos asesinos que ciertos aliados de Ravek hayan podido enviar contra ellos. Una vez realizados los preparativos del funeral para Herb, los PJs podrán regresar a sus casas, con el corazón afligido por la pena y por la pérdida de un ser querido.

¿Y Ravek? ¿Qué pasa con él?

Lo cierto es que volverá, pero eso no ocurrirá hasta el quinto módulo de la saga. Por el momento, dejemos que pase un tiempo antes de volver a rescatarlo del olvido.

## DRAMATIS PERSONAE

### Ravek

Aunque su verdadero nombre se ha perdido en el transcurso de los años, es de origen francés y llegó a Nepal para crear un imperio del crimen que mantendría con negocios legales en occidente. La condición de capo

y el poder que ella conlleva le ha hecho merecedor de dos trastornos mentales tan usuales en este tipo de personajes como la megalomanía y la psicopatía (en este caso derivada a su afición por lo que él llama "máscaras humanas"). Oculta su rostro desfigurado bajo una hermosa máscara plateada de aspecto andrógino.

## Ravek"sin la máscara"

**Características:** Fortaleza (Duro de matar) 4, Reflejos (Puro nervio) 4, Voluntad (Rostro desfigurado) 6, Intelecto (Genio del mal) 7.

**Habilidades:** Proeza física 5, Artista marcial 6, Inspirar terror 7, Mentiroso consumado 5, Moverse en silencio 7, Katmandú no tiene secretos 7, Maestro criminal 7, Interrogatorio sádico 5, Coleccionista de máscaras 6, Conducción temeraria 6.

**Combate:** Aguante 7, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 15.

**Armas:** Sin armas (m+2), Katana (M+2).

**Complicación:** Obsesionado por las máscaras.

## Ravek"con la máscara"

**Características:** Fortaleza (Máquina de matar) 8, Reflejos (Torbellino de golpes) 6, Voluntad (Puro odio) 4, Intelecto (Cegado por la furia) 3.

**Habilidades:** Proeza física 5, Artista marcial 6, Inspirar terror 7, Mentiroso consumado 5, Moverse en silencio 7, Katmandú no tiene secretos 7, Maestro criminal 7, Interrogatorio sádico 5, Coleccionista de máscaras 6, Conducción temeraria 6.

**Combate:** Aguante 10, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 15.

**Armas:** Sin armas (m+3), Katana (M+3).

**Complicación:** Completamente psicótico, ni el peligro de morir puede frenarle.

**Efectos de la Máscara:**

El veneno que inyecta la máscara a su poseedor proporciona las siguientes ventajas. Sobre las desventajas ya lo mencionamos antes: induce a la psicosis.

- Añade +4 a Fortaleza y +2 a Reflejos.
- Reduce en -4 el Intelecto y -2 la Voluntad.
- El portador adquiere los aspectos "Psicótico" e "Inmune al dolor".
- El portador no debe tirar Aguante cuando sufre daño masivo, y no sufre penalizaciones por heridas. Puede resistir heridas hasta tener tantos puntos negativos como su Resistencia (en el caso de Ravek hasta -30), que sería literalmente destrozado. Si llegase a perder todos sus puntos de Resistencia, una vez pasasen los efectos del veneno caería muerto, fulminado.

## Herr Helmut Falken

Cuarenta años, rostro hierático de ojos azules y pelo negro, corto y bien peinado. Se preocupa muchísimo por su aspecto físico, yendo siempre impecablemente vestido con una gabardina negra. Falken es el enlace de las SS con el Grupo de Thule en esta misión. Envía informes directamente a Wolfgang Kiershner, siendo ambos amigos desde la infancia. Bajo su aspecto sosegado y calmado, tiene poca paciencia. Y cuando esta se agota, da paso a su carácter frío y violento.

**Características:** Fortaleza (Manos férreas) 4, Reflejos (Se mueve con elegancia) 4, Voluntad (Poca paciencia) 5, Intelecto (Despierto) 5.

**Habilidades:** Cuidar su cuerpo 5, Disparar primero 5, Trato exquisito 6, No pierde detalle 7, Moverse en silencio 4, Ideario del Reich 7, Formado en colegios caros 6, Estratega militar 4, Conocimientos arcanos 3.

**Combate:** Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+2), Micropistola* (m+M+1).

* La micropistola es una versión reducida de la Luger: solo dispone de dos balas y permanece oculta en la manga, conectada a un resorte que, una vez activado, expulsa el arma a una velocidad endiablada. Cuenta con los aspectos "fácil de esconder", "rápida" y "munición escasa".

## Ping Pong

El enano guardaespaldas de Ravek. Tiene el pelo cogido en una larga coleta, dejando el resto de su cabeza al descubierto, luciendo una deslumbrante calvicie. Como ya dijimos, no aparenta ser un oponente terrible y a pocos PJs intimidará un guardaespaldas que les llega por la cintura. Su arma no es otra que la paleta de ping-pong con la que juguetea constantemente: dicha paleta esconde cuchillas a su alrededor, lo que la convierte en un arma mortal cuando Ping Pong así lo desea.

**Características:** Fortaleza (Enano) 4, Reflejos (Rápido como un diablo) 7, Voluntad (Aspecto patético) 3, Intelecto (No destaca por su cerebro) 2.

**Habilidades:** Piruetas 7, Pingpongjutsu 8, Gracietas de enano 4, Más atento de lo que parece 7, Pasar desapercibido 6, Supersticiones y leyendas 3.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 8, Daño +3/+2, Defensa 20.

**Armas:** Sin armas (m+3), Paleta de ping-pong (C+3).

## Matones de Ravek (Secuaces)

Bajo esta categoría englobamos tanto a los que envió al monasterio como a los que los PJs puedan encontrar en "La Mascarada". Para los peligrosos hermanos Kwan, puedes usar esta misma ficha, pero considerando los valores entre paréntesis.

**Características:** Fortaleza (Musculado) 4 (5), Reflejos (No muy rápido) 3 (5), Voluntad (Obediente) 3, Intelecto (Actúa y luego piensa) 2.

**Habilidades:** Persecución 4, Atacar de uno en uno 4, Intimidar mediante gruñidos 3, Vigilar la sala 3, Mentir a las autoridades 3, Trabajos mecánicos 4, Conocimiento de la región 3.

**Combate:** Aguante 5 (6), Iniciativa 4 (6), Daño +2/+1, Defensa 12 (13).

**Armas:** Ataque sin armas (m+2).

### Carnaza Nazi (Secuaces)

A lo largo de las aventuras encontraremos a estos chicos en numerosas ocasiones. Esta vez, la ficha corresponde a los guardaespaldas de Falken en su encuentro con Ravek.

**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 4, Romper cabezas 4, Odio racial 3, Vigilar 3, Negarlo todo 2, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1).

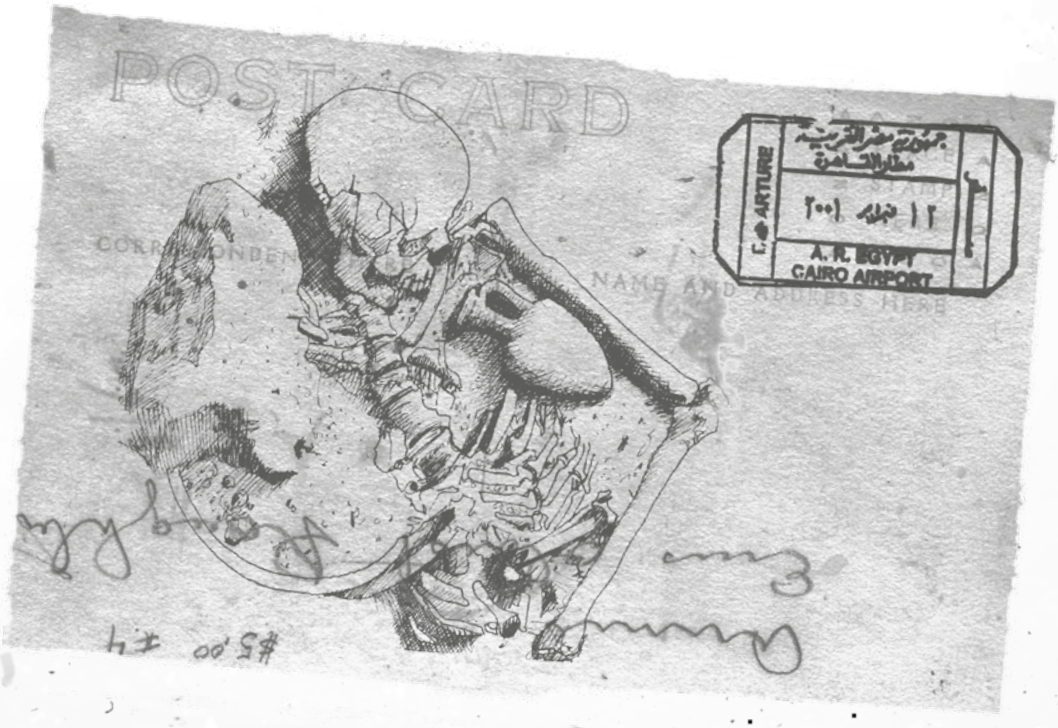
## ¿QUÉ DEMONIOS VA A PASAR?

Tras una introducción al ritmo frenético de las películas de Indiana Jones, los PJs ya se encontrarán, al menos tangencialmente, metidos en la historia. Si Douglas Archer fue quien los sacó del apuro, les propondrá entrar a formar parte del Club de la Calle 57 (simbolizando su ingreso mediante la entrega de un precioso reloj de bolsillo: una maravilla de oro puro en el que están grabadas las iniciales de cada uno de ellos, dentro de una esfera con un estilizado número 57 de fondo)

Si los PJs han conseguido salir por su propio pie del encuentro con Ravek, es posible que conozcan a Douglas Archer en el funeral de Herbert Donaldson. Archer dejará claro que Herb era miembro del Club de la Calle 57... un privilegio del que ahora les hará partícipes. El ofrecimiento los llevará hasta una vieja estación abandonada, donde se encontrará detenido el enorme tren que sirve de hogar móvil al Segundo Inmortal.

Archer les explicará la situación y lo que pretende ser (al menos en teoría) el Club. Para empezar, mentirá con respecto a la vinculación del Club con el Gobierno de su Majestad. Si alguno de los PJs tiene lazos con dicho gobierno, jamás habrá oído hablar de su existencia (a lo que Archer se limitará responder "por algo lo llaman alto secreto, amigo mío") El objetivo del Club será adelantarse a posibles objetivos de una unidad militar especializada en lo oculto llamada el Grupo de Thule, cuyo fin es dotar a los nazis de objetos legendariamente sagrados de manera que tuviesen "ciertas ventajas estratégicas" de darse un conflicto armado. Por supuesto, Archer no dirá nada referente a la verdad que se esconde bajo el Club...

Y si los PJs se niegan a formar parte del mismo, se les permitirá abandonar el tren. Sin embargo, es muy posible que vuelvan a encontrarse con Archer a lo largo de futuras aventuras.



# CAPÍTULO I
# LAS FAUCES DEL INFIERNO

14 de Agosto de 1936.

Hoy hace justo un mes de nuestra pequeña aventura en Nepal. Después de lo que pasó allí con Donaldson y ese pirado de Ravek pensé que a Maddie se le quitarían las ganas de tanta "aventura". Últimamente comienza a estar preocupada por su padre y no puedo culparla: yo también temo que al viejo Archie le haya pasado algo. Han pasado ya tres meses y aun no ha dado señales de vida, y sin embargo... Ese reloj de bolsillo que llevaba Donaldson, con el número 57 grabado... ¡Qué me cuelguen si no es idéntico al que llevaba Archer la última vez que nos vimos! Para colmo de males, ese capullo de Wilson-Harris ha venido hoy: al parecer un viejo amigo suyo les ha invitado a él y a Maddie a una fiesta. Una fiesta en una mansión junto al Nilo. La última vez que vi ese jodido río estaba en Egipto y si ese pimpollo cree que va a llevarse a Maddie allí sin mi vigilancia es que es más ingenuo de lo que imaginé en un principio.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## Información para los PJs

"TO CAIRO"
- Raiders of the Lost Ark (John Williams)

Un lujoso coche se detiene ante las puertas de una no menos lujosa mansión, situada a unos kilómetros de la ciudad de Tebas, Egipto. La gigantesca casa, de estilo colonial, es propiedad de un ricachón británico apasionado por la arqueología, aunque lo cierto es que todo el que esté al corriente de estos temas conoce su nombre, el joven heredero de la fortuna Hollister: Cornelius Hollister III. Aunque se trata de un personajillo de la alta sociedad británica, su ahora dilapidada fortuna familiar le ha permitido costearse lujosos hobbies, siendo la egiptología el último de una larga lista.

Y de ahí el nexo que comparten con él nuestros PJs; puede que coincidieran en alguna charla académica al respecto o que se conociesen en algún cóctel organizado en su Londres natal. El caso es que, con motivo de su último hallazgo, nuestros héroes han sido invitados a una fiesta en la que piensa presentar su último gran hallazgo. Si bien es cierto que por el momento ninguno de los anteriores fue digno de mención en el mundillo de la egiptología; los rumores al respecto apuntan a que, por primera vez, Cornelius se encuentra cerca de algo grande 15.

Y ahí tenemos a los PJs: vestidos con sus mejores galas y saliendo del mismo coche que los recogió a las puertas de su hotel, en Tebas. Umm, Definitivamente, el smoking no es el mejor sitio para guardar un látigo. Aunque es una fiesta, ¿no? Se supone que no habrá problemas.

## Información para el DJ

La verdad es que en los éxitos de su excavación poco tiene que ver el supuesto "olfato arqueológico" del que se vanagloria Cornelius. El caprichoso millonario ha tenido la inestimable ayuda del prestigioso egiptólogo alemán Helmut Zimmer. Cornelius tan solo se limitó a poner sus riquezas al servicio del profesor Zimmer para que este, siguiendo todas sus investigaciones, diese con el lugar donde se esconde una de las "piedras filosofales" de la egiptología.

Por supuesto, Cornelius ni siquiera sospecha que Zimmer pertenece al Grupo de Thule. Estos nazis saqueadores de tumbas andan tras la pista del legado del Inmortal, concretamente, del anillo de Odín. Y ello les ha llevado hasta Tebas, lugar donde, según algunos textos, "el guerrero que no podía morir" estuvo hace siglos.

## La Fiesta

La fiesta se desarrollará sin incidentes, en uno de los amplios salones de la mansión Hollister. Dicha estancia, de las dimensiones de una sala de baile, estará decorada con multitud de piezas egipcias, muchas de ellas de un más que considerable valor. Entre los invitados, los PJs podrán reconocer algunas personalidades del mundillo académico, siendo la mayoría intelectuales que han venido al saber de la presencia de Zimmer en el proyecto del joven Hollister.

Deja que los PJs se muevan entre los invitados, recabando algunas piezas de información que puedan ayudarles en sus futuras pesquisas. Veamos qué pueden conseguir algunas tiradas de .

**CD 12**: Lo que está en boca de todos es que, según los rumores, un célebre arqueólogo alemán se encuentra tras los hallazgos encontrados en la excavación (pese a que el joven Cornelius disfruta atribuyéndose tales meritos).

**CD 15:** Además de averiguar la identidad del misterioso egiptólogo, los PJs descubrirán que, al parecer, Zimmer lleva varios meses en Tebas, buscando en terrenos que Cornelius adquirió siguiendo sus recomendaciones. Los rumores aseguran que Zimmer pudiera haber dado con la auténtica tumba de Ramsés II.

**CD 18:** El propio Cornelius, con la lengua suelta por el champagne, será quien les confiese que, en efecto, se trata de la tumba de Ramsés II. Sin embargo, les asegurará que la excavación ha sufrido continuos retrasos derivados de las supersticiones locales con respecto a la maldición existente en torno al lugar (mencionará el inquietante nombre que recibe la zona: "Arenas Muertas").

Durante el tiempo que pasen en la fiesta, los PJs podrán encontrarse con el profesor Zimmer ( o  16 para captar su atención). Se trata de un hombre ya mayor, de baja estatura, rechoncho y con unos diminutos ojos de topo que oculta tras unos también diminutos anteojos. Pese a su aspecto, se trata de alguien tan brillante como astuto. Los PJs podrán comprobarlo al poco que hablen con él. Los escasos momentos en los que abandonará sus aposentos privados los pasará cerca de Cornelius. A mitad de la celebración, cualquier PJ que se dé cuenta ( contra ), podrá verle desaparecer por la puerta de servicio, discretamente escoltado por un par de hombres, caucásicos y vestidos con gabardinas grises.

Los PJs también pueden intentar echar un vistazo por su cuenta a la mansión de Cornelius. Tiene dos plantas y suficientes habitaciones como para servir de hotel. En la azotea dispone de una terraza donde se disfruta de una agradable brisa nocturna. La casa está custodiada por algunos mercenarios contratados por Cornelius (aproximadamente una veintena), de la misma clase de los que custodian el terreno de las excavaciones.

Pero en lo que se refiere a lugares interesantes de la mansión, el dormitorio de Cornelius esconde la pieza más interesante para cualquier investigador. Los PJs podrán verlo si han decidido colarse, y evitar el matón que custodia las escaleras que llevan al segundo piso, o aceptar la amable invitación de Cornelius (una chica lo suficientemente "alegre" y atractiva podría llamar la atención de este sátiro incorregible:  contra  de Cornelius).

En sus aposentos, aparte de más piezas interesantes de arqueología, hay una caja fuerte oculta tras una esfinge. Abrirla no debería ser difícil para alguien que supere una tirada de  15, así como unas buenas ganzúas. Dentro, junto a documentos financieros y algo de dinero (varios miles de libras esterlinas), hay un plano y algo encerrado en una caja de madera. El plano muestra las excavaciones donde están buscando la supuesta tumba de Ramsés II, así como unos croquis realizados a mano por Zimmer: tiene anotaciones en un alemán ilegible, mostrando un túnel que prosigue hasta una especie de cámara subterránea en la que hay una sola anotación: "¿Anillo de Odín?".

Dentro de la caja, sin embargo, hay algo más interesante. Para cualquiera que lo mire, tan solo es un viejo estuche de origen egipcio a juzgar por los grabados que lo cubren. Una tirada de 20 permitirá averiguar que, a juzgar por algunos de sus caracteres, debe tratarse de pergaminos escritos por algún sacerdote, de casi 2000 años de antigüedad. Pero al abrirlo, la cara de cualquiera que supere un chequeo de 15 no podrá disimular una mueca de sorpresa: ¡el estuche encierra pergaminos escritos en latín clásico! Aunque han permanecido relativamente bien conservados gracias al estuche, leerlos sería muy peligroso puesto que se arriesgan a que se destruyeran al entrar en contacto con el aire. Por ello, quizá deberían dejar su traducción para otro momento.

Por supuesto, los PJs darán con esto si se han adelantado a la presentación de los hallazgos por parte de Cornelius. De lo contrario, este hijo de papá tendrá una desagradable sorpresa al encontrar su caja fuerte desvalijada. De su interior habrán desaparecido tanto el plano como el estuche del pergamino, permaneciendo intacto el dinero y los documentos financieros.

## Atrapar al Ladrón

"REUNION AND THE DIG BEGINS"
- Raiders of the Lost Ark (John Williams)

Ocurrirá una hora después de que alguno de los PJs haya podido ver al profesor Zimmer marcharse: cualquiera que le haya visto irse, sabrá que lo habrá hecho a bordo de su coche gris, en dirección norte. Será entonces cuando, Cornelius con alguna que otra copa de más, anuncie a todos los presentes el que llamará "acontecimiento arqueológico del milenio". Y dicho esto, hará pasar a todos los invitados a la segunda estancia más interesante de la casa: un salón de juegos ocupado provisionalmente por un buen montón de parafernalia arqueológica: palas, quinqués, un buen montón de cajas...

Tras pedir disculpas por el desorden, Cornelius apagará las luces y mostrará a todos una diapositiva en la que se muestran las excavaciones. Y en ese momento desvelará que está a punto de encontrar la mítica tumba de Ramsés II, en cuyo interior supuestamente se encuentran algunos de los más célebres tesoros de la egiptología. De ser cierto, es posible que alguna de las míticas piezas por las que suspiran nuestros héroes puede encontrarse ahí (un cebo de cara a acentuar el interés de los PJs por dicha tumba). Tras el hipócrita y falso aplauso de los allí presentes (la verdad es que más de la mitad ya sabían de qué se trataba), Cornelius refrescará la cabeza de los presentes contando la historia que se conoce sobre la tumba, a través de pergaminos y otras fuentes de la época; al parecer Ramsés hizo construir su tumba allí tras haber propagado una leyenda en torno a dichas tierras, alegando que se trataba del hogar del mismísimo Anubis, y que aquel que intentara profanar su lecho sufriría el castigo que el mismísimo Dios de los Muertos aplicaría.

Cornelius comentará también que ya han encontrado la tumba y que están muy cerca de abrirla, puesto que tan solo les queda por encontrar uno de los cuatro estuches que abren la cámara mortuoria. Y justo cuando proceda a mostrarles uno de los estuches, un agobiado y visiblemente preocupado criado informará a Cornelius: ¡El estuche ha desaparecido!

¡Lo han robado!

## La Excavación

"AIRPLANE FLIGHT"
- Raiders of the Lost Ark (John Williams)

Supongo que, tras la noticia, el primer impulso de nuestros héroes será el de salir tras Zimmer a quien, probablemente, habrán visto salir a toda prisa una hora antes. Y ahora que lo mencionan, ¿llevaba algo Zimmer en las manos en el momento de marcharse? Puede que una tirada de 15 les permita ver contestada tal pregunta: en efecto, llevaba un maletín en las manos.

Los asistentes a la fiesta se sentirán tan engañados que, creyendo que todo responde a una farsa montada por Cornelius, abandonarán la mansión, indignados ante lo que consideran una intolerable tomadura de pelo. Desesperado, Cornelius tratará de evitar el éxodo de sus invitados, pidiendo a algunos de sus hombres que salgan en busca de Zimmer. Estos le informarán que el profesor salió de la mansión en dirección a la excavación (15 para poner la antena y enterarse así de estos datos).

Hayan seguido al profesor Zimmer desde su marcha o bien sigan la pista de los hombres que habrá enviado Cornelius tras él, nuestros PJs tendrán que agenciarse un vehículo para poder llegar hasta la excavación. Puede que consigan hacerse con uno de los coches que hay a la salida, todos de alquiler a cargo de Cornelius para sus invitados (al igual que los pasajes y la habitación de hotel... pagados por el anfitrión).

La excavación se encuentra a veinte minutos en coche. Es lo que tardará el vehículo de Zimmer en llegar hasta ella. Si los PJs siguen el coche del profesor, verán que a mitad de camino se detiene en mitad de la nada y hace unas señales con los faros. En breves instantes, un camión aparecerá desde un sendero lateral, colocándose a espaldas del coche del profesor. Una vez lleguen a las puertas de la excavación, mientras los guardas preguntan a Zimmer el por qué de su intempestiva visita, unos tipos vestidos de militar saldrán del camión. A los PJs no les costará identificarlos: ¡nazis! Estos se deslizarán en las sombras y matarán por la espalda a los guardias.

Una vez dentro de la excavación, Zimmer irá a su tienda donde, tras unos minutos, saldrá acompañado de varios nazis más. Al tiempo, aparecerá una lancha motora por el río que llegará hasta el embarcadero. De ella bajarán otros dos soldados más, escoltando a un tercer sujeto (que parece un oficial). En total son una docena, incluyendo al profesor. Mientras dos vigilan el acceso del embarcadero, otros dos hacen lo propio con el acceso principal mientras otra pareja custodia la entrada a la supuesta tumba de Ramsés. El resto acompañará al profesor al interior de uno de los fosos (en el mapa, el que está marcado como "último yacimiento").

Allí hay una caverna a la que se accede a través de una insegura escalera de madera. En su interior, al fondo de un túnel excavado en la roca, se encuentra la última de las llaves necesarias para abrir aquello que encierra la tumba de Ramsés: el último estuche. Durante poco menos de una hora, los PJs podrán explorar la excavación y, sobre todo, en la tienda del profesor (siempre que superen tiradas oportunas de 15).

En la tienda del profesor Zimmer los PJs encontrarán diversas pistas:

Para empezar, sobre la mesa de estudio, encontrarán multitud de documentos sobre las últimas investigaciones que

ha llevado a cabo Zimmer bajo la tutela del Grupo de Thule (podrán reconocer los sellos de dicha organización: 20) La mayoría de las anotaciones, a modo de diario de campaña, hacen referencia a los sucesivos hallazgos de las llamadas "llaves de Séneca": los estuches que permitirán abrir la cámara del tesoro. Zimmer menciona su frustración debido a que resultará imposible leer los textos en latín que, si la leyenda es cierta, contienen los estuches en su interior. De abrirse, el aire destrozaría el pergamino antes de que pudieran ser traducidos.

Otra pista (15) serán unos voluminosos ejemplares (antiguos y en diversas lenguas, algunas muertas) que Zimmer guarda en la tienda. Los libros hablan de la mítica tumba de Ramsés y de los tesoros que en ella se encuentran. Si han superado el chequeo, los PJs podrán descubrir que los ejemplares no solo son auténticos (y, por lo tanto, valen una pequeña fortuna), sino que, a juzgar por los sellos con los que han sido marcados, proceden de la mismísima biblioteca Vaticana.

Otra pista importante podrán encontrarla (12) entre las ropas y maletas personales del profesor Zimmer. Entre sus cosas encontrarán un retrato de familia, parcialmente consumido por el paso del tiempo. En él se puede reconocer (si en la tirada de se obtuvo 15 o más) a un joven profesor Zimmer acompañado por dos niños: por un lado, un muchacho de unos catorce años y una mocosa de apenas cinco. Además, cubierto bajo unas lonas, darán con un baúl cerrado con llave (20) En su interior, encontrarán el resto de los estuches egipcios... salvo el que se supone tiene en su poder Cornelius y aquel que encontrará Zimmer en el último de los yacimientos.

## Abrir el Sarcófago

"THE MAP ROOM: DAWN"
- Raiders of the Lost Ark (John Williams)

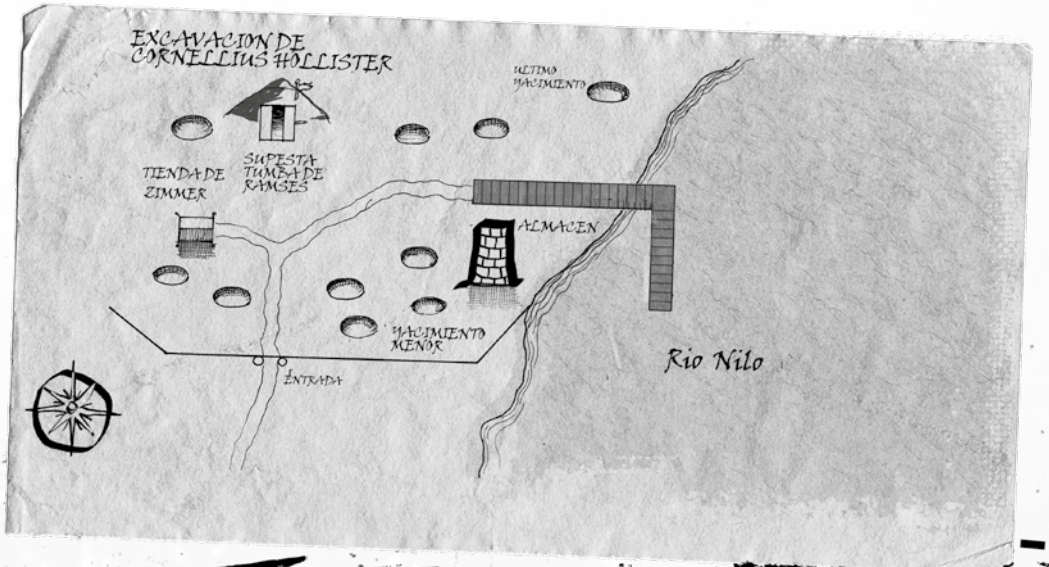
Una mala idea, sin duda. Aunque si no lo hacen nuestros avariciosos PJs (¿quien sabe qué riquezas encierra?) lo terminarán haciendo los nazis. Transcurrida una hora desde la llegada de Zimmer al último yacimiento, este volverá a salir de él, con el último de los estuches en su poder. Los PJs habrán tenido tiempo de husmear por la excavación así que ya deberían tener algún plan en mente. El profesor, con el último estuche en su poder, irá directamente a la supuesta tumba de Ramsés mientras envía a tres de sus hombres en busca de las restantes llaves. (**Nota:** Llegados a este punto lo más probable es que las llaves las hayan robado los personajes. Si eso sucede, dales un Punto Dramático y anúnciales que lo que tienen son unas llaves falsas).

Si los PJs han mirado el interior de la tumba, poco habrán podido encontrar. Apenas un pasillo excavado en la tierra, iluminado por algunos quinqués y reforzado por vigas de madera. Tiene unos tres metros de ancho y conduce hasta la cámara mortuoria propiamente dicha. El acceso a ella está bloqueado por una enorme lápida de piedra. En ella hay grabados una lista casi interminable de nombres (20) en muchos idiomas, desde jeroglíficos hasta latín. En el centro de la pesada lápida hay un bajorrelieve de Anubis, abriendo sus fauces ante aquellos que se atrevan a entrar.

En teoría los estuches egipcios son las llaves para abrirla, pero ¿cómo funcionan?

La respuesta la tendrán si limpian un poco el bajorrelieve de Anubis: quitando el polvo y la arena que lo cubren, podrán ver que no es realmente eso sino que la estatua es independiente de la lápida (puedes permitir una tirada de 20). Oculto en una de las manos que tiende Anubis, hay un sistema de contrapeso. En dicha mano, el dios egipcio sostiene unas balanzas. Si colocan los pergaminos sobre ella, la estatua irá moviéndose lentamente hacia delante, dejando en su lugar un hueco que permite pasar al otro lado.

La escena está iluminada por la luz rojiza que desprende el inquietante lago de lava que rodea la única parte transitable de la cámara. A ambos lados del sendero de piedra que lleva hasta el ansiado sepulcro hay siete columnas (seis en total, tres a cada lado y una última ante el sepulcro). Estas columnas suben hasta el techo y se hunden en el suelo. Las dos primeras muestran en sus grabados las dos primeras plagas bíblicas que azotaron Egipto (la sangre que sustituyó el agua del Nilo y la plaga de las ranas). Cada una de las cuatro columnas restantes recoge dos de las remanentes plagas (los mosquitos y los tábanos; la peste que exterminó el ganado y el granizo; las langostas y la oscuridad; y finalmente los sarpullidos y la muerte de los



primogénitos). La última de las columnas, la que está colocada ante el sepulcro, está destrozada, quedando de ella únicamente su base. Esta recogía una advertencia para todos aquellos que osaran entrar aquí (pero que servirá para disparar la paranoia de tus jugadores: probablemente empezarán a fantasear con una posible plaga adicional de la que no se sabe nada... todavía).

Efectivamente, amigo DJ: como habrás intuido desde el principio, se trata del lugar donde se encierran las plagas con las que Dios castigó al pueblo egipcio. Las plagas que arrojó contra los enemigos de su pueblo. Tras la visita del primer inmortal a este lugar, Séneca intentó sellar el templo. Así mismo, ordenó a los lugareños que se advirtiese del peligro que el interior de aquella cámara encerraba.

Sin embargo, tales avisos llegaron a oídos de algunos supervivientes de los cristianos que habían amenazado con soltar las plagas. Estos, con la ayuda de algunos sacerdotes egipcios (enemigos de Roma), decidieron convertir aquellos pergaminos entregados por Séneca en las llaves que abrirían el sepulcro.

Varios cronistas de la época (algunos amigos del propio Séneca) mencionaban de soslayo lo que él les comentó de su viaje a Egipto. A través de dichas crónicas, Zimmer y el Grupo de Thule han dado con el posible emplazamiento del templo.

Lo primero que llamará la atención a los PJs que superen tiradas de 18 será la decoración del lugar: la estructura arquitectónica de la cámara no corresponden con la tradición egipcia de la época de Ramsés II sino más bien con la hebrea de dicha época. Al fondo, se encuentra el sepulcro donde, en teoría, se ocultan las enormes riquezas del difunto faraón. Y donde los nazis creen que se encuentra el anillo de Odín.

El sepulcro, sin embargo, no tiene ningún tipo de dibujo o jeroglífico. Lo único que hay en la pesada losa que lo cubre es una estrella de David. Dispone de tantos lados como el número de PJs estén jugando la partida. En cada uno de esos lados hay una palanca metálica con una especie de runa en cada extremo.

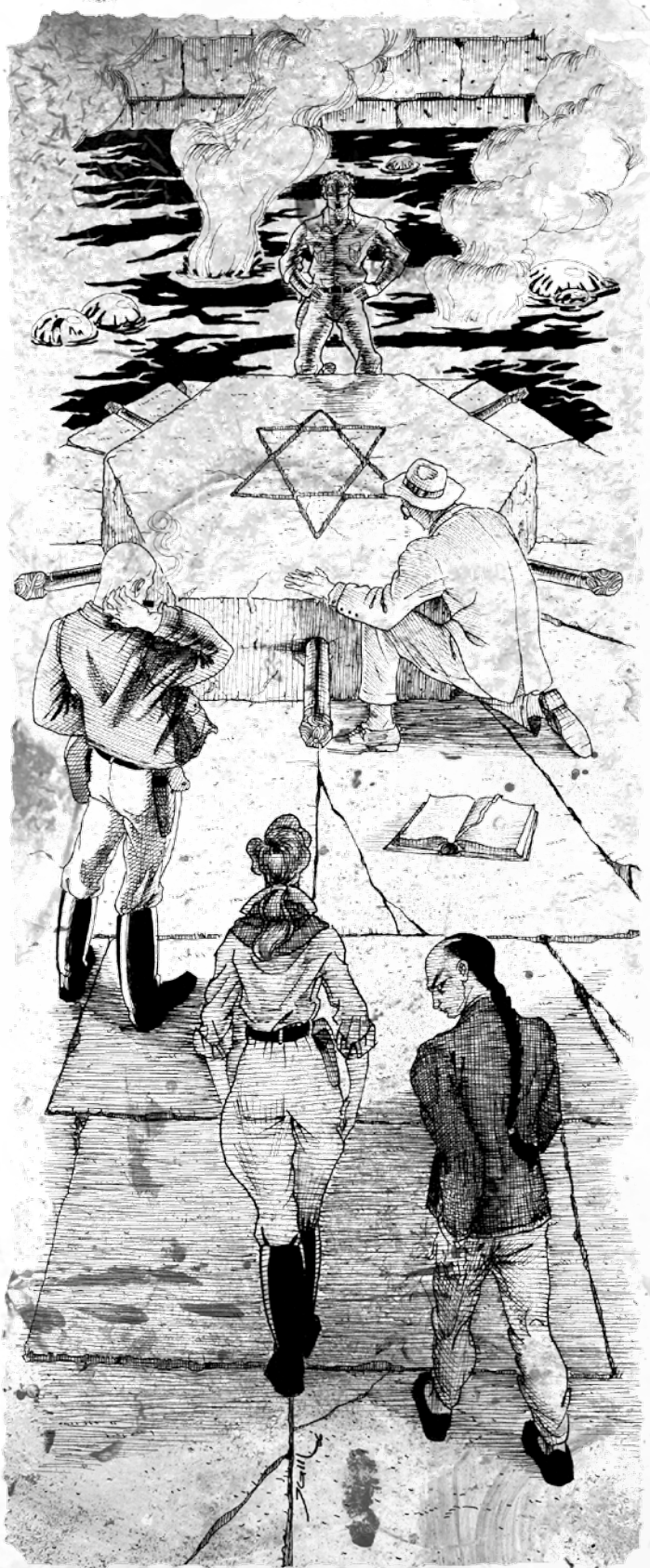
Para abrir el sepulcro, los PJs tendrán que emplear las palancas. El único problema es que, en cuanto pongan sus manos sobre ellas, sentirán que las palancas están al rojo vivo. Por ello, tendrán que aguantar el dolor de las quemaduras mientras ponen a prueba sus músculos. Tras unos interminables segundos, el sepulcro quedará abierto... dejando a la vista lo que encierra.

Nada. Absolutamente nada. Como ocurría en el "Arca Perdida", tan solo encontrarán un montón de polvo... el cual será esparcido a los cuatro vientos por una fantasmal brisa que helará la sangre.

## Conclusión

Casi tan importante como lo que encierra el sepulcro es cómo hayan llegado nuestros PJs a abrirlo. Es posible que lo hayan conseguido arrebatando el último estuche a Zimmer (tras el típico intercambio de disparos). Los nazis intentará huir llevándose consigo al menos uno de los estuches, empleando para ello la lancha motora. Unos kilómetros al norte cogerán un nuevo vehículo con el que llegar hasta el puerto más próximo. Allí, con una nueva lancha, llegaran mar adentro donde un submarino les aguarda.

También es posible que los alemanes hayan pillado a los PJs con las manos en los estuches, lo cual los convertirá de inmediato en los



conejillos de indias de los nazis llegado el momento de abrir el sepulcro. Si las tornas se invierten y son los PJs los que consiguen poner en jaque a los nazis, podrán obligarles a abrir ellos mismos el sepulcro. Mala idea, pues serán incapaces: al tocar las barras metálicas, los chicos arios comenzarán a derretirse ante los atónitos ojos de los PJs (de nuevo, ¿has visto el "Arca Perdida"?) Tan solo los PJs (como iba diciendo) serán capaces de abrir el sepulcro. Será doloroso y en sus manos quedarán las marcas rúnicas como testimonio de la temperatura a la que ha llegado a ponerse el hierro de las barras. Pero ahí acabará todo: no correrán el terrible destino que sí les aguardará a los nazis que osen poner sus manos en aquellas palancas.

Y a todo esto, ¿en qué consiste la Plaga Definitiva, por cierto? Pues lo que encierra realmente el sepulcro. Aunque nuestros PJs tan solo vean el fondo desnudo del sepulcro, un aire frío (en brutal contraste con el calor que desprende la lava) recorrerá el espinazo de nuestros héroes. Dicha corriente procede del interior del sepulcro y tan solo lo notarán durante un instante, el tiempo que tardará en abandonar la cámara. Acto seguido, un temblor indicará, junto con el sonido de la piedra rozando el suelo, que su única salida está a punto de cerrarse. Para darle emoción puedes pedir tiradas de 15, pero solo para asustar: esto es tan solo el preludio de lo que les aguarda a nuestros PJs así que no es plan que se pierdan lo que está por llegar.

Zimmer conseguirá poner tierra de por medio gracias al fuego de cobertura que oportunamente darán unos recién llegados: refuerzos nazis que han llegado desde el río, en forma de dos lanchas motoras más. Dicho refuerzo, guiado por un agente de la SS (su gabardina negra, sombrero y gafas oscuras así lo revelan), aparecerá cuando lo consideres más adecuado desde el punto de vista dramático.

A posteriori, los PJs tendrán que dar muchas explicaciones al enfurecido Cornelius (ha hecho el ridículo más espantoso ante sus invitados y le costará muchísimo recuperar su "posición" dentro de la sociedad egiptóloga). Por su parte, Zimmer y los nazis se llevarán consigo los estuches sagrados, impidiendo así a los PJs seguir investigando el interior de la cámara. De todas formas, supongo que pueden intuir lo que han hecho...

Exacto, amigo DJ: acaban de desencadenar la Plaga Definitiva.

## DRAMATIS PERSONAE

### Helmut Zimmer

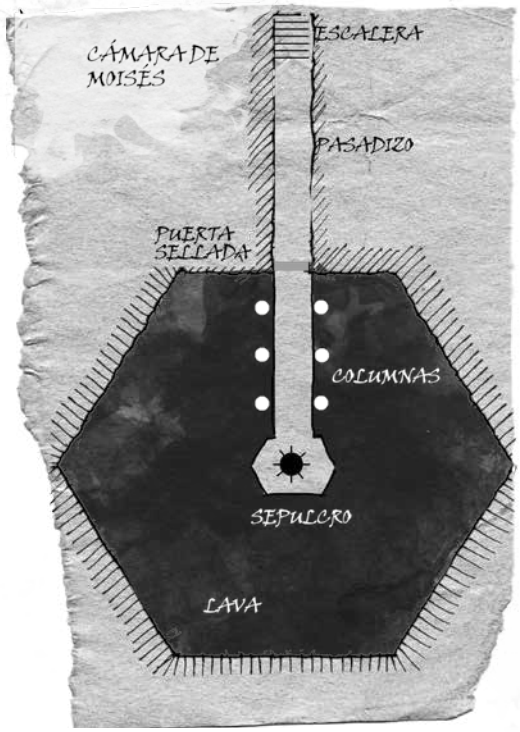
Tiene unos 50 años muy mal llevados. Y es que vivir desde los 12 años entre excavaciones no puede ser bueno para la salud. Sufre numerosas complicaciones respiratorias, las cuales le dan un tono de voz roto y cascado. Viste siempre traje blanco y hace gala de un irónico sentido del humor, pese a su aspecto de científico despistado.

**Características:** Fortaleza (Castigado por los años) 2, Reflejos (Tembleques) 2, Voluntad (Entrañable) 5, Intelecto (Es una eminencia) 8.

**Habilidades:** Moverse entre tumbas 3, Martillo y cincel 3, Buen negociador 5, Escamotear objeto 4, De despistado nada 6, Erudito de los idiomas 6, Historiador y teólogo 7 .

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 6, Daño +1/+0, Defensa 10.

**Armas:** Sin armas (m+1), Martillo (C+1).




### Wolfgang Kiershner

Ni más ni menos que el enlace de la SS con el profesor Zimmer. Se trata del informador personal del *Führer*, el cual se encuentra muy interesado en las indagaciones que haga cualquier miembro del Grupo de Thule. Calvo, de ojos saltones (ocultos bajo gafas ahumadas) y sonrisa de labios gruesos y desagradables. Gabardina y sombrero negro, por supuesto.

**Características:** Fortaleza (Tolerancia al dolor) 3, Reflejos (Movimientos calmados) 3, Voluntad (Presencia amedrentadora) 6, Intelecto (Rata oportunista) 7.

**Habilidades:** Natación 4, Luger Parabellum 6, Trato inquietante 6, Ojos saltones 6, El sigilo de una alimaña 6, Ideario del Reich 8, Doctor en Ciencias políticas 5, Electrónica 4 Obtener información 8.

**Combate:** Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+2), Pistola (m+M+1).

### Carnaza Nazi (Secuaces)

Los PJs van a quedar hartos de esta chusma: prometen volver a aparecer en los módulos sucesivos. Numerosos y prescindibles.

**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 4, Romper cabezas 4, Odio racial 3, Vigilar 3, Negarlo todo 2, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1).

# CAPÍTULO II

# EL MAL DE ZIMMER

1854.

9 de Septiembre de 1936.

Las cicatrices siguen sin desaparecer. Hace tres semanas ya de aquello y aún están ahí. Maddie dice que me hago viejo y que por eso tardan más en curarse. Pero sé que ella aún las tiene también. Es curioso como nada de lo que hemos vivido parece ya sorprendella. A pesar de todo, las cicatrices son el menor de mis problemas. Por una vez estoy de acuerdo con el pimpollo: con Archer aún desaparecido, no creo conveniente dejar que ese Kartofen de Von Wagner y su criado amarillo se queden ni un día más en esta casa. Está claro que el tal Von Wagner es un espía alemán, y el amarillo. En mi vida había visto pelear así a nadie. Wilson-Harris se ha ofrecido a darles cobijo en su mansión y prefiero que duerman cerca del pimpollo a que sean una amenaza para Maddie. Hoy, precisamente, ha recibido una carta de un viejo amigo suyo. Otro de sus exnovios universitarios. Abner Zuckmann o Zucker. Recuerdo que no era un mal tipo. Por lo visto da una conferencia en Oxford y Maddie insiste en ir. La verdad, parece más aburrido que peligroso. Aunque claro, pensé lo mismo la otra vez. La vez que acabamos metidos en una especie de cueva sagrada egipcia, con una legión de Kartofen armados hasta los dientes y a punto de palmarla. Esta vez llevará a "Matilda". Sólo por si acaso.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## Información para los PJs

"THE HEART OF LONDON"
- Young Sherlock Holmes – CD 1 (Bruce Broughton)

Nuestros héroes reciben una carta de una vieja amistad del pasado. Se trata de Abner Zucker, un joven brillante, especializado en estudios de Historia Antigua. Zucker era el antiguo ayudante del difunto Herbert Donaldson, al que los personajes pudieron conocer en su funeral. De carácter jovial y alegre, Abner no es el típico ratón de biblioteca aunque su ansia de conocimiento y saber resulta casi terrorífica. Si compartieron estudios con él, los PJs recordarán la verborrea academicista que solía apoderarse de Abner cuando algo le fascinaba.

La carta encierra una invitación a la defensa de su tesis doctoral ante el profesorado de la Universidad de Oxford. De aprobarla, sería el catedrático más joven en toda la historia de tan distinguida institución.

## Información para el DJ

Desde que abrieron las fauces del infierno, las Plagas de Dios habrán comenzado a dejarse sentir sobre los enemigos del pueblo de Yahvé. En este caso, el objetivo de su ira es la Alemania que va camino de convertirse en el Tercer Reich. Si la situación frente a sus vecinos europeos democráticos ya era compleja de por sí, las calamidades que el pueblo alemán ha padecido ante el azote de las plagas le ha forzado a cerrar sus fronteras, evitando que el resto de Europa y el mundo pueda ver lo que sucede.

Plagas de insectos asolaban los campos y las aguas de los principales ríos se convirtieron en sangre. Las ranas no tardaron en llover sobre Berlín. Pero sin duda lo peor de todo es la Plaga Definitiva: la muerte de los primogénitos. Cientos, miles de alemanes sufren dicho mal: siendo sus primeros síntomas algo similar a un resfriado, jóvenes sanos y saludables no tardan en acabar postrados en cama mientras envejecen a ojos vista, víctimas de algo que solo puede definirse como "momificación en vida".

Ante lo sobrecogedor de la situación, el mismísimo *Führer* ha dado prioridad absoluta a la búsqueda de una cura. Entre los departamentos responsabilizados de dar con ella se encuentra también el Grupo de Thule. Pero incluso en el seno de esta organización se dejan notar las consecuencias de haber liberado las Plagas. Algunos de sus cabecillas han caído víctimas de esta terrible plaga. Entre ellos podemos incluir al propio hijo de Helmutt Zimmer, quien se encuentra en terreno inglés, infiltrado en la Universidad de Oxford. Dicha tapadera le ha permitido estudiar a fondo el mito del Inmortal y sus posibles herencias celtas.

El nombre del hijo de Helmut y espía alemán no es otro que Abner Zimmer… más conocido por los PJs como Abner Zucker.

## Una Aburrida Conferencia

Para cuando lleguen los PJs, su entrada interrumpirá por unos instantes la exposición de Abner. El lugar es uno de los inmensos salones del claustro, en la Universidad de Oxford. El joven Zucker se encuentra en mitad de la estancia, dando vueltas mientras habla ante los presentes y, más concretamente, dirigiéndose a una cohorte de ancianos que, desde el estrado colocado al fondo de la estancia, analizan sesudamente cada argumento que esgrime Abner. Los PJs, pese a haberse perdido la primera parte de su exposición, podrán asistir al desenlace de la misma. En ella, Abner terminará de plantear argumentos en los que refuta la autenticidad de los textos relativos a la leyenda del Inmortal que fueron encontrados cerca de Stonehenge. Dichos textos, que datan del siglo II, hablan de un caudillo guerrero ante el cual los romanos fueron incapaces de luchar (los cronistas de la época citan que "ni flechas ni espadas podían frenarle: cada vez que caía al suelo, un corto suspiro era lo que tardaba en incorporarse de nuevo…"). La tesis que defiende Abner es que se trata de un simple cuento para asustar y desmoralizar a las tropas invasoras.

Uno de los ancianos del tribunal planteará una duda al joven Zucker: "¿y qué me dice de las constantes referencias a ese mismo "inmortal" en textos originarios de otras culturas, incluso de distintas épocas?"

De inmediato, como si Abner hubiese aguardado dicha pregunta, el joven comenzará a pasar diapositivas mostrando esos mismos textos a los que se refiere: una tablilla mesopotámica, un pergamino griego, una talla en esmeralda de origen chino... Todas hacen referencia al mismo temible guerrero que no podía ser destruído, que no podía morir. Sin embargo, Abner alegará que se trata de una tendencia que comparten muchas culturas sin que exista un vínculo histórico real: mostrar el Sol como el Dios único o la entidad principal del panteón es algo que se da en dos culturas tan diferentes como la azteca y la egipcia, y a nadie se le ocurre pensar que son la misma cultura. Ni siquiera que fueron vecinos.

Tras las risas que el académico chascarrillo arrancará a algunos de los ancianos del tribunal, Abner concluirá su exposición alegando que se trata de "una muestra de ese temor común a todas las culturas: el miedo a la muerte, la cual debemos atenuar pensando que hay un modo de evitarla".

Y concluida su exposición con tal frase, el tribunal se retirará para estudiar la exposición de Abner, el cual será felicitado por la inmensa mayoría de los allí presentes, entre ellos los PJs (supongo). Abner se mostrará contento de verlos y no dejará de pedirles que lo acompañen a tomar algo que calme sus nervios.

## El Faro de Abner

Pese a lo que pudieran haber pensado en un primer momento, Abner no reside en la localidad de Oxford, aunque acude allí cada vez que necesita documentación de la biblioteca de la universidad. En realidad, reside en un lugar bastante apartado, situado en la localidad de Newhaven, a unos kilómetros al sur de Londres. Allí, Abner compró los terrenos circundantes a un viejo faro abandonado.

Si los PJs son sus invitados, Abner los llevará allí llegando a media tarde. Una vez en el faro, podrán tomar el té en un

espacioso salón que ocupa todo el segundo piso de la construcción. Las otras dos plantas inferiores son una cocina, un vestíbulo y el estudio-dormitorio que ocupa el tercer piso. En el sótano está la bodega donde Abner guarda algunas botellas de buen vino. Es en la bodega donde se encuentra su escondrijo. Allí, tras el estante en el que reposan las botellas de vino 18, hay un pequeño habitáculo que esconde una radio de onda corta cuya antena está correspondientemente oculta en lo alto del faro o 18.

Si le es posible, Abner evitará por todos los medios que los PJs metan las narices en su estudio, pues allí hay multitud de ejemplares procedentes de la biblioteca de la universidad, todos ellos referentes al Inmortal y sus sucesivas apariciones en los más recónditos lugares del mundo. Todos los ejemplos que han salido en la exposición, se encuentran en esas páginas. Junto a los libros, hay un buen montón de textos y anotaciones, hechas en alemán, en las que Abner defiende una hipótesis contraria a la que ha defendido ante el tribunal. 20.

Por supuesto, permitirá que los PJs le pregunten lo que quieran del Inmortal pero no les dirá nada que pueda hacerles creer que existe realmente. Como agente infiltrado del Grupo de Thule, el cometido de Abner es convencerles de que no es más que una leyenda.

Si los PJs no jugaron el primer módulo, el reencuentro con su viejo amigo universitario tendrá que servir como cebo para engancharlos en todo este asunto. Puede que Abner se ofrezca a llevarlos hasta Londres en su coche debido a que los PJs hayan perdido el último tren. De camino a Newhaven, Abner se mostrará terriblemente cansado, probablemente por las emociones del día, y les pedirá disculpas, pues se encuentra incapaz incluso de conducir ( o 15: parece que su amigo ha pillado un buen resfriado).

Tras dejarlos en dicha localidad, se despedirá de ellos hasta la próxima. Esa noche, me temo, los PJs tendrán que pasarla en el hostal de Newhaven.

## Ocurrió de Noche

A la mañana siguiente, toda Newhaven estará conmocionada por el incendio que habrá consumido esa misma noche el faro del joven profesor Zucker. La policía local se encuentra investigando el asunto y por el momento nadie sabe qué pasó. Sin embargo, los lugareños fantasean con todo tipo de posibilidades: para ellos Abner era un tipo misterioso que nunca se dignaba a pisar el pueblo, por lo que rumores y leyendas sobre él serán material perfecto para minar el terreno de los PJs con pistas falsas.

Cuando lleguen al lugar de los hechos, encontrarán a cuatro policías dando vueltas por el lugar, intentado encontrar algo que arroje luz sobre el paradero de Abner. ¿Desaparición? Pues sí. No han encontrado su cadáver entre los restos, y algo debería haber quedado de él. La policía lleva toda la mañana buscando entre los escombros. Si los PJs aparecen haciendo preguntas sobre Abner, se habrán ganado un bonito interrogatorio una vez de vuelta a Newhaven por cortesía del comisario local: un tipo malhumorado, de mostacho poblado y calvo cuan bola de billar. Sin dejar de mascar tabaco, el comisario Oldman convertirá a los PJs ("forasteros") en sus principales sospechosos.

Pero, ¿qué le ha sucedido a Abner?

En la tarde de ayer, los PJs pudieron verlo físicamente agotado, aunque la euforia de haber salido victorioso de la defensa de su tesis compensaba ese agotamiento.

Sin embargo, Abner comenzó a sentirse verdaderamente mal poco antes de despedirse de los PJs. se fue el motivo por el que dio por terminado el encuentro con ellos el día anterior. En cuanto se fueron, comenzaron los vómitos y se sintió desfallecer. Muy asustado, se comunicó con radio con los agentes nazis que le sirven de apoyo y que se esconden en una granja próxima al faro. Tales agentes fueron en su búsqueda de inmediato y lo sacaron de allí precipitadamente.

Sin embargo, con las prisas, olvidaron sacar también todos los frutos de la investigación de Abner, la cual se encontraba en una caja fuerte, bajo el escondrijo del sótano. Así pues, los agentes

nazis sacaron a Abner y lo llevaron a la granja, donde esperan la llegada de un submarino alemán que lo envíe de vuelta a Berlín. Para asegurarse que nadie encontraba rastro alguno de sus investigaciones, se ordenó a los espías quemar el faro.

Si los PJs se quedaron con el enfermo Zucker, es más que probable que éste se resista a que permanezcan en el faro. Sintiéndose cada vez peor, llegará a gritarles para que lo dejen en paz. Cuando las fuerzas comiencen a fallarle, Abner subirá con sus últimas fuerzas a la parte superior del faro... y encenderá sus luces. Es posible que los PJs lo encuentren inconsciente allí. Para cuando vuelvan a apagar la luz, los agentes nazis de la granja cercana ya habrán captado la señal de emergencia. Y pronto acudirán en busca del joven espía.

Las instrucciones con respecto a posibles testigos indeseables son claras: eliminación.

## Investigación en Curso

"WAXFLATTER'S DEATH/HOLMES RETURNS"
- Young Sherlock Holmes – CD 1 (Bruce Broughton)

Para la policía de Newhaven es la primera vez que se enfrentan a un caso de desaparición, por lo que se verán un tanto perdidos ante la investigación de la misma. Lo único que sacarán en claro de los restos carbonizados del faro es que el incendio fue provocado (cosa que también averiguarán los PJs si superan una tirada de 15). Oldman atribuirá el caso a un cobro de seguros y lo archivará en su estantería de "casos pendientes" (la cual, dicho sea de paso, está a rebosar).

Los PJs, si no se muestran hostiles con Oldman (al cual los forasteros le inspiran de todo menos confianza), podrán salir de la comisaría a eso de la hora del té. Con todo el día por delante, podrán investigar en las inmediaciones del faro así como preguntar a los vecinos de Abner. Puede que nuestros héroes les hayan visto prestando declaración a la policía esa misma mañana. Son una pequeña familia de granjeros: padre de unos cuarenta y tantos años y dos hijos, ambos de veintipocos. Todos en Newhaven saben que son una familia polaca, afincados en Gran Bretaña desde hace unos años 16 para obtener esta información.

## La Escena del Crimen

Una tirada de entre los escombros del faro, permitirá a los PJs dar con algunas pistas interesantes:

**CD 14** Entre los restos carbonizados, encontrarán los restos de un extraño aparato. Cualquiera que supere una tirada de 16 podrá averiguar que son restos de una radio de onda corta: a todas luces, un artilugio poco común entre ratones de biblioteca como Abner.

**CD 16** Otra pista interesante será una caja fuerte que se ha salvado del fuego, probablemente debido a que se encontraba cubierta por las paredes de granito del faro. En el interior (si es que consiguen abrirla mediante la correspondiente tirada de 18 o 22) los PJs encontrarán un pasaporte alemán a nombre de Abner Zimmer, varias fotografías que se han echado a perder por el calor del incendio y un retrato. Este último se ha salvado de correr la suerte de las fotos debido al cristal de su marco.

La imagen que muestra el retrato es idéntica a la que pudieron encontrar entre las pertenencias personales del profesor Helmut Zimmer, en la excavación de Tebas (ver **Las Fauces del Infierno**, página 28). En ella, Helmut posa junto a sus dos hijos. Uno de ellos es, sin duda, Abner.

De las otras fotografías es imposible sacar nada en claro: han quedado destrozadas.

## La Familia Júpiter

Se trata de la familia polaca que vive junto al faro, ocupando una destartalada granja. El padre, Abraham Júpiter, es un tipo hosco, de barbas greñudas y ojo de cristal. Sus dos hijos son el ejemplo clásico del superhombre ario: atléticos, rubios y con un carácter seco y distante. Ambos se divierten pilotando un viejo biplano que encontraron al comprar la casa, supuestamente hace casi diez años, cuando la madre de los chicos falleció al terminar la Gran Guerra. Puede que los PJs hayan podido comprobar lo mucho que les gusta intentar acrobacias con el aparato, sufriendo uno de sus vuelos rasantes mientras conducen por las inmediaciones.

Por supuesto, la historia de los Júpiter es falsa: como ya hemos mencionado antes, son tres peligrosos miembros del servicio de inteligencia nazi. Han convertido esa granja en un punto de acceso para sus espías, una vez comience el inminente conflicto armado. El hecho de que Abner viviera en el faro no es casualidad, por supuesto. Estando tan cerca de los agentes nazis, siempre podría ser evacuado hasta Alemania en caso de ser necesario.

Los PJs pueden comenzar a sospechar de la familia Júpiter desde el primer momento, aunque tales sospechas estarán más justificadas si superan una tirada de 15, mientras echan un vistazo a los alrededores del faro siniestrado. En la cerca que separa la propiedad de los Júpiter con la de Abner encontrarán restos de haber reparado la cerca recientemente. Ello se debe a que, para no usar el camino principal, los espías decidieron abrirse paso por la cerca y evitar el camino (por el cual podrían haber sido vistos por algún testigo inoportuno que pasase por la carretera).

Por supuesto, la familia Júpiter no dejará entrar a los PJs en su terreno ni siquiera por dinero. Y si los pillan dentro de su propiedad, dispararán primero y preguntarán después. Si no se andan con ojo, puede que los fiambres de los PJs acaben siendo encontrados por la policía francesa, llegando a sus costas dos semanas después de haber sido arrojados al mar por los espías nazis.

## Servicio a Domicilio

"ETHAR'S ESCAPE/THE FINAL DUEL/FINAL FAREWELL"
- Young Sherlock Holmes – CD 2 (Bruce Broughton)

La noche siguiente al incendio será la elegida por los Júpiter para efectuar el traslado del enfermo Zucker hasta Alemania. Al

anochecer, recibirán una transmisión por radio de parte de sus superiores, indicándoles en clave la hora del intercambio. 📖 o 👁 18 si los PJs logran interceptar la señal de radio: 📖 o 💬 20 y disponer el único transmisor que existe en Newhaven, el que posee el comisario Oldman (otra tirada de 💬 20 para conseguir persuadirle).

El plan de los alemanes es aguardar en la playa hasta las cuatro de la mañana, momento en que aparecerá una lancha, procedente de un submarino que aguarda a unas millas de allí. En la embarcación viajarán cinco soldados que escoltarán a Abner hasta el vientre del sumergible.

Si los Júpiter sospechan que los PJs van tras ellos (quizá porque los han pillado fisgoneando en sus tierras o si han hecho muchas preguntas, por ejemplo), en ese caso trazarán una distracción que comentarán por radio a los alemanes: una hora antes de la hora prevista, el más joven de los dos hermanos partirá con el biplano, haciéndoles creer que el traslado se efectuará vía aérea. Una hora después, el padre y el otro hermano, sacarán de su escondrijo a Abner y seguirán el plan anteriormente mencionado.

Hasta el momento del traslado, Abner se encontrará en la planta superior del edificio principal, en uno de los dormitorios de invitados. La casa tiene tres pisos, siendo el tercero una especie de torreón. Las paredes son de sucia piedra gris, cubierta de plantas trepadoras.

El granero es el lugar donde guardan el biplano, así como una destartalada camioneta. También, bajo unos cuantos sacos, hay una trampilla lleva a un escondrijo, donde guardan una pequeña armería.

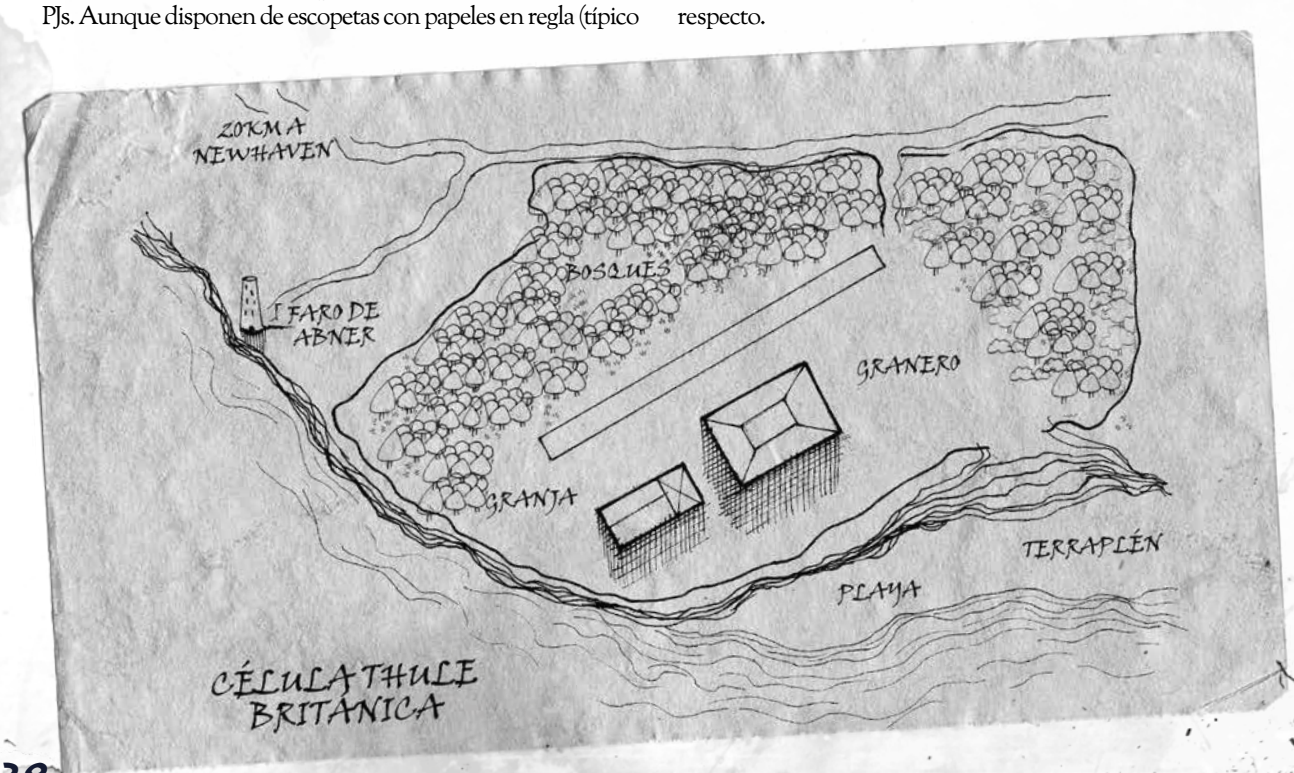
Si fuera necesario, los Júpiter usarán sus armas contra los PJs. Aunque disponen de escopetas con papeles en regla (típico de los granjeros de la zona), la ametralladora montada en el biplano funciona (pese a lo que pudiera parecer a simple vista: 👁 20 o 🔧 18 para percatarse. También podría valer una tirada de 📖 + ✕ 16). Por otro lado, bajo el granero los Júpiter esconden varios subfusiles, pistolas e incluso algunas granadas de mano.

## Conclusión

Si los PJs consiguen impedir que se lleven a Abner, la primera sorpresa de los PJs será verle su rostro. Aunque será de noche y habrá poca luz, nuestros héroes verán que el joven rostro de Abner se ha convertido, en apenas dos días, en el semblante esquelético de un anciano de casi 100 años. Sus constantes vitales están muy debilitadas y llegará al centro médico más cercano en un estado próximo al coma.

Si trabajan siguiendo instrucciones de Douglas Archer y el Club de la Calle 57, los PJs habrán venido para proteger a Abner de un posible secuestro alemán. En este caso, cuando lo tengan en su poder, su cuerpo será trasladado a un lugar seguro (según palabras del propio Archer). Una vez en el tren del Inmortal, Abner recibirá las atenciones necesarias como para mantenerlo con vida, pero sacarle información coherente será imposible. Los informes médicos arrojarán un escalofriante dato: envejece a cada minuto que pasa. A esa velocidad, en dos semanas no será más que una momia, a pesar de cualquier ayuda médica que reciba.

Los Júpiter, si es que queda alguno con vida, no serán de mucha utilidad. Desconocen la identidad de sus superiores en suelo alemán y no saben nada de lo referente a la misión de Abner en Gran Bretaña. Podrán torturarles, pero no sacarán nada más en claro porque, sencillamente, no saben nada al respecto.



## DRAMATIS PERSONAE

### Abner Zucker (Zimmer)

El hijo mayor de Helmut Zimmer. Al contrario que su padre, es un joven de veintiocho años muy apuesto aunque poco preocupado por el cuidado de su guardarropa. Siempre despeinado y despistado, se transforma en otra persona cuando habla de aquello que le apasiona: la leyenda del Inmortal. Es fiel a las ideas de su padre y cree que la mejor forma de evitar una guerra es conseguir el poder suficiente como para que Alemania no tenga que recurrir a las armas.

**Características:** Fortaleza (En buena forma) 3, Reflejos (Cuidadoso) 3, Voluntad (Apasionado) 5, Intelecto (Despistado) 5.

**Habilidades:** Trepar 3, Ponerse a cubierto 3, Diplomático entusiasta 6, Forzar mecanismos arcaicos 3, Ocultar sus motivaciones 6, Oído agudo 5, Experto en culturas célticas 7, Ciencias arcanas 6.

**Combate**: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 11.

**Armas:** Sin armas (m+1).

### Abraham Júpiter (Rudolf Clauser)

Un maestro del disfraz y el engaño. Ya fue espía alemán durante la Gran Guerra y ahora vuelve a serlo. Bajo su apariencia de granjero gruñón y hosco, se oculta un cerebro calculador digno de los peores agentes de la SS. Su misión es devolver a Abner lo más pronto posible a Alemania y lo hará aunque le cueste la vida.

**Características:** Fortaleza (Cuerpo de granjero) 3, Reflejos (Mimético) 3, Voluntad (Fanático) 4, Intelecto (Calculador) 5.

**Habilidades:** Entrenamiento físico 4, Escopeta de dos cañones 5, Falsa diplomacia 6, Berrear órdenes 5, Maestro del disfraz 6, Tratar heridas 3, Ojo avizor 5, Inglés sin acento 4.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13.

**Armas:** Sin armas (m+2), Escopeta (C+M+1).

### Samuel y Peter Júpiter (Hans y Largo Stampfer)

Dos duros agentes de la SS. Son realmente hermanos y son realmente crueles. Hijos de un piloto de la primera guerra mundial derribado por británicos, guardan un odio muy intenso contra los ingleses. Ambos forman un tándem mortal a bordo del avión.

**Características:** Fortaleza (Duro) 4, Reflejos (Rápido) 4, Voluntad (Cegado por el odio) 3, Intelecto (Mejor juntos que por separado) 3.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 4, Pelear dos contra uno 6, Pocas palabras 4, Permanecer en segundo plano 5, Mantener su mascarada 4, Vigilancia nocturna 4, Trabajo en equipo 6, Pilotar avión 5.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 15.

**Armas:** Sin armas (m+2), Subfusil MP34 (C+M+1).

### Sir Douglas Archer

De mediana estatura, Douglas Archer es un hombre de cuarenta y pocos años, de rostro amable y pelo rojo rizado con bigote a juego. Sus ojos azules escudriñarán a los PJs en busca de cada mínimo detalle que arroje luz sobre sus caracteres. Su tono de voz es como su personalidad, calmada y afable al mismo tiempo, incluso cuando amenaza de muerte a alguien. Pura flema británica. Viste gabardina de color pardo, fuma en pipa y lleva una gorra de color burdeos.

**Características:** Fortaleza (Empieza su declive) 3, Reflejos (Excelente puntería) 3, Voluntad (Heróico) 5, Intelecto (Intuitivo) 4.

**Habilidades:** Se ejercita con regularidad 4, Combatiente apto 5, Charlatanería 5, Escrutar 7, Ponerse serio 5, Conocimientos prohibidos 7, Política 5, *Gentleman* inglés 5.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13.

**Armas:** Sin armas (m+2), Lee Enfield K98 (C+M+1).

### Carnaza Nazi (Secuaces)

Lo advertí antes y lo reitero ahora: esta chusma aparecerá siempre que haya problemas. En este caso, la ficha representa a los cinco soldados que llevarán a Abner hasta el submarino a bordo de la lancha motora. Son cuatro soldados y un oficial (armado éste con un fusil Mauser K98).

**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 4, Romper cabezas 4, Odio racial 3, Vigilar 3, Negarlo todo 2, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1)v.

### Oficial nazi

**Características:** Fortaleza (Buenos genes) 3, Reflejos (Como una olla a presión) 3, Voluntad (Ira contenida) 4, Intelecto (Educado) 4.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 5, Dar palizas 5, Argumentos de supremacía aria 5, Pasar inspección 4, Mentir a los reclutas 5, Historia del Reich 5, Interrogatorio doloroso 5.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13.

**Armas:** Sin armas (m+2), Luger SS (m+M+1), Mauser K98 (C+M+1).

# CAPÍTULO III

# MASCARADA VENECIANA

11 de Febrero de 1937

Vamos camino de Venecia. Por algún motivo que no ha querido explicarme, Maddie ha insistido en acudir al maldito carnaval. ¿Por qué? Ya no me molesto en preguntarlo: se que irá conmigo o sin mí, y desde luego no voy a dejarla sola con Von Wagner. Están apareciendo demasiados kartofen en todo esto: la excavación Hollister y luego ese feo asunto de Zucker. ¿Está todo relacionado de alguna forma? Este viaje a Venecia tiene algo que ver con todo lo anterior? Eso explicaría el extraño interés de Von Wagner en acompañarnos. Si Archer estuviese aquí quizá podría responder a eso. Maldita sea.

(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)

## Información para el DJ

Como todo el mundo sabe, año tras año se celebran en Venecia uno de los carnavales más famosos del planeta, unos días en los que la fiesta y los enmascarados toman la ciudad. Lo que no todo el mundo sabe es que, aprovechando la ocasión, cada año se celebra una curiosa subasta de objetos robados por uno de los más importantes traficantes de obras de arte. Se le conoce tan solo como "El Arlequín" y, gracias a él, se nutren de obras algunas de las más respetables y renombradas galerías de arte del mundo.

Este año, su principal pieza puesta a subasta ha sido robada de las manos del mismísimo Vaticano: la primera de las tres profecías de Fátima.

La profecía, inicialmente custodiada en un monasterio portugués junto a las otras, fue trasladada hasta Roma por orden del papa Pio XI. Tal iniciativa parte de su interés por satisfacer a sus nuevos aliados: el Gobierno fascista, para fortalecer vínculos con Alemania, presionó a la Santa Sede para permitir que el *Führer* contemplase la primera de las profecías de Fátima. Pese a las protestas de muchos representantes de la Iglesia, Pio XI ha cedido por temor a las represalias de Mussolini. No en vano, han sido los fascistas quienes han reconocido el Vaticano como un Estado independiente.

Los primeros en oponerse al traslado de dicha reliquia fueron los miembros de la orden encargada de protegerlas, la orden de Nuestra Señora de Fátima. Uno de sus miembros es, al mismo tiempo, una de las personas que mejor conocen la historia de las profecías: la hermana Theresa Zucker.

Sí, sí, Zucker.

En efecto, se trata de la hija pequeña del profesor Helmut Zimmer. Como ya se mencionó con anterioridad, el buen profesor no perdió el tiempo e introdujo a su hija en el seno de la Iglesia tal y como hizo con su hijo Abner en el mundo universitario británico. De hecho, es la hija de Zimmer la que le ha permitido tener acceso a obras clasificadas de la Biblioteca Vaticana (como los PJs pudieron comprobar si dieron con los valiosos volúmenes que guardaba Helmut en su tienda, allá en la excavación de Tebas: ver **Las Fauces del Infierno** en la pág 28).

Theresa no solo ocupa un puesto más que envidiable en la jerarquía eclesiástica, sino que su relación con Jethra Skull le ha permitido convertirse en enlace del Vaticano con el Arlequín, organización con la que el señor Skull mantiene unas más que cordiales relaciones (adivina quién ha estado nutriendo durante años las exposiciones de Mr. Skull).

Así las cosas, ella ha sido designada por la Santa Sede para recuperar la profecía.

El principal problema es que no es la única interesada en poner las manos sobre ese preciado documento.

## Información para los PJs

Los PJs se encuentran a bordo de un tren, compartiendo un bonito compartimento. Puede que no se conozcan de nada y que, simplemente, cada uno tenga sus propios motivos para viajar hasta algún punto de Italia. O bien pueden conocerse previamente y estar disfrutando de unas vacaciones compartidas. El motivo que los haya llevado hasta aquí puede ser diverso y no tiene por qué guardar, al menos en principio, relación con la aventura en sí.

El caso es que el tren se habrá detenido en Florencia. Los PJs han podido bajar a la bulliciosa estación para comprar el periódico, enviar un telegrama... etc. Habrán podido comprobar a través de los medios de comunicación (radio o prensa) las últimas noticias: por lo visto, el peligroso ladrón de obras de arte conocido como "El Arlequín", ha vuelto a dar un golpe. Aunque según las autoridades vaticanas, el asalto fue frustrado y los ladrones no consiguieron llevarse nada, un grupo de enmascarados abordaron el tren donde viajaban varios representantes de la Santa Sede, procedentes de Portugal. El suceso tuvo lugar la noche anterior mientras, el tren en cuestión repostaba en Turín.

Obviando otros detalles sin importancia, esta será la versión oficial: realmente, los miembros de la banda del Arlequín consiguieron hacerse con la profecía, pero la Santa Sede ha decidido ocultar ese pequeño detalle sin importancia a los medios.

Durante la breve estancia de los PJs en la estación, habrán llamado la atención de un hombre. Se trata de un cuarentón, de escaso pelo marrón y traje verde oscuro. Se trata de Sir Walter Donaldson (sin relación con Herbert) representante del Museo Británico en el exterior. Por supuesto, tal identidad no es más que una cobertura que le permite actuar con libertad en el extranjero. En realidad, Sir Walter es un agente "Doble Cero" en misión especial en Italia: un agente de su Majestad. Su misión era acudir a la subasta del Arlequín a la cual fue invitado como pujador británico. Sin embargo, los alemanes están tan interesados en hacerse con la profecía que están dejando al Arlequín sin pujadores: los PJs podrán leer en el periódico una noticia sobre la extraña muerte del representante del Louvre, mientras tomaba unos baños en un balneario siciliano 10.

Lo cierto es que ahora los alemanes van tras Sir Walter. Y le darán caza en la misma estación de tren. Un par de balas acabarán en el estómago del inglés. Sin embargo, este, con sus últimas fuerzas, habrá conseguido subir al tren. Tras haber tenido un encontronazo casual en el apeadero, los PJs verán cómo irrumpe en su vagón y, antes de morir, les entregará un maletín. Por supuesto, las autoridades no tardarán en detener el tren. Este será abordado por los carabineri. Mientras se llevan el cuerpo, comprobarán las identidades de los PJs mientras les hacen un interrogatorio ( contra la  de los PJs cuando pregunten acerca de si la victima les entregó alguna cosa)

Sea como fuere, este incidente los obligará a quedarse un día más en Florencia: me temo que su tren era el último que salía hasta mañana por la tarde.

## Al servicio secreto de su Majestad

¿Y si nuestros héroes ya trabajan para Sir Douglas Archer y el Club de la Calle *57*? Bueno, en ese caso su misión consistirá en acudir a una cita en Florencia.

El lugar indicado será una cafetería situada frente por frente a Sta. María del Fiore, al atardecer. Por lo visto, el agente enviado allí tiene que atender una nueva misión así que los PJs deberán hacerse cargo de ella: el agente en cuestión se encargaba de investigar los movimientos del profesor Helmut Zimmer, al que habían localizado en Florencia, lugar en el que residía desde hace unos meses. Su repentina marcha a Berlín (por motivos desconocidos: si los nazis se llevaron a Abner será su estado de salud lo que lo ha llevado hasta allí) pone al Club de la Calle *57* en bandeja la oportunidad de penetrar en su casa y averiguar más sobre lo que investiga para el Grupo de Thule. La cita en la cafetería servirá para que el agente que ha llevado a cabo el seguimiento hasta ahora les pueda poner en antecedentes.

Su nombre, por supuesto, es Sir Walter Donaldson.

Deja que los PJs respiren más o menos tranquilos hasta el momento de la cita. Deja que lleguen con calma a Florencia y que descubran la noticia del intento de robo al Vaticano. Ha atardecido, han estado esperando sentados en la terraza indicada, disfrutando de la impresionante vista, cuando ven llegar a lo lejos a su enlace, Sir Walter Donaldson. Este, que llega caminando tranquilamente, espantando las palomas a su paso, es súbitamente abatido a tiros ante todos los presentes. Los disparos proceden de un coche negro, el cual surgirá de una callejuela. Las balas cosen el cuerpo de Sir Walter al más puro estilo Cosa Nostra. Por supuesto, los atacantes desaparecerán tan rápido como irrumpieron. De nuevo, y como ocurría en el caso anterior, los PJs se verán con un moribundo Sir Walter entre los brazos quien, con su último aliento, les hará entrega del maletín, susurrando una única palabra: "Arlequín".

## El Misterio está Servido

Las pistas están sobre la mesa: lo único que tienen que hacer los PJs es seguir alguna de ellas. Para empezar, imagino que abrirán el misterioso maletín para averiguar qué llevaba en su interior Sir Walter Donaldson. Bien, pues esto es lo que podrán encontrar:

- Una máscara plateada, sin boca, con una lágrima de plata cayendo por la mejilla izquierda. Que no busquen ni inscripciones ni nada por el estilo. Una tirada de 15 les permite comprobar que se trata de un trabajo de artesanía muy bueno. Por supuesto, esa misma tirada les permitirá saber que se trata de una máscara de carnaval veneciano, el cual se celebra en estas fechas en susodicha ciudad.

  Aunque no lo sepan, se trata de la invitación a la subasta del Arlequín. Funciona de la siguiente manera: los pujadores deben acudir a la plaza de San Marcos, llevando dicha máscara. Los hombres del Arlequín los identificarán y los escoltarán hasta el lugar de la subasta.
- Dinero, mucho dinero... En varios fajos de billetes los PJs contarán casi dos millones de libras esterlinas. ¿A dónde iba este con tanta pasta encima?
- La respuesta la encontrarán en un pasaje de tren, con fecha y hora de la mañana del día siguiente: destino, Venecia. Por supuesto, se trata simplemente del pasaje con el que Sir Walter pretendía llegar a la ciudad de los canales (sin más misterios, vaya...).
- La última de las pistas de las que disponía Sir Walter en su poder tienen que ver con el encargo que, sin saberlo, desempeñaba para el Club de la Calle *57* en el momento de tener noticias de la subasta del Arlequín. Sir Walter, que seguía los movimientos del profesor Zimmer, había conseguido fotografiarlo desde lo alto de la torre del Palacio Vacchio. En unas fotografías se ve a Zimmer estudiando unos pesados volúmenes, en una azotea de una de las casas cercanas. En varias de las fotos se puede ver también a una mujer de unos veintitantos en poses cariñosas (15: entre ambos parece existir un afecto que parece más filial que otra cosa).

## Theresa Zucker (¿o era Zimmer?)

Como ya dijimos, la mujer de las instantáneas es la hija menor del profesor Helmut Zimmer. Durante años, fue la niña de los ojos de su padre, siendo manipulada por este para convertirse en su contacto dentro de la jerarquía eclesiástica. A pesar de su juventud, Theresa ha sido la primera religiosa con acceso a la Biblioteca Vaticana. A ello a contribuido el hecho de que sacrificara su vista en el intento de impedir que las profecías de Fátima ardieran en el pavoroso incendio que, por poco, consume el monasterio portugués en el que se guardaban. Sin embargo, su ceguera, que en principio se atribuyó al incendio, tiene una naturaleza mucho más sobrenatural: debido a las altas temperaturas del incendio, el lacre que sellaba la primera de las profecías se derritió, dejándola al descubierto. Durante un instante, Theresa pudo ver el contenido del documento. Vio el futuro cercano... y lo que vio la marcó profundamente. Tanto física como espiritualmente.

Tras convertirse en poco menos que una heroína, su prestigio dentro de la Santa Sede la permitió gozar de privilegios como el acceso a la Biblioteca Vaticana. Durante mucho tiempo vivió entre el monasterio portugués y la ciudad de Florencia, haciendo visitas constantes al Vaticano. Todo ello, por supuesto, para "ayudar" a su padre en su trabajo para con el Grupo de Thule. Lo que no podía imaginar su padre era que su propia hija lo guiaba a su propia destrucción...

El domicilio de Theresa en Florencia se encuentra en la última planta de una de las casas que rodean la plaza de la Señoría. Allí ha residido durante los últimos meses su padre, Helmutt, investigando los volúmenes que ella ha sacado de la Biblioteca Vaticana. Sin embargo, el profesor ha tenido que marcharse apresuradamente debido al súbito mal que ha afectado a su hijo. Theresa, sin embargo, se ha quedado en Florencia, esperando la invitación del Arlequín.

Los PJs podrán dar con su domicilio a través de las fotografías que tenía en su poder Sir Walter Donaldson en el momento de su asesinato. Entrar no será difícil: la casa carece de cualquier sistema de vigilancia que pueda representar un problema para los PJs (bastará alguna que otra de 15, o 18 si se preocupan por los posibles testigos que les vean forcejear con la cerradura en la calle) .

Una vez dentro, los PJs encontrarán un sinfín de viejos libros y pergaminos en diversas lenguas. Un par de chequeos de 18 permitirán a los PJs descubrir que, los libros apilados más al fondo y abandonados, están dedicados a tesoros egipcios. Sin embargo, los que se encuentran más a la vista, de más reciente consulta, tienen temáticas bien distintas: casi todos son traducciones latinas de Séneca. Todas las fuentes proceden de la Biblioteca Vaticana: son libros caros, raros, de acceso muy restringido, y marcados con sellos de la Santa Sede.

Un registro general de la casa permite encontrar dos dormitorios individuales, uno de ellos escuetamente decorado (parece reservado para huéspedes). El otro dispone de un sobria decoración religiosa: entre los cuadros y crucifijos, hay numerosas fotos, entre las que destacan algunas en las que se puede ver cómo madura una jovencita, siempre junto a un hombre y otro chico, algo mayor que ella. Por supuesto, son los momentos "Kodak" de la familia Zimmer.

Theresa aparecerá justo cuando los PJs estén registrando su domicilio. Viste sin hábito, aunque siempre de un modo muy recatado: oculta su ceguera bajo gafas ahumadas y va guiada por dos enormes pastores alemanes que le sirven como perros guías y guardianes. Son terriblemente inteligentes y agresivos, así que a los PJs les conviene dar explicaciones a la joven de por qué están poniendo patas arriba su domicilio.

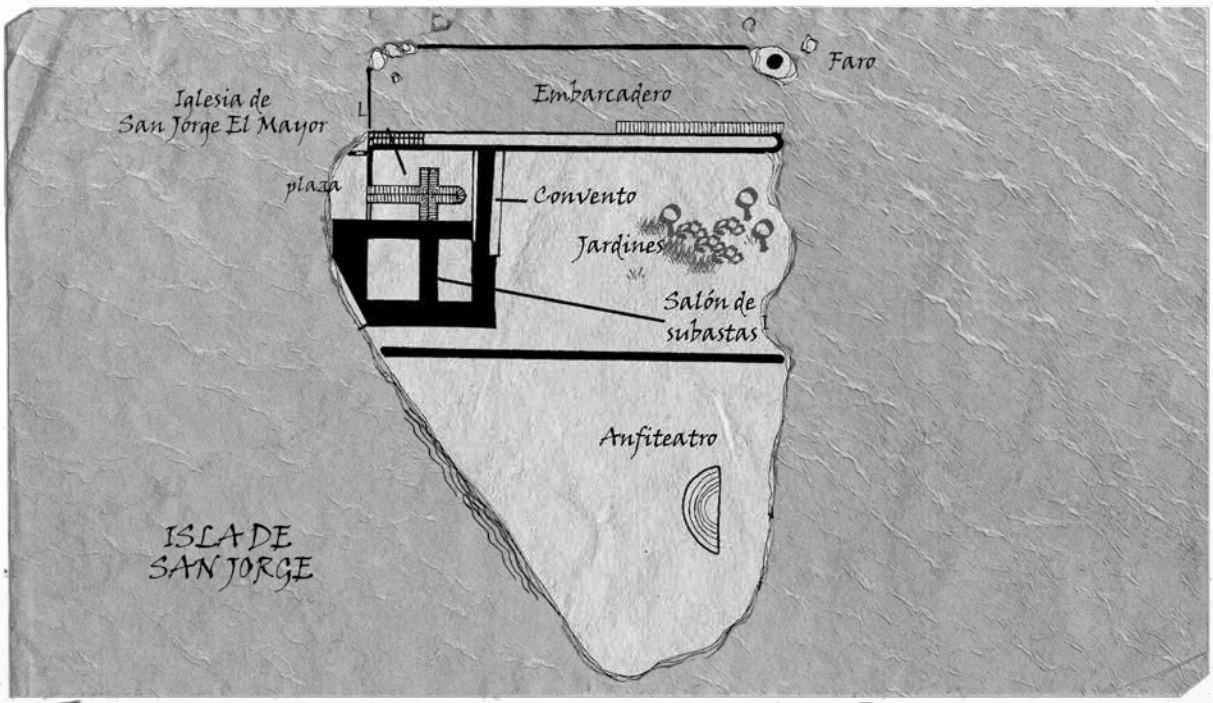
Si Theresa descubre que también van tras la profecía, intentará poner a los PJs de su parte: tras los incidentes ocurridos al pujador francés y británico, teme por su vida y necesitará toda la ayuda posible. Theresa sospecha que los alemanes acabarán con todos los que hayan sido invitados a la subasta. No quiere que la profecía caiga en manos del Vaticano ni de los nazis... y llegado el momento, de conseguirla, tendrá que buscar un medio para ponerla lejos de ambos bandos. Quizá los PJs puedan ayudarla.

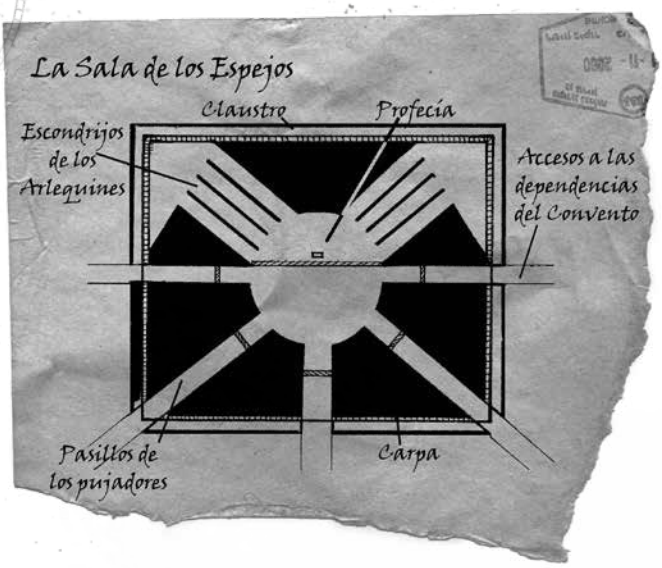
Pero, ¿hasta que punto ayudará Theresa a los PJs?

Para empezar, se trata de una valiosa aliada para el Club de la Calle 57, puesto que tiene acceso a la Biblioteca Vaticana y a las más famosas colecciones de arte de toda Italia (ha vivido allí casi toda su vida).

Con respecto a su padre, poco dirá de él a los PJs. Ocultará el hecho de que pertenezca al Grupo de Thule y justificará su falsa identidad (el cambio de apellido) por los prejuicios que se empieza a tener a los alemanes fuera de sus fronteras. Les comentará también que sabe poco sobre los intereses egiptológicos de su padre y que ella se limita a proporcionar los libros que él pedía. Nada más. Una tirada de contra el de Theresa permite averiguar a los PJs que oculta algo, pero les será imposible hacer que cuente más de lo mencionado.

La prioridad de Theresa es interceptar la profecía antes que los alemanes y hacerla desaparecer. Cuenta para ello con la complicidad de sus superiores de la Orden de Nuestra Señora de Fátima, los cuales, a espaldas del Vaticano, la respaldan en todo.






## Mascarada Veneciana

"SCHERZO FOR MOTORCYCLE AND ORCHESTRA"
-Indiana Jones and The Last Crusade (John Williams)

La noche cae sobre la ciudad de los canales. La oscuridad de los angostos callejones contrastará con el colorido y la alegría que rebosa la Plaza de San Marcos. Fuegos artificiales iluminan el cielo y centenares de personas toman la calle para festejar el carnaval. Máscaras de todas clases, formas y colores se pasean por la plaza, disfrutando de la fiesta. Allí, los que realmente llamarán la atención serán aquellos que no lleven una cubriendo su rostro.

Si nuestros héroes acompañan a Theresa, esta les habrá explicado los pormenores del procedimiento a seguir (el uso de la máscara encontrada a Sir Walter como invitación). Por lo visto, ella ha servido de intermediaria con el Arlequín otras veces, siempre en nombre de la Santa Sede.

Los hombres del Arlequín se encontrarán dispersos por las azoteas que rodean la Plaza, a la espera de atisbar a los asistentes a la subasta. Una vez localicen a los PJs (dos de ellos están subidos en lo alto del campanario, con prismáticos), hombres del Arlequín abordarán al poseedor de la máscara, pidiéndole que lo acompañen. Lo escoltarán hasta uno de los canales que cruzan el interior de esta zona de la ciudad, una vez hayan atravesado todo un laberinto de angostos callejones. Para seguirlos sin llamar la atención, el resto de los PJs deberán superar tiradas de contra la de los sicarios del Arlequín. Si estos sospechan que les siguen, harán una señal secreta a quienes vigilan desde las azoteas y comenzarán a disparar contra los fisgones (tiradas de o 12 para evitar convertirse en blanco de los tiradores).

Ya ante el canal, los chicos del Arlequín subirán al invitado a una motora, vendándole los ojos. La motora, seguida por otra más que sirve de escolta, llegará en unos diez minutos a la Isla de San Jorge, donde tendrá lugar la subasta.

Los personajes que no hayan sido invitados pueden intentar hacerse con un modo de llegar a la isla, robando una motora que esté atracada en el embarcadero ( 15) o una góndola, aunque ese sea un medio de locomoción más lento. En todo caso, exige a los jugadores tiradas de moverse silenciosamente, aunque haz caso omiso del resultado, los hombres del Arlequín no están prestando demasiada atención y confían en que nadie les sigue.

Por otro lado, los alemanes también estarán esa noche en la Plaza de San Marcos. Su intención es eliminar a todo aquel que intente acudir a la subasta. Los nazis habrán llegado antes que los PJs, por lo que su pujador ya se encontrará camino de la Isla para cuando nuestros héroes lleguen a la Plaza. Una vez allí, los nazis intentarán eliminar a cualquiera que vean con una máscara como la que recibieron ellos. Por cada asalto que el PJ se pase en la Plaza con la máscara puesta, los nazis tienen derecho a una tirada de contra el del PJ. Si la pasan, habrán dado con él. Si pifian, matarán por error (y armando mucho jaleo) a alguien que llevaba una máscara similar.

Por otro lado, puedes permitir que los PJs presencien el asesinato de alguno de los otros pujadores que han asistido (el representante americano, por ejemplo) para ponerlos sobre aviso. Salvo pifia, los nazis actuarán silenciosa y discretamente. Entre tanta gente y con una iluminación tan escasa es fácil asesinar casi impunemente.

## La Isla de San Jorge

Aunque la isla acoja la iglesia de San Jorge la Mayor, se trata del único edificio en ella que pertenece a la Iglesia Católica. El resto de la isla es propiedad de la Fundación Cini, una institución benéfica que se dedica a la restauración de patrimonios nacionales. Tras esta tapadera, se esconde la banda del Arlequín: toda una red de traficantes de obras de arte que operan a nivel internacional, utilizando los emplazamientos que están en proceso de rehabilitación para llevar a cabo trapicheos (y, a veces, como fuente de beneficios).

La Iglesia de San Jorge está siendo restaurada tras los daños que provocaron las fuertes lluvias del año anterior. Así, los PJs podrán ver que su hermosa fachada está cubierta de andamios y lonas. Las dependencias que rodean la iglesia, una serie de edificios de planta rectangular y dos pisos de altura, son parte de un viejo monasterio benedictino. Ahora se encuentra desierto y ha sido preparado por los hombres del Arlequín para la subasta de esa noche.

El embarcadero estará protegido por cinco hombres del Arlequín mientras otra docena más patrulla las inmediaciones del monasterio, en parejas y siempre ojo avizor. Acceder al monasterio sin llamar la atención puede ser complicado... pero no es imposible.

Por cierto, si a los PJs les ha dado por investigar el significado de la palabra "Arlequín" pueden encontrar jugosas pistas en cualquier hemeroteca. Una tirada de o 20 les permite encontrar datos referentes a la banda del "Arlequín". La prensa lo

define como el último de los grandes ladrones de guante blanco y se le acusa de muchos robos a importantes museos como el Louvre o el British Museum, aunque en multitud de ocasiones se le ha dado por muerto, siempre vuelve al año siguiente para dar un nuevo golpe.

Si el personaje goza de fuentes de información menos ortodoxas que las viejas amigas del investigador (metáfora para referirme a las bibliotecas, por supuesto), es posible que lo consigan un par de llamadas a las personas adecuadas (💬 20: algún contacto que tengan en una importante galería de arte italiana o europea, o bien que conozcan a alguien en la Interpol que pueda ayudarles). Tales indagaciones les permitirán averiguar más información sobre el Arlequín. Por lo visto, se sospecha que pueda tratarse, no de uno, sino de varios traficantes que se escudan bajo ese pseudónimo.

La Interpol ha intentado en varias ocasiones iniciar acciones judiciales contra la Fundación Cini, una institución dedicada a la protección y restauración de patrimonios nacionales italianos y a la que, en ocasiones, se ha podido vincular con las actuaciones del Arlequín. Si los PJs trabajan para Douglas Archer, este podrá haberles puesto sobre aviso con respecto al Arlequín (en lo referente a la vinculación existente entre aquel y la Fundación Cini).

## La Sala de los Espejos

"AH, RATS!!!"
-Indiana Jones and The Last Crusade (John Williams)

El lugar exacto donde quiten la venda al PJ será un enorme salón habilitado para tal efecto. ¿Habilitado? Pues sí: empleando un sistema de paredes de espejo y cristal, los hombres del Arlequín han montado un laberinto de espejos en uno de los claustros del monasterio. Cuando el PJ se despierte, se encontrará metido en una peculiar estancia. Para su sorpresa, todas sus posesiones (salvo armas) estarán con él. La estancia es cuadrada, de tres por tres metros y dos más de alto. Se encontrará rodeado por espejos que reflejan su imagen por cada lado, salvo por el frente. Ante él habrá un cristal que da a otra estancia, esta vez semicircular. En la pared opuesta, el premio: un sobre lacrado que encierra la profecía.

Pero, ¿cómo funciona esto realmente?

Hay un cristal prácticamente invisible que separa en dos la estancia central circular.

Al otro lado está la profecía así como una serie de pasadizos en los que hay, en cada uno, uno de los hombres del Arlequín. Cada uno de sus movimientos durante la subasta están medidos de antemano, por lo que cada uno de los Arlequines se mueve como si fueran distintos reflejos de un mismo sujeto.

Las paredes de espejo que estén marcadas en grueso en el mapa son especialmente resistentes (30 puntos de Resistencia y RD 3) como para que el PJ pueda romperlas así como así.

Todo el tinglado se encuentra bajo una carpa de feria, la cual cubre todo el claustro de la derecha. La carpa está controlada

mediante un sistema de poleas responsable tanto de la subida como de la bajada, así como de los movimientos de los paneles móviles del laberinto de espejos. Dichas zonas móviles son sus paredes de espejo reforzado así como la plataforma circular de la estancia central (o 18 para averiguar todo esto).

Si los PJs intentan hacerse con la profecía antes de dar el dinero, aunque consigan romper el espejo que los separa de dicha estancia, chocarán con una pared de cristal (es un truco, realmente la profecía está al otro lado: permite una tirada de 18 para darse cuenta de la ilusión óptica).

El Arlequín se comunicará mediante un micrófono a sus pujadores. La puja comenzará con 50 libras e irá subiendo cada vez a más. Theresa cuenta con unos fondos más bien limitados (no llega a los 500) mientras que el enviado de los nazis, el agente de la SS Wolfgang Kiershner cuenta con un capital de 2.250. Salvo que a los PJs se les ocurra la idea de aliarse con Theresa, será Kiershner quien se lleve la pieza. Debería ocurrírseles a los PJs, pero en última instancia será Theresa quien plantee la opción (siempre que lo veas conveniente, amigo DJ). ¿Y con cuánto dinero cuentan los personajes? Si quieres simplificar, permite que cada uno de ellos haga una tirada de + , y multiplica el resultado por 10 Esas serán las libras esterlinas de las que pueden disponer para la subasta. (No tiene por qué significar que no tienen más dinero que ese, sino que es del que pueden disponer de inmediato).

### JUGANDO LA SUBASTA

Si quieres que esta escena sea más dinámica y participativa, puedes hacer que cada uno de los jugadores cuyos personajes no participan en la subasta interpreten cada uno a un PNJ, y puedan también pujar. No dudes en premiarles con Puntos Dramáticos si ves que realmente intentan que estos personajes ganen la subasta.

Algunos de los postores que puedes utilizar son:

**Remierd Gaulloux:** Un hombre de negocios belga, vestido al estilo de Hércules Poirot. Su esposa es una apasionada del ocultismo. 850 libras.

**Boris Krechov:** Un ruso de pocas palabras. Corpulento y de aspecto siniestro. Trabaja a sueldo de un miembro de la familia real rusa en el exilio. 1.000 libras.

**August-Marko Paunovic:** Noble serbio venido a menos. Luce un orgulloso mostacho, y sus maneras de conde. Cree que las profecías podrán devolverle el estatus perdido. 1.150 libras.

**Alain Coppersmith:** Un inglés con aspecto de dandi. En realidad es un agente del servicio de inteligencia norteamericano. 1.200 libras.

**Hansel Van Eytins:** Un anciano banquero holandés, de pelo blanco y aspecto afable que esconde su vocación de tiburón de las finanzas. 1.500 libras.

## Conclusión

"ESCAPE FROM VENICE"
-Indiana Jones and The Last Crusade (John Williams)

A la hora de pagar por la profecía, los PJs deberán colocar los billetes en una bandeja deslizante que hay en la parte inferior del cristal a través del que ven la estancia circular. La bandeja se moverá, desapareciendo tras uno de los muros, llegando a manos de los arlequines que aguardan en la parte posterior. Una vez comprobado el dinero, se abrirá el cristal que separa a los PJs de la profecía, dejando libre acceso a la misma.

Si nuestros héroes llegasen a tener en su poder la profecía, Theresa pedirá que no la abran y que se la entreguen a ella, puesto que la orden a la que pertenece la ocultará de los nazis y de sus superiores de la Santa Sede. Si los PJs insisten en ver el contenido de la profecía, Theresa se quitará las gafas ahumadas, mostrándoles la ceguera de sus ojos. Dejará claro que ese es el precio de conocer el futuro que les aguarda.

A la hora de regresar a tierra, los arlequines sacarán a los participantes en la puja del laberinto de espejos, llevándolos de vuelta al punto del que fueron recogidos (de nuevo, con los ojos vendados). Si no recurren a la violencia, los arlequines tampoco lo harán. En tus manos, amigo DJ, está lo que hagan otros pujadores como es Herr Kiershner. Es posible que, incluso aunque los PJs pujen más fuerte que él, Kiershner suba la puja con un dinero que no tiene... colocando en el maletín una granada de mano. Al estallar, el caos que se organizará entre los asistentes y los arlequines le dará una oportunidad de hacerse con la profecía.

En ese caso los PJs pueden intentar impedírselo por la fuerza (derribando el cristal que les impide el acceso a la estancia) o bien engatusando a Kiershner para que vea el contenido de la profecía. En ese caso, y tras una tirada de o 15; una brillante luz celestial invadirá la estancia justo en el momento en que Kiershner rompa el lacre. Aunque los PJs no podrán presenciarlo, el enviado de las SS tendrá una visión de lo que es el futuro que aguarda a Alemania: desfiles nazis en las calles de Berlín y la exitosa expansión inicial por los países vecinos. El coste de dicha visión, como ya predijo Theresa, será muy caro: tras unos instantes iniciales, en los que Kiershner se mostrará maravillado y pletórico ante la visión, sus carcajadas triunfales se convertirán en gritos de dolor, cayendo de rodillas al suelo. Sus ojos comenzarán a arder como dos ascuas. La profecía, entre tanto, caerá al suelo... cerrándose su lacre como por arte de magia.

Una vez hayan dejado atrás la subasta, Theresa regresará a Portugal, despidiéndose de los PJs en la estación de Venecia. Los PJs, en caso de pertenecer ya al "Club de la Calle 57", tendrán que regresar cuanto antes a Londres: una nueva misión les aguarda. De lo contrario, el inicio de su próxima aventura puede estar aguardando en esa misma estación en la que se despiden de Theresa (ver el módulo siguiente: **Los Cazadores de Diablos**.

## DRAMATIS PERSONAE

### Theresa Zucker (Zimmer)

Hija del profesor Helmut Zimmer y hermana de Abner Zucker. Tiene 24 años y lleva seis dentro de la Orden de Nuestra Señora de Fátima. El hecho de haber salvado la primera profecía durante un incendio le dio los privilegios que ahora disfruta en cuanto a acceso dentro de la Santa Sede. Ha aprendido a leer braile, siendo además capaz de leer pasando simplemente los dedos por el contorno de la letra impresa. Oculta sus ojos blancos bajo gafas de sol. Pelo castaño en media melena y una complexión atlética hacen de Theresa una mujer atractiva. Eso sin contar con su inteligencia. Una mujer misteriosa de fuertes convicciones religiosas.

**Características:** Fortaleza (Complexión atlética) 3, Reflejos (Necesita su bastón) 2, Voluntad (Fe inquebrantable) 8, Intelecto (Compensa su ceguera) 6.

**Habilidades:** Moverse a ciegas 3, Bastonazo 1, Gran empatía 7, andar sin hacer ruido 5, Oído muy desarrollado 7, Conocimiento de las Sagradas Escrituras 7, Trato con animales 7.

**Combate:** Aguante 7, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 10.

**Armas:** Bastón (C+1).

### Pastores Alemanes

Responden a los nombres de "David" y "Sansón". Ambos son los perros lazarillo de Theresa. Semejantes mastines le fueron entregados por su padre, el profesor Zimmer, cuando se quedó ciega. Sirven fielmente a su dueña y será difícil amansarlos si no es ella la que les habla.

**Características:** Fortaleza (Mandíbulas de hierro) 3, Reflejos (Entrenado) 4, Voluntad (Incorruptible) 2, Intelecto (¡Perro listo!) 1.

**Habilidades:**Correr tras el intruso 6, Morder y no soltar 5, Gruñir 5, Vigilar 3, Perro lazarillo 4.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 14

Armas: Cuerpo a cuerpo (m+2).

**Resistencia al daño:** Piel gruesa 1.

### Arlequín (Secuaces)

A pesar del nombre, no existe un Arlequín: la organización no tiene ninguna cabeza visible. La ficha aquí presentada retrata al miembro típico de esta banda. Todos ellos son mercenarios enriquecidos por sus múltiples trapicheos, habiéndose ganado el suficiente renombre como para recibir una invitación de cara a unirse a esta especie de club social para traficantes de obras de arte. Respetan los pactos que firman y consideran su labor como algo honorable. Visten siempre trajes de arlequín, con capas negras a juego. Cubren sus rostros con máscaras, por lo que es imposible reconocerles. Evitarán cualquier encontronazo con las autoridades, por lo que si en la escena de la Isla de San Jorge la cosa se desmadra, los Arlequines intentarán desaparecer ante la inminente llegada de los *carabineri*.

**Características:**Fortaleza (Delgados) 3, Reflejos (Se mueven con estilo) 3, Voluntad (Sin escrúpulos) 3, Intelecto (Organizados) 3.

**Habilidades:**Piruetas 5, Lucha Arlequín 4, Bajos fondos 4, Vigilar la subasta 4, Acechar en silencio 5, Falsificaciones 4, Conocimiento del Arte 5, Manejar lancha 3.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 13.

**Armas:** Sin armas (m+1), Rifle de tirador (C+M+1).

### Wolfgang Kiershner

Los PJs ya pudieron toparse con él en el módulo primero (**Las Fauces del Infierno**, página 28). Dependiendo de cómo se comportaran con él los PJs, así será su reacción para con ellos. Si llegase a ponerlo en ridículo o a lisiarlo de alguna forma, su sed de venganza puede que se imponga a cualquier orden de sus superiores de tomar como prisioneros a unos posibles espías británicos. Si en el transcurso de esta aventura Kiershner llegase a perder la vista, culpará de ello a los PJs convirtiéndose estos en el objeto de todo su odio a lo largo de futuros módulos. Si eso sucediera, cambia la habilidad "Ojos saltones 7" por "Sentidos disminuidos 3" y añádele la habilidad "Conoce cosas que nadie debería conocer 4", y obtendrá la complicación "Ciego". Si Kiershner murió puedes usar a Falken en su lugar.

**Características:**Fortaleza (Tolerancia al dolor) 3, Reflejos (Movimientos calmados) 3, Voluntad (Presencia amedrentadora) 6, Intelecto (Rata oportunista) 7.

**Habilidades:**Natación 5, Luger Parabellum 6, Trato inquietante 6, Ojos saltones 7, El sigilo de una alimaña 6, Ideario del Reich 8, Doctor en Ciencias políticas 7, Obtener información 8.

**Combate:** Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+2), Pistola (m+M+1).

### Carnaza Nazi (Secuaces)

En este caso, esta ficha representa a los matones personales de Kiershner. Son algo más duros que la carnaza habitual y, probablemente, supongan una desagradable sorpresa para cualquier PJ confiado.

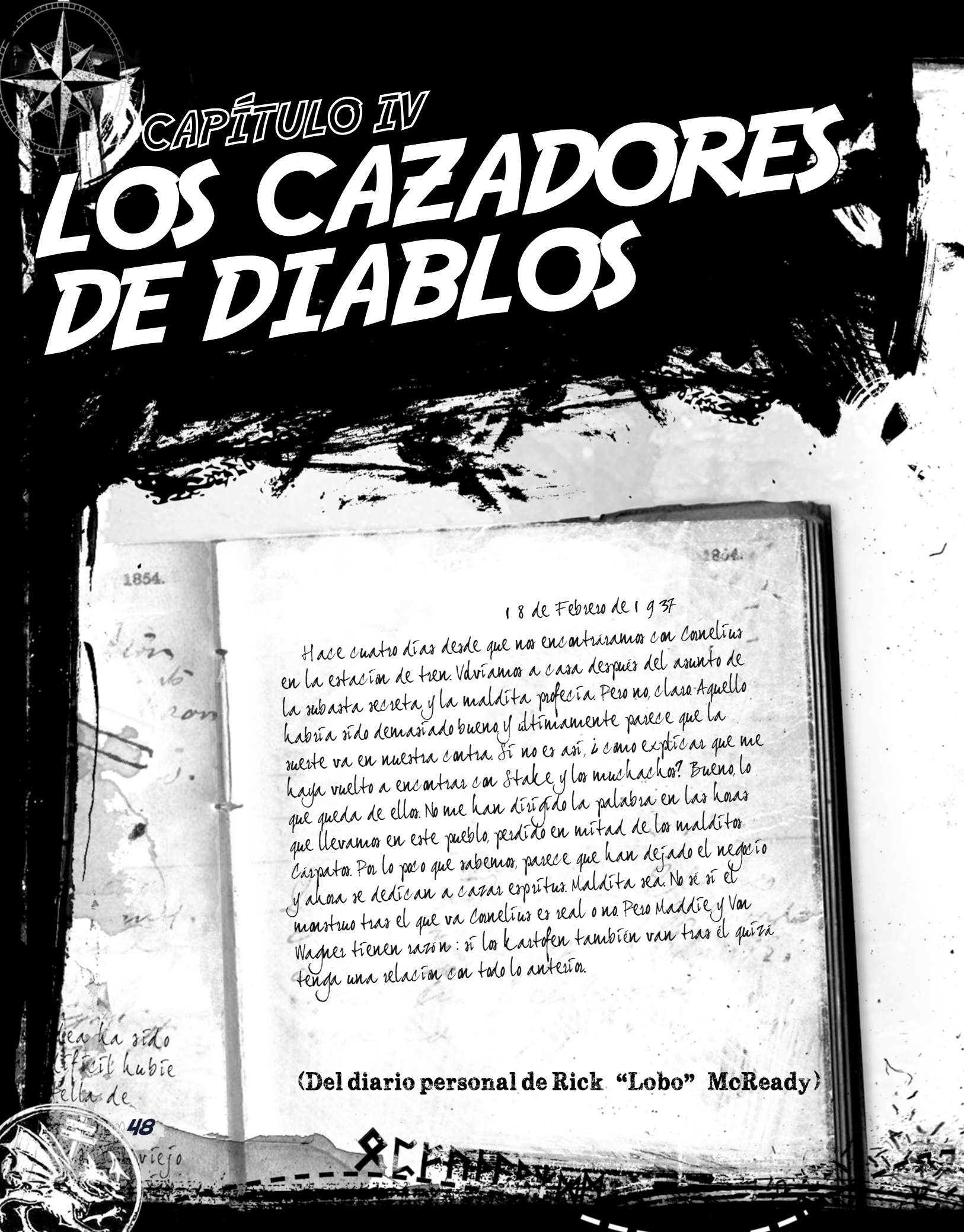
**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 4, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 4, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 5, Romper cabezas 6, Odio racial 3, Vigilar 3, Negarlo todo 2, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +1/+1, Defensa 15.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1).

# CAPÍTULO IV
# LOS CAZADORES DE DIABLOS



18 de Febrero de 1937

Hace cuatro días desde que nos encontráramos con Cornelius en la estación de tren. Volvíamos a casa después del asunto de la subasta secreta y la maldita profecía. Pero no, claro. Aquello había sido demasiado bueno y últimamente parece que la suerte va en nuestra contra. Si no es así, ¿cómo explicar que me haya vuelto a encontrar con Stake y los muchachos? Bueno, lo que queda de ellos. No me han dirigido la palabra en las horas que llevamos en este pueblo, perdido en mitad de los malditos Cárpatos. Por lo poco que sabemos, parece que han dejado el negocio y ahora se dedican a cazar espíritus. Maldita sea. No sé si el monstruo tras el que va Cornelius es real o no. Pero Maddie y Von Wagner tienen razón: sí los Kastofen también van tras él quizá tenga una relación con todo lo anterior.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## Información para los PJs

Los PJs han recibido un telegrama de su amigo Cornelius Hollister (al que ya pudieron conocer en el primer módulo, **Las Fauces del Infierno**, ver página 28). Este joven dandi y aspirante a aventurero ha pasado los últimos meses en Asia, habiendo regresado hace poco con un nuevo desafío entre manos. Tras una desastrosa expedición en busca del abominable hombre de las nieves en Nepal (donde fue víctima de una vergonzosa estafa) Hollister ha decidido ir tras la pista de otro monstruo legendario, esta vez, uno que se encuentra dentro de las fronteras europeas.

El derrochador filántropo ha citado a los PJs en un conocido restaurante londinense donde, tras disfrutar de una copiosa comida a su cuenta, Hollister procederá a pedirles que se unan a su expedición: esta vez prefiere contar con amigos de confianza por si le ocurre algo parecido a lo de Nepal (donde unos sherpas timadores lo dejaron solo en mitad de las montañas).

El objetivo de la empresa de Hollister no es otra que comprobar cuánto hay de verdad en ciertas historias y leyendas rumanas que hablan sobre Vlad Tepes, el Empalador. A través de varios contactos, Hollister ha dado con un grupo de expertos en la materia y ha aceptado financiar una expedición a Rumanía... con la condición de que le dejen acompañarlos. Dicho grupo le aguarda en la localidad de Brasov, en pleno corazón de Transilvania. Sobre los componentes de tal grupo, el equipo de "especialistas"; Hollister se limitará a decir que se trata del profesor Enrich Henrikssen, un erudito danés, y sus ayudantes ("probablemente una panda de asustadizos ratones de biblioteca" comentará). Una tirada de 20 permitirá a los PJs averiguar que Henrikssen fue profesor de biología en la Sorbona, universidad de la que fue expulsado tras publicar unas desquiciadas y controvertidas teorías sobre afecciones sanguíneas. El asunto fue muy sonado, puesto que arruinó la hasta entonces brillante carrera de Henrikssen: un aspirante al Nobel que acabaría convertido en un excéntrico chiflado.

Si necesitan un incentivo, Hollister siempre puede ofrecer jugosas cantidades de dinero a los PJs de cara a que acepten su invitación. Por otro lado, si a nuestros héroes les apetece volver a meter las narices en la cripta que encontraron en sus terrenos, en Tebas, el bueno de Cornelius pondrá como requisito que antes le acompañen en esta aventura.

Además, y si han jugado el módulo anterior, es posible que tus PJs se encuentren con Hollister al poco de despedirse de Theresa: el tren que lleva al filántropo hasta su destino, en Brasov, hará una parada en Venecia, lugar donde tropezará con los PJs. Vestido como quien va a un safari en Kenia, Hollister se abrazará a ellos, con estas palabras en la boca:

"¡Bendita casualidad! Justo con quien quería yo hablar..."

El resto, básicamente, será la misma invitación a la aventura que hemos mencionado antes:

¿Se apuntan?

## Información para el DJ

Tal y como habrán podido deducir si, a lo largo de las andanzas anteriores, los PJs han trabajado para el Club de la Calle 57, el Grupo de Thule está siguiendo diversas líneas de investigación que, partiendo de diversas fuentes, tienen como único objeto la figura del guerrero que no puede morir: el Inmortal.

Los topos de Sir Douglas Archer en el servicio de inteligencia británico le permitirán saber que la principal figura del Grupo de Thule, el profesor Ludwig Kessler, ha sido enviado a tierras rumanas, para investigar la leyenda del sanguinario Vlad Tepes, más conocido por el folklore como "el Empalador".

En lo que respecta a sus investigaciones, los alemanes llevan ventaja a los PJs; llegaron hace una semana a las tierras en las que, supuestamente, se encuentra la que fue fortaleza de Tepes en el pasado. Sin embargo, emplearon esas mismas leyendas de fantasmas y bebedores de sangre para mantener lejos a curiosos y lugareños.

## Camino de Comanesti

"JOURNEY TO TRANSILVANIA"
- Van Helsing (Alan Silvestri)

Comanesti es el nombre de la localidad más próxima a la que, en teoría, fue morada de Vlad "el Empalador". Durante el trayecto en tren desde Bucarest hasta Brasov, los PJs podrán ponerse al día en cuanto a lo que saben de vampiros se supone. Por supuesto, conocerán la novela de Bram Stoker, "Drácula", y lo más probable es que alguno de los PJs haya podido ver la versión cinematográfica del mito (en "Nosferatu" de Murnau, por ejemplo). De todas formas, los paisajes que atisbaran nada más abandonar Bucarest harán volar su imaginación.

La región se encuentra anclada aún en el medioevo feudal por lo que la tecnología del lugar no va parejo con el de la Europa que los PJs conocen. A estas zonas profundas de Rumanía todavía no ha llegado el teléfono y el telégrafo sigue siendo algo escaso y limitado. En el tren, una cafetera rechinante y traqueteante, viajarán acompañados por campesinos que los mirarán con cierto recelo y desconfianza.

Si ninguno de los PJs supera un chequeo de 15 será Hollister quien se encargue de meterles más miedo en el cuerpo con la historia del "Empalador". El mito viene de los tiempos de las guerras contra los otomanos, cuando un señor feudal cristiano, de regreso de la guerra, descubrió que su amada había sido asesinada en su ausencia a manos de sus propios súbditos, quienes lo creían muerto. Dice la leyenda que su cólera fue tal que bebió la sangre de aquellos traidores que lo habían enviado a la cruzada, convencidos de que moriría en la empresa. Sin embargo, aquel acto atroz despertó una sed oculta que le llevó a consumir también la sangre de cuantos inocentes encontró en su camino. Dios castigó su alma convirtiéndolo en una criatura que, para sobrevivir, debía alimentarse con

sangre humana, un ser infernal para quien el castigo definitivo sería la muerte en vida. La no-muerte...

Esa es la leyenda y ahora viene lo que es, a todas luces, realidad: al parecer, la figura de Vlad Tepes fue real y, según textos de mayor rigor histórico, se trataba de un sanguinario señor feudal en cuyo nombre se llevaron a cabo inenarrables matanzas y masacres. Construyó una enorme fortaleza en los Cárpatos Orientales donde, según esos mismos textos, murió. La fortaleza fue pasando de mano en mano, de sucesor en sucesor... hasta que los bombardeos de la Primera Guerra Mundial la arrasaron. La propiedad en la que se encuentra el castillo lleva abandonada desde entonces.

## Los Cazadores

Brasov. Los PJs no tendrán apenas tiempo de disfrutar su estancia en dicha localidad. El profesor Henrikssen y su equipo de especialistas subirán al tren en la misma estación, por lo que los PJs tendrán tiempo de vaciar su vejiga y poco más. De todas formas, no tendrán ocasión de aburrirse hasta su llegada a Comanesti: en el trayecto, podrán entablar conversación con sus nuevos compañeros de viaje, aunque de los cuatro, el único que se mostrará dialogante será el anciano profesor Henrikssen.

Sus tres ayudantes distarán mucho de ser las ratas de biblioteca que Hollister y los PJs pudieron imaginarse. Los tipos, lejos de haber pisado una universidad ni por equivocación, tienen el aspecto de carne de presidio. Dependiendo del aspecto que tengan los PJs, hablarán poco o nada, siendo esto último lo más probable en el caso de que nuestros héroes sean los típicos "ratones de biblioteca", de anteojos y modales refinados. Si hay alguna guapa señorita entre los aventureros, será blanco de piropos y miradas libidinosas.

El profesor Henrikssen, para sus casi sesenta años de vida, es un tipo corpulento y en muy buena forma física. Él lo atribuye a una dieta sana y al constante ejercicio físico (así como su permanencia durante años fuera de núcleos metropolitanos). Lleva una curiosa gorrita verde a cuadros y un pesado abrigo a juego. Sus anteojos son gruesos y su barba muy tupida: un aspecto de marcada dejadez si los PJs lo conocieron en los tiempos en los que aún era alguien en la universidad de la Sorbona.

Si los PJs forman parte del Club de la Calle 57, no les debería sorprender encontrarse con un grupo de cazadores de demonios. Así será como ellos mismos se definen. Desde el abandono de la universidad por parte del profesor, Henrikssen se enfrascó en numerosas investigaciones que lo pusieron tras la pista de una misteriosa infección sanguínea, la misma por la que lo habían quitado su cátedra. Investigando sobre dicha infección acabó por encontrar el primer foco de vampirismo, cerca de la frontera de Rumanía con Polonia. Allí, tras enfrentarse a un grupo de infectados ("vampiros"), a punto estuvo de morir de no haber sido por Stake y sus dos camaradas, Dynamite y Fireburn.

Estos tres mercenarios formaban parte de un grupo que vendía sus servicios a lo largo del mundo. Uno de esos trabajitos los llevó hasta Rumanía donde fueron atacados por vampiros. Estos les sorprendieron durante la noche: de diez hombres que formaban el comando solo quedaron ellos. Desde entonces, Stake y los dos supervivientes, Dynamite y Fireburn; se dedican a cazar vampiros en esta zona. Cuando se encontraron a Henrikssen decidieron trabajar con él puesto que les hacía falta algo de ciencia para combatir de forma efectiva a los no muertos.

Aunque Henrikssen considera que el vampirismo no es más que una enfermedad, Stake y sus muchachos los consideran demonios que deben ser destruidos (más que por hacer el bien, por venganza en memoria de sus compañeros caídos). Salvaron al profesor casi por los pelos. Casi... porque tras su exposición al virus, Henrikssen debe recibir cada cierto tiempo (cada semana) una transfusión de sangre vampírica. De lo contrario, deberá tener éxito, cada día hasta que la reciba, una tirada de Aguante, con una dificultad de 10, +1 por cada día que lleve sin la transfusión. Si falla la tirada, Henrikssen pierde tantos puntos de Resistencia como el dado Mayor.

Henrikssen y los cazadores han seguido el rastro de los focos vampíricos que han ido encontrando y han llegado a la conclusión que el foco principal se encuentra en algún punto de los Cárpatos Orientales, el mismo lugar al que apunta la leyenda de Vlad Tepes, "el Empalador". Para hacer frente a los vampiros, los cazadores emplean las herramientas que especifican sus pseudónimos carcelarios. Stake emplea estacas de plata, Dynamite es un experto en explosivos y Fireburn... bueno, ¿hace falta que lo diga?

## Jugando con los cazadores

El curso de los acontecimientos puede derivar perfectamente en que el grupo de Personajes Jugadores vaya por un lado y los cazadores vayan por otro. Si esto sucede, puedes hacer que los jugadores interpreten a ambos grupos, saltando a tu conveniencia de una parte de la trama a otra, y dando así un toque más peliculero. Puedes incluso, haciendo un sabio uso de los puntos dramáticos, hacer que sucedan cosas "fuera de cámara", para resolver situaciones complejas, como dejar a un grupo en medio de un tiroteo, y cuando retomen la acción, dar el tiroteo por concluido y describir simplemente las consecuencias del mismo.

## La Posada

"THE GREAT HALL"
- The 13th Warrior (Jerry Goldsmith)

Comanesti es poco más que una veintena de casas desperdigadas alrededor de una maltrecha iglesia ortodoxa. Para cuando los PJs lleguen, será mediodía y el cielo estará completamente encapotado. Nadie del lugar les alquilará caballos si revelan el lugar al que van ("vamos de visita a la fortaleza del "Empalador") o si dejan que Hollister sea quien lleve la voz cantante ("pues sí, preciosa... hemos venido a cazar vampiros, je, je, je..."). Las casas, muchas de ellas con la

techumbre destruida a causa de recientes lluvias y tormentas de nieve, son un ejemplo de la pobreza de la región. A medida que los PJs caminen por las mal empedradas calles del pueblo, las ventanas se cerrarán a su paso al tiempo que la gente se mete en sus respectivas casas.

Por cierto: espero que alguno de ellos hable rumano o, al menos, algo de alemán. Con este segundo idioma podrán enterarse más o menos bien de las cosas, lo justo para alquilar unos caballos (eso de alquilar un coche es una broma, ¿verdad?). Si interrogan a las gentes de Comanesti sobre si han llegado extranjeros últimamente (💬 18) todos recordarán que hace una semana más o menos llegaron un buen montón de alemanes, quienes trajeron sus propios vehículos (camiones) y que se internaron hacia el nordeste.

Con los caballos y a paso ligero, los PJs podrán llegar antes de anochecer al último punto "civilizado" que hay antes de adentrarse en la boca del lobo. Como no podía ser de otra manera, la lluvia habrá comenzado a caer como chaparrones minutos antes de ver las luces de una posada en mitad de la nada. A lo lejos, oculta en las montañas, podrán ver la silueta de una fortaleza en el horizonte, iluminada por los rayos.

La posada tiene dos plantas además de la principal. En esta se encuentra la cocina, la despensa (así como el acceso a una bodega subterránea) y un gran salón que hace las veces de taberna. En ella, iluminada por candiles, los PJs podrán disfrutar de la típica decoración de estos lugares: lo más parecido a cabezas de ajo que encontrarán serán un par de cabezas de ciervo que, a modo de trofeo de caza, decoran las paredes. Sentados en las mesas, encontrarán algunos cazadores de la zona tomando sus cervezas y charlando. La charla concluirá súbitamente en cuanto hagan acto de presencia los PJs (con ese silencio incómodo dedicado a los forasteros). Los mirarán con desconfianza durante unos eternos instantes y luego volverán a sus asuntos.

La dueña de la taberna es una mujer obesa, de pelo negro cubierto con un pañuelo y cara repleta de granos. Tiene unos cuarenta años y se mostrará amigable con los PJs, hasta que sepa dónde se dirigen...

Si empiezan a hacer preguntas sobre el castillo y Vlad Tepes, les dirá que no sabe nada aunque no les hará falta ninguna tirada para descubrir que miente. Ninguno de los lugareños les proporcionará información útil: lo único que sacarán será un "allí solo hay muerte".

La única persona que podrá serles de ayuda es la anciana madre de la dueña. Es una mujer muy delgada, casi esquelética, que se mece ante el fuego del hogar. Sufre una dolorosa artritis y si alguno de los PJs con conocimientos de medicina calma su dolor aunque solo sea por un momento 📖 o 🗣 15, les contará la historia de Cluj y de cómo sus habitantes cayeron bajo la maldición del Empalador. Si obtienen más de 18 en la tirada, se darán cuenta además de que la mujer realmente no es tan anciana, simplemente está muy ajada.

Su nombre es Sarah y antaño fue una de las habitantes de la aldea de Cluj , el punto civilizado más próximo al castillo de Vlad Tepes. Ahora cuenta con más de ochenta años pero su memoria no ha sufrido el mismo desgaste que sus doloridos huesos.

## La Leyenda del Empalador

Desde que era una niña, la madre de Sarah, como los demás habitantes de Cluj, conocía la leyenda del Empalador: un diablo que había poseído el cuerpo de un señor feudal del pasado y que, gracias a su poder, había sobrevivido durante siglos, alimentándose de la sangre de mujeres y niños. Sin embargo, aunque no podían destruirle, los habitantes de las aldeas de los alrededores lograron drogar al Empalador... ¡drogando la sangre de sus víctimas! Una vez dormido, lo llevaron a una tumba donde permaneció encerrado durante décadas.

Tanto Sarah como el resto de los críos no terminaban de creer una historia que incluso muchos de sus padres habían dejado de creer (los hechos se remontaban a sus bisabuelos). Sin embargo, durante la Primera Guerra Mundial, siendo Sarah una mujer adulta, un biplano alemán cayó sobre el castillo, provocando una violenta explosión. Atemorizados, un grupo de aldeanos de Cluj fueron a comprobar lo sucedido, y nunca volvieron... Lo que sí regresó aquella noche fue una figura envuelta en una túnica que arrasó el pueblo. Sarah fue una de las pocas que pudo escapar de allí. Se llevó consigo a sus hijas y no volvió aquí hasta hace un par de años, cuando adquirió estas tierras.

No hay versión oficial de lo ocurrido en Cluj la noche siguiente al accidente aéreo. Sencillamente, algo arrasó la aldea y acabó (presuntamente) con las vidas de sus habitantes. Y todos los que han penetrado más allá de los límites de Cluj, no han regresado. Claro, que no han sido muchos los que se han adentrado allí...

Sobre los extranjeros que llegaron hace poco, no han sabido más desde su marcha. Todos creen que han muerto...

víctimas del espíritu del Empalador (esto último pueden sonsacarlo a los lugareños superando una tirada de 20).

## Cluj: un bello lugar para morir, empalado...

"EATERS OF THE DEAD"
- The 13th Warrior (Jerry Goldsmith)

Una pequeña aldea de casas de piedra y techumbre de madera gastada, corrupta. Las lluvias y las nieves han convertido una lugar apacible (aunque pobre) en un auténtico pueblo fantasma. Si van de día, el lugar estará cubierto por la omnipresente y siempre inquietante neblina. Si van de noche, no solo tendrán niebla; también oscuridad. El lugar conserva signos evidentes de haber tenido lugar allí algún tipo de batalla. 10 Si entran en las casas (apenas son un par de docenas) todo parecerá indicar que el atacante apareció de improviso: hay mesas derribadas, comidas podridas tiradas por el suelo...

Pero sin duda, lo que llamará la atención a los PJs será la peculiar decoración de la calle principal del pueblo. A ambos lados de la misma hay cinco estacas de cuatro metros en las que se ha empalado a un grupo de hombres. Todos ellos visten uniformes alemanes. Un análisis concienzudo de los cuerpos y una tirada de 18 permite averiguar que han muerto por envenenamiento y que, a juzgar por la podredumbre y las molestas moscas que revolotean a su alrededor, los cadáveres tienen alrededor de una semana...

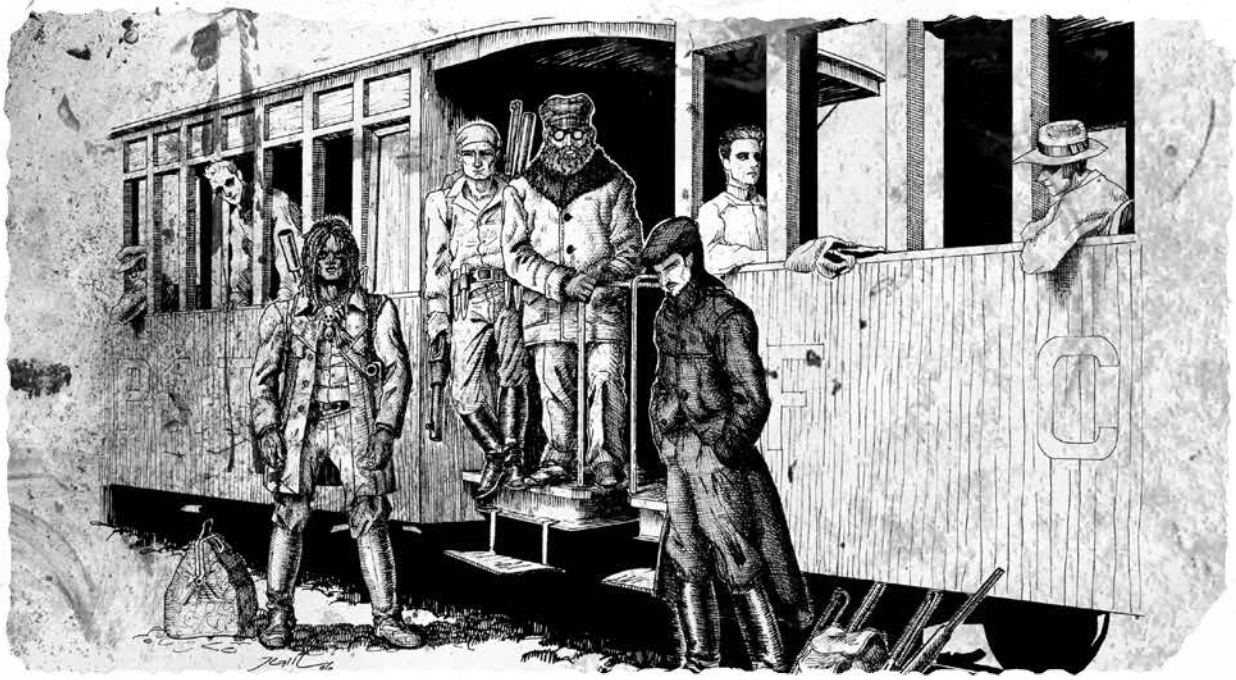
Realmente, la decoración forma parte de la medida puesta en marcha por Kessler y los nazis para alejar a los curiosos del castillo. Y la verdad es que ha funcionado, al menos para los lugareños de las aldeas cercanas. Desde el arrasado Cluj se puede ver la silueta del castillo, en lo alto de un risco. Allí se encuentran los nazis, saqueando las entrañas del castillo del Inmortal y llevando a Berlín todo aquello que pudiera ser de utilidad.

Los alemanes, siguiendo las instrucciones del profesor Ludwig Kessler, han llevado los artefactos encontrados allí hasta las instalaciones del Grupo de Thule en Berlín. La vía de traslado es un enorme zepelín que llega una vez por semana. Los lugareños atribuyen los ruidos y las luces de la aeronave a los espíritus que tiene el Empalador a su servicio (16).

Si las habladurías y los cuerpos empalados no disuaden a los PJs, los nazis cuentan con una medida disuasoria adicional: un grupo de cinco soldados cabalgan por los alrededores, asustando y, si hace falta, eliminando a aquellos que osen adentrarse en las proximidades del castillo. Estos jinetes visten túnicas negras y esgrimen largas guadañas que, junto a la niebla natural del entorno, los convierten en un espectáculo digno de los Nazgul de "El Señor de los Anillos". Esto otorga a los jinetes el aspecto temporal "Apariencia aterrorizadora".

## El Castillo del Empalador

Como dijimos antes, la fortaleza de Vlad Tepes se encuentra en lo alto de un risco, sobre unos bonitos (y mortales) acantilados. Las murallas, pese a que el tiempo ha mermado la fortaleza de su estructura, siguen siendo resistentes y altas (quince metros de escalada (15). Las puertas de entrada, de madera, están podridas pero también son terriblemente gruesas así que será difícil romperlas. Puede que si entre todos fabrican un ariete y le dan con ganas y fuerza... considera una tirada de acción prolongada de o , que necesita 5 éxitos a dificultad 25, con un nuevo intento cada 20 minutos. El caso es que las torres de vigilan-



cia que salpican las murallas están recubiertas de maderas (podridas) tras las que se esconden los soldados nazis: durante el día están de vigilancia, preparados para actuar en caso de que algún intruso meta las narices en el castillo (👁 15 para que los PJs puedan dar con ellos). En cada una de las torres hay una ametralladora, manipulada por dos hombres.

El edificio mejor conservado de los cuatro que forman la fortaleza es la enorme y ancha torre. Tiene seis plantas de resistente piedra, estando prácticamente entera salvo por el lateral sudeste, el cual quedó completamente destrozado por el choque del biplano. Las rocas cayeron sobre todo el camposanto que lo rodeaba. En el interior de la torre los nazis han montado un generador y un montacargas mediante el cual llevan las antigüedades del Inmortal hasta lo más alto del torreón. Una vez allí, desde un puesto de vigilancia se hacen señales con focos para alertar al zepelín en cuyo interior se suben las mercancías.

Otras dos edificaciones que se mantienen en relativo buen estado son las dependencias del que fuera señor de estas tierras. El primero es un edificio de paredes de granito, dos plantas y techumbre de madera coronado por un torreón achatado. Los interiores se encuentran marcados por el abandono, habiendo sido víctimas de un pavoroso incendio. Los salones y los dormitorios, primera y segunda planta respectivamente, están ahora ocupados por los alemanes. La mayoría de las piezas salvables (libros, espejos, grabados, armaduras...) están a medio empaquetar en cajas con emblemas nazis y esvásticas.

El otro edificio aún en pie era el que guardaba, en su segunda planta, las cocinas, despensa y habitaciones de los criados. Ahora acoge los improvisados camastros de los nazis. En las caballerizas (la segunda edificación), se guardan los cuatro camiones blindados que trajeron para los trabajos de excavación. Los PJs podrán haber seguido el rastro del convoy de los nazis desde su salida de Comanesti (👁 18).

Los objetos que conformaban la colección de recuerdos del Inmortal pueden ser cualquier cosa que pudiera haber recopilado a lo largo de sus viajes. Desde katanas del siglo X a estandartes romanos, todos son auténticas piezas de museo, aunque ninguna arrojará pista alguna sobre la leyenda del Inmortal.

Sin embargo, aquello que encierra el sepulcro es harina de otro costal. Entre los cascotes de la torre que sepultaron por completo el camposanto hay una apertura que lleva al interior sepulcro (🗣 o 🦶 18). La enorme puerta de granito fue destrozada en el impacto del biplano. A los nazis ello les ha permitido acceder a lo que fue el reducto del Inmortal, de Vlad Tepes, durante casi dos generaciones. En sus paredes grabó su propia historia, empleando para ello un sin fin de lenguas. Cada fragmento escrito en un idioma narra sus peripecias en aquel momento histórico. Los nazis están desmantelando el lugar y llevando los muros del sepulcro hasta Berlín. Por el momento solo han llevado los más antiguos, un 25% de las paredes. El resto permanece intacto.

## Los Grabados

El Segundo Inmortal, encerrado durante tantos años en el sepulcro, intentó luchar contra la locura de su aislamiento. Para ello decidió recordar su pasado e inmortalizarlo grabándolo en las paredes con una afilada piedra. Cada uno de los grabados, como dijimos, contiene un fragmento de su larga vida, redactada en el idioma que aprendió en cada momento. Veamos que contiene cada una de las lápidas de las paredes. Haz una tirada de 📖 25 para cada una de ellas.

**A:** Escrito en Oham. Narra cómo el Segundo Inmortal fue reverenciado por los druidas celtas, que lo consideraban como un espíritu de la naturaleza. Les ayudó a combatir contra las fuerzas de ocupación romanas.

**B:** Escrito con runas, pertenecientes al dialecto de algún pueblo indoeuropeo. Será prácticamente imposible de traducir salvo para un experto en la materia. Narra el regreso del Segundo Inmortal al continente, convertido en "un ser de las tinieblas", condenado a la vida eterna.

**C, D, E:** En hindi, japonés y chino mandarín, respectivamente. Narra los viajes que realiza el Segundo Inmortal en su peregrinación por Asia, en la búsqueda constante de una vía de escape a su condición. Sin éxito, claro: acaba dejándose llevar por la violencia y participa en auténticas barbaries. Se hace llamar Fu-Kang.

**F:** En un extraño dialecto tibetano. Aquí narra su llegada a un monasterio situado en unas escarpadas montañas del Tíbet. Tras las paredes de ese santo lugar encuentra la iluminación de mano de una orden de monjes, quienes logran apaciguar su sed de violencia... pese a que la de sangre es imposible de aplacar.

**G:** Está escrito en latín, contando su llegada como Vlad Tepes, el Empalador. Realmente, llegó sustituyendo al señor cristiano que controlaba las tierras de Cluj. Desde entonces, impuso su reinado de la sangre: aunque su vida sedentaria lo apaciguó, siguió manteniendo su sed.

**H:** Esta lápida está a medio escribir. Llegados a este punto, el Inmortal ya está divagando, presa de la locura. Habla de vengarse de sus captores, de los que lo han sepultado en vida. Reitera una y otra vez que no puede morir, aunque ha intentado el suicidio desde tiempos inmemoriales. La escritura, en rumano, se interrumpe a la mitad (coincidiendo con el momento en que consigue salir). La última inscripción dice algo parecido a... "si tan solo pudiera regresar al fin del mundo, para poner fin a mi vida... poner fin a la vida en sí misma.").

Una tirada de 👁 o 📖 18 permite deducir que la escritura muestra un progresivo deterioro, debido a la locura que se va adueñando de la psique del Inmortal. Aún así, el trabajo de grabar todo aquello ha sido, sin duda, la labor de varias vidas completas... y llevada a cabo por una misma persona. La prueba definitiva de que el Inmortal existe.

## La Llegada del Zeppelín

"WHO ARE THEY TO JUDGE?"
- Van Helsing (Alan Silvestri)

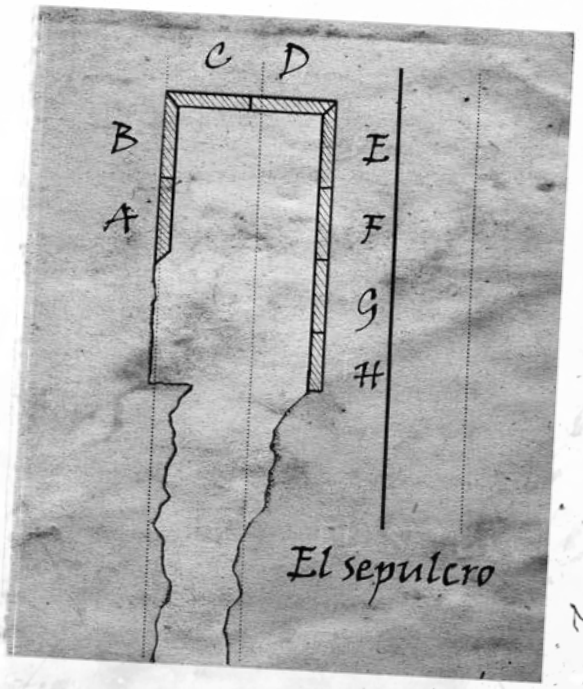
Aunque desierto en apariencia durante el día, al caer la noche la actividad vuelve a apoderarse del castillo. Tres docenas de soldados trabajan a las órdenes del profesor Ludwig Kessler quien supervisa el traslado de las paredes del sepulcro. La noche siguiente a la llegada de los PJs a la posada, llegará un zepelín que tiene como misión llevar a Berlín los grabados A y B, los cuales están a punto de ser desacoplados sin que sufran daños que impidan su posterior traducción.

El zepelín nazi va tripulado por solo tres hombres: un piloto, un navegante y un artillero. El resto del zepelín se reserva para cargar los objetos del Inmortal y para unos depósitos de agua que, mediante un ingenioso sistema, genera una niebla artificial que rodea por completo la aeronave, convirtiéndola en una nube (📖 20). Eso sí, emite unos inquietantes ruidos que, de fallar la tirada podrían confundirse con gruñidos guturales y monstruosos.

En la oscuridad de la noche, los nazis señalizan su posición mediante focos de las torres rodean el castillo. Los PJs deberían impedir que los alemanes continuaran con el saqueo ("debería estar en un museo", como dijo cierto aventurero de látigo y sombrero) pero si se ven sobrepasados (los nazis les superan en número y armamento) nuestros héroes pueden optar por una precavida retirada.

## Conclusión

Si los PJs son capturados por los alemanes serán ejecutados al amanecer del día siguiente (en apariencia, serán las próximas víctimas del Empalador... je, je, je). Todo ello, por supuesto, tras una dura sesión de interrogatorio por cortesía del agente de las SS enviado para supervisar la operación. Aguardarán su ejecución encerrados en las bodegas del castillo empleadas como



improvisado calabozo (lugar donde se esconde un pasadizo secreto que lleva fuera del castillo: (18) les puede permitir dar con una corriente de aire que marque la posición del pasadizo).

Por otro lado, si los nazis ven que los objetos pueden caer en manos de los PJs (o, peor, de los británicos), el enviado de la SS, Herr Falken (si sobrevivió a su encuentro en el preludio: ver **La Máscara de Fu-Kang** en la página 20) dará orden de bombardear el castillo desde el zepelín, el cual servirá de vía de escape para el profesor Kessler y los agentes de la SS. ¿Y qué usarán para bombardearlo? Pues muy sencillo: bombas de mano.

Si los PJs consiguen acabar con los nazis o, simplemente, frustran su intento de llevarse las piezas del Inmortal, podrán inspeccionar el lugar con más detenimiento. Si forman parte del Club de la Calle 57, sus órdenes serán informar de inmediato de las piezas incautadas y aguardar instrucciones. En apenas 48 horas, los hombres de Douglas Archer se presentarán en el castillo del Empalador con un convoy similar al que usaron los nazis para llegar hasta allí. Archer, al mando de la expedición, les asegurará que ya pueden marcharse pues la operación pasa a depender de él. Si el profesor Kessler ha caído en sus manos, será trasladado por los hombres de Archer al tren donde será debidamente interrogado por el mismísimo Inmortal...

Con respecto a los cazadores de vampiros, en el caso de sobrevivir, los PJs contarán con nuevos aliados. Henrikssen y sus hombres continuarán la búsqueda del Inmortal para exterminarlo: "puedes llamarlo como quieras, chico; pero sigue siendo el jefe de los chupasangres", dirá Stake. Quién sabe... puede que sus caminos vuelvan a unirse muy pronto. En cualquier caso, ellos seguirán en Rumanía, buscando pistas del Empalador. Aunque los PJs no se unan al grupo de los cazadores, el que sí entrará a formar parte activa del grupo será Cornelius, cuya aportación financiera les vendrá bien de cara a seguir con su cacería... por poco que les guste la idea a sus nuevos compañeros cazadores.

*Nota importante: En el caso que los PJs no formen parte del Club de la Calle 57, enfrentarse por sí solos a todo un ejército nazi será una verdadera locura. En ese caso, este sería un buen momento para introducir a Douglas Archer y el Club, apareciendo en escena cuando peor estén las cosas para nuestros héroes.*

Por supuesto, Archer y sus muchachos requisarán todo en nombre del Gobierno de su Majestad, contando para ello con un escuadrón similar al de los nazis: un par de camiones blindados así como un grupo formado una veintena de hombres. Todo al mando de Sir Douglas, por supuesto. Al ver involucrados a los PJs, es posible que les haga la oferta de rigor de entrar a formar parte del Club de la Calle 57. Si la rechazaron una primera vez, esta puede ser una segunda oportunidad de entrar a formar parte de él.

## DRAMATIS PERSONAE

### Profesor Enrich Henrikssen

Infectado por el virus vampírico y contrarrestado por sus anticuerpos, el buen profesor sufre una rara clase de leucemia... la cual mantiene a raya con inyecciones periódicas de sangre vampírica. Dichas ampollas (auténticas herramientas para vacunar caballos) y las dosis correspondientes las guarda en su maletín... del que nunca se separa, por cierto.

**Características:** Fortaleza (Fortalecido por la sangre) 3, Reflejos (Buen pulso) 3, Voluntad (Excéntrico) 4, Intelecto (Pudo ganar un Nobel) 8.

**Habilidades:** Doctor en biología 9, Tirador competente 3, Seguir el ritmo a sus compañeros 4, Lección magistral 6, Sentidos agudos 4, Engañar 4, Logística 5, Ciencias arcanas 6.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 7, Daño +1/+0, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Rifle (M+C).

**Complicación:** Adicto a la sangre.

### Harry "Stake" Jackson

El típico tipo duro americano. Cínico, atractivo, de mirada pícara y comentarios mordaces. Si fuera una película, lo interpretaría Bruce Willis. A pesar de las inclemencias del tiempo, es capaz de lo que sea por lucir su musculatura. Escupe tabaco constantemente y se muestra moderadamente educado con las señoritas (sobre todo si son guapas). Tiene sus buenos cuarenta años y es el jefe de los cazadores. Estuvo, como sus compañeros, a punto de ser devorado por vampiros. Aquello les ha embarcado en una cruzada en venganza de sus compañeros mercenarios. Jackson tuvo que matar a su propio hermano, miembro también de su grupo, ante su inminente transformación en vástago. Odia a muerte a "los chupasangres" y está dispuesto a morir para acabar con ellos.

**Características:** Fortaleza (Le gusta lucir musculatura) 6, Reflejos (Corre muy rápido) 4, Voluntad (Odia a los chupasangres) 4, Intelecto (Planificador) 4.

**Habilidades:** Carrera de fondo 5, Estacar vampiros 8, Comentario mordaz 4, Duerme con un ojo abierto 6, Infiltrarse en silencio 5, Mercenario de elite 5, Cultura popular 3.

**Combate:** Aguante 8, Iniciativa 6, Daño +3/+2, Defensa 17.

**Armas:** Sin armas (m+3), Revolver .44 (m+M+2), Escopeta lanzadora de estacas (M+C+2).

### Pierre "Dynamite" Lapont

Francés. Pelo largo lacio y oscuro, mirada penetrante y bigote. Habla poco, distando de ser el típico seductor francés. De tez muy pálida, casi dirías que se trata de un vampiro: luce abrigo negro y largo, con gorra francesa a juego. Es el experto en explosivos... y son explosivos lo que usa para acabar con los vampiros. Ha diseñado un

tipo de mecha casi impermeable que le permite arrojar cartuchos de dinamita en mitad del diluvio universal, sin peligro de que se apague.

**Características:** Fortaleza (Buenos brazos) 4, Reflejos (Muy cauteloso) 6, Voluntad (Esforzado) 4, Intelecto (Planificador) 4.

**Habilidades:** Lanzar granadas 5, Boxeo francés 6, Poco hablador 3, Experto en explosivos 8, Ve una mosca a 200 metros 6, Mercenario de elite 4, Mitos y leyendas 4, Andar sin dejar huellas 4.

**Combate:** Aguante 6, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 17.

**Armas:**Sin armas (m+2), Pistola (m+M+1), Granadas incendiarias (m+C+M)/(M)*

* Daño total/Daño parcial.

## Jubei "Fireburn" Hakum

Con diferencia, el más grande y corpulento de los tres. Tiene una larga melena a lo rastafari y cara de pocos amigos. Se trata de un natural de Nueva Orleans... entre otras cosas es negro. Formaba parte del grupo mercenario comandado por Stake. Considera su lucha contra los vampiros como una guerra contra los malos espíritus. Es un fanático del vudú: lleva un sinfín de colgantes y demás parafernalia relativa a dicho tema. Para sus objetivos, emplea fuego. Un lanzallamas de confección casi casera, a medio camino entre soplete y escopeta.

**Características:** Fortaleza (Gigantón) 7, Reflejos (Pies firmes) 5, Voluntad (Ama el fuego) 3, Intelecto (Sin estudios) 3.

**Habilidades:** Cargar con el lanzallamas 6, Usar el lanzallamas 6, Chapurrear inglés 3, Ver entre el humo 5, Moverse entre el humo 3, Provocar incendios 7, Mercenario de elite 4, Supersticiones Vudú 4.

**Combate:** Aguante 8, Iniciativa 6, Daño +3/+1, Defensa 16.

**Armas:** Sin armas (m+3), Lanzallamas (m+C+M+1).

## Cornelius Hollister

Lo malo no es que se meta en líos: lo malo es que arrastra a sus amigos. Esa es una breve pero acertada descripción de lo que pasa con Cornelius Hollister. Alto, delgado, con una sonrisa entre inocente y caradura, pelirrojo y pecoso; se trata de un auténtico dandi londinense. Eso sí, su vinculación familiar con la fortuna Hollister le ha permitido costearse sus lujosos hobbies, como el de la arqueología o la búsqueda de aventuras en parajes exóticos (dos cosas que le cuesta diferenciar).

**Características:** Fortaleza (Acomodado) 3, Reflejos (Patoso) 3, Voluntad (Personalidad magnética) 5, Intelecto (Irresponsable) 3.

**Habilidades:** Jugar al polo 3, Caza deportiva 3, Nunca se calla 5, Seductor irredento 5, Despistado 3, Escaparse a hurtadillas 3, Organizar grandes fiestas 5, Se cree un estudioso 3.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +1/+0, Defensa 11.

**Armas:** Sin armas (m+1).

## Profesor Ludwig Kessler

De rasgos faciales alargados y unos 60 años, siempre porta un monóculo que le da un cierto aire noble. Se trata del cabecilla del Grupo de Thule. Lleva décadas estudiando la figura del Inmortal. El hallazgo del Castillo del Empalador es la prueba definitiva de que fue algo más que una leyenda. Sus largos pelos blancos, cada vez más escasos, están acompañados por una voz chillona de marcado acento alemán. Kessler es un nazi convencido, el cual cree que el Inmortal fue el fundador de la raza aria (y la prueba definitiva de la superioridad alemana).

**Características:** Fortaleza (Lleva mal la edad) 2, Reflejos (Problemas de articulaciones) 3, Voluntad (Resulta molesto) 5, Intelecto (Tan inteligente como cree) 7.

**Habilidades:** Mover pesados libros 2, Dispara si le acorralan 3, Prepotente 6, Estudiar los detalles 6, Mentir como un bellaco 5, Ideario del Reich 8, Ciencias ocultas 7, Idiomas 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 11.

**Armas:** Sin armas (m+1), Mauser (m+M).

## Herr Helmut Falken

Mientras Kiershner se enfrenta a las consecuencias del módulo **Contra el Arlequín**, toma el testigo como "agente delegado de las SS" un viejo conocido de los PJs: Herr Falken. Si los PJs acabaron con él, su lugar habrá sido ocupado por su hijo menor: un impetuoso joven de ventipocos años, la viva imagen de su padre... y que estará más que contento ante la idea de hacer pagar a nuestros héroes el haber.

**Características:** Fortaleza (Manos férreas) 4, Reflejos (Se mueve con elegancia) 4, Voluntad (Poca paciencia) 5, Intelecto (Despierto) 5.

**Habilidades:** Cuidar su cuerpo 5, Disparar primero 5, Trato exquisito 6, No pierde detalle 7, Moverse en silencio 4, Ideario del Reich 7, Formado en colegios caros 6, Estratega militar 4, Conocimientos arcanos 3.

**Combate:** Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+2), Micropistola* (m+M+1).

* La micropistola es una versión reducida de la Luger: solo dispone de dos balas y permanece oculta en la manga, conectada a un resorte que, una vez activado, expulsa el arma a una velocidad endiablada. Cuenta con los aspectos "fácil de esconder", "rápida" y "munición escasa".

## Herr Hausser

Algo más joven que Falken, de treinta y pocos años. Se trata de su ayudante, un joven miembro de las SS, algo más delgado, de pelo rubio pajizo y gafas redondas. Bajo el aspecto de un universitario escuálido y ratón de biblioteca se oculta uno de los torturadores más monstruosos que ha dado las SS. Sus métodos para extraer la verdad a sus víctimas son tan mortales como infalibles. Disfruta dando dolor, aunque también tiene un lado (oculto) masoquista.

**Características:**: Fortaleza (Ama el dolor) 2, Reflejos (Dedos finos) 4, Voluntad (Monstruo) 6, Intelecto (Miope) 5.

**Habilidades:** Salir corriendo 3, Abofetear prisionero 3, Buen conversador 5, Excelente psicólogo 8, Provocar dolor 8, Estudios de anatomía 7, Aspecto inofensivo 5.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 6, Daño +1/+0, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Mauser (m+M).

## Las Parcas

Se trata de los soldados encargados de alejar (y eliminar) a los curiosos que ronden las proximidades del castillo. Enfundados en túnicas negras, cabalgan sobre poderosos caballos negros, esgrimiendo una enorme y cortante guadaña.

**Características:**Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Se mantiene sobre su montura) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Equitación 4, Carga a caballo 5, Dar miedo 3, Vigilar 3, Negarlo todo 2, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 13.

**Armas:**Sin armas (m+2), Luger SS (m+M+1), Guadaña (M+2).

**Armadura:** Ropa reforzada. RD: 3.

## Carnaza Nazi (Secuaces)

Los de siempre... Que no se cansan, oye. Esta ficha puede valer tanto para los nazis que forman el equipo de excavación como para los que lleguen a bordo del zepelín.

**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 4, Romper cabezas 4, Odio racial 3, Vigilar 3, Negarlo todo 2, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1), Granadas (m+C+M).

# CAPÍTULO V

# EL TESTAMENTO DE SÉNECA

13 de Marzo de 1937

Archer nos ha enviado a una nueva misión. Mientras escribo, nuestro tren atraviesa suelo francés, rumbo a los Pirineos. Más allá nos espera España. Al parecer los mismos kartofen con los que nos hemos estado topando buscan algo que hay enterrado allí. Eso nos obliga a meternos de cabeza en una jodida guerra civil. Maldita sea. Si había algo que no quería era volver a primera línea. Sólo espero que Maddie entre en razón y decida quedarse con su padre. A salvo. Lejos de la guerra. Dios: que me haga caso por una maldita vez en su vida.

(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)

## Información para los PJs

Thierry Adbocast, además de ser uno de los mejores fotógrafos de toda Europa, es un viejo conocido de al menos uno de nuestros héroes. Una tarde lluviosa, Thierry intenta por todos los medios contactar con sus viejos amigos, pues teme acudir a los que tiene en la capital francesa. Está convencido de que lo siguen de cerca, y no con buenas intenciones... Sin embargo, y pese a lo insistente de sus llamadas, los recientes viajes que los PJs han tenido que hacer motivados por los módulos anteriores le impidieron ponerse en contacto con ellos a tiempo.

Una semana después, nuestros héroes reciben una terrible noticia: el cadáver de Thierry ha sido encontrado flotando en el Sena. Habiendo sido informados por el abogado de su difunto amigo, se verán con él en París donde les hará entrega del único legado que ha dejado Thierry. El fotógrafo carecía de familia conocida y los PJs son los únicos amigos a los que mencionaba en su testamento. A ellos les ha dejado su negocio, lugar donde se encuentran las primeras pistas que les puede llevar hasta el asesino de su amigo.

## Información para el DJ

De nuevo, el Grupo de Thule y sus oscuros intereses son los que han provocado la terrible situación ante la que se enfrentan nuestros héroes. Los alemanes acudieron a Thierry para obtener instantáneas de los pergaminos de Séneca encontrados por Helmut Zimmer, en Tebas. Sospechando que en ellos pudiera encontrarse la clave para frenar los males que azotaban a su nación, los alemanes pidieron a Thierry que hiciese fotos de aquellos documentos antes de que su exposición al aire los destruyese para siempre.

Y aunque hizo un magnífico trabajo, Thierry fue asesinado tras llevar a cabo el encargo: atemorizado al averiguar que trabajaba para espías alemanes, se asustó y trató de ponerse en contacto con las autoridades francesas.

Aquel fue su último error.

## 20, Rue DeResnais

Uno de tantos barrios céntricos de la capital parisina: formando parte de la manzana, el taller fotográfico del difunto Thierry Adbocast ocupa las tres plantas de una de las casas. Mientras que la primera y segunda planta hacía las veces de hogar, la tercera y última encierra uno de los más modernos talleres de fotografía de la época.

Entre cubetas, aparatos de revelado y todo tipo de material, a los PJs les llamará poderosamente la atención un curioso trasto que ocupa una de las mesas principales. Cualquiera que supere un chequeo de 18, podrá averiguar que se trata de una cámara de precisión, con lentes especiales, dispuesta para fotografiar aquello que se colocara dentro de una urna que hay bajo la misma. En el interior de aquella, los personajes podrán ver que hay montoncitos de polvo (y un análisis químico, 18 aportará un dato más: son restos de papiro, con siglos de antigüedad a juzgar por la prueba del carbono).

A cualquiera que supere los chequeos anteriores o que le ponga un poco de imaginación podrá intuir que se trata de un ingenio pensado para fotografiar documentos tan antiguos que, al contacto con el aire, podrían descomponerse con excesiva rapidez. Y por supuesto es el que empleó Thierry para sacar instantáneas de los textos de Séneca, encerrados en los estuches egipcios que pudieron encontrar en Tebas y en poder de los nazis (ver módulo primero **Las Fauces del Infierno**, en la página 28).

Deja que los PJs se pasen un buen rato registrando las dependencias de la casa y el taller: no encontrarán nada que los agentes de las SS que han pasado por aquí destruyesen de antemano (16 para deducir que alguien ha estado rebuscando por aquí antes que ellos). Sin embargo, en el momento en que estén a punto de marcharse, un mensajero de correos llamará a la puerta.

El chico, un joven con la cara marcada por el acné, preguntará por monsieur Adbocast, pues trae un recibo a su nombre: una especie de aviso formal para avisar de que su paquete llegó con éxito y sin problemas al destinatario. Con dicho comprobante, los PJs podrán rastrear los lugares a los que Thierry, siguiendo las instrucciones de sus clientes, envió los dos juegos de fotos que sacó a los pergaminos. Como pueden sospechar, uno de ellos no es otro que el domicilio de Abner Zucker, en Inglaterra (¿recuerdan esas instantáneas estropeadas por el calor que pudieron encontrar en los restos del faro? Ver el segundo módulo, **El Mal de Zimmer**, página 34).

Sin embargo, la otra dirección es bien distinta:

La otra dirección los llevará, ni más ni menos, que hasta un país en guerra: España.

## En plena Guerra Civil Española

"COLECTING THE BALLOTS"
- The Legend of Zorro (James Horner)

En el momento en que los PJs reciben una valiosa pista para seguir su rastro, el Grupo de Thule se encuentra ya en suelo español, reunidos de cara a comparar notas con respecto a sus distintas investigaciones en torno al asunto del Inmortal. Muy pocos de los integrantes originales del Grupo han podido

acudir a la cita ya que son muchos los que han caído víctimas de la Plaga desatada. Otros, menos afortunados, ya han perecido: entre estos últimos se encuentra el hijo de Helmut Zimmer, Abner.

Sin embargo, escoger un país en plena guerra civil para reunirse no ha sido un capricho. Una vez traducidos los textos latinos encontrados en Tebas (ver **Las Fauces del Infierno**, página 28) y tras compararlos con las traducciones preliminares de los grabados encontrados en el sepulcro (en Transilvania, ver **Los Cazadores de Diablos**, página 48); los miembros del Grupo de Thule han creído oportuno averiguar si bajo los antiguos terrenos propiedad de Séneca podrían encontrarse nuevos indicios acerca del Inmortal y, lo más importante, el secreto de la vida eterna.

La suerte en esta ocasión ha sonreído a los alemanes, puesto que el lugar donde actualmente se encontraría la residencia de Séneca está ocupada por el cortijo de un militar del bando nacional: el general Queipo de Llano. Por supuesto, a los españoles se les ha mantenido en secreto los auténticos motivos de la presencia alemana en Córdoba: ellos creen que los científicos alemanes se encuentran allí probando un nuevo operador de radio. Una tapadera realmente ingeniosa pues el general Queipo de Llano es bien conocido por sus charlas radiofónicas al caer la noche. Unas charlas que no solo atemorizan al enemigo. Según han prometido los alemanes, si les dejan colocar el falso radio-transmisor, podrán oírle hasta al otro lado del Atlántico.

Volviendo a nuestros héroes, la tarea de penetrar en un país sumido en una guerra civil les puede parecer, de entrada, una locura. Sin embargo, mucho me temo que tendrán que hacerlo si quieren seguir jugando el módulo. En el caso de no contar con apoyo logístico del Club de la Calle *57*, los PJs tendrán que apañárselas como puedan: hasta la frontera con tierras valencianas no habrá ningún problema puesto que las fuerzas republicanas allí autorizarán el paso de los PJs siempre que lleven sus papeles en regla (puedes pedir un par de tiradas de 16 para disponer de documentación falsa y una tapadera que les permita sortear los controles sin demasiadas preguntas).

Sin embargo, el tren que los iba a llevar hasta Jaén verá interrumpido su recorrido a medio camino por fuerzas republicanas. A través de las ventanas, los PJs (que son casi los únicos pasajeros que ocupan el destartalado vagón) podrán ver como algunos hombres del bando republicano van de retirada, con claros síntomas de haber sufrido un duro ataque. Puedes emplear este momento para que los PJs vivan (o rememoren) momentos crudos de una guerra: los soldados heridos con el semblante sombrío, algún chavalillo de apenas trece años que los mira con un fusil entre manos... El frente se encuentra muy próximo y es un aviso de la guerra que se cierne sobre Europa (y cuya sombra ya sobrevuela sus cabezas).

El tren los dejará en un pueblo próximo a Alicante. A partir de allí, las fuerzas nacionales se han hecho fuertes. Dicho pueblo se habrá convertido en un enorme campamento para los soldados republicanos y si entre los PJs hay algún médico es posible que esa noche la pase curando a los enfermos. Entre tanto, los PJs pueden moverse entre las tabernas del pueblo en busca de alguien que se ofrezca a llevarles hasta el lugar a donde Thierry envió el segundo juego de instantáneas: la ciudad de Sevilla.

## Opción A: Jugando a los Espías (I)

A partir de aquí vamos a plantear diversas formas de afrontar este módulo, dependiendo del tiempo que quieras que dure y de las posibilidades de los propios PJs.

Esta opción implica que los PJs, siempre con la ayuda de Sir Douglas Archer y el Club de la Calle *57*, se harán pasar por miembros de las SS: de esta manera podrán meter las narices en aquello que quiera que estén preparando los nazis en Sevilla. La dirección a la que fueron enviadas las fotografías de los manuscritos corresponde a una céntrica calle de Sevilla. Aunque por el momento no se ha podido averiguar qué hay en dicha dirección, Sir Douglas sospecha que pueda tratarse de un cuartel de las fuerzas nacionales, puesto que estas son aliadas de Alemania en suelo español. Si los miembros del Grupo de Thule se encuentran allí, probablemente tengan cobertura del bando nacional.

Así pues, a los PJs se les entregarán papeles y documentación falsa para que puedan hacerse pasar por miembros de las SS. Si ninguno de ellos habla alemán, deberán buscar otra alternativa: posiblemente deban pasar la frontera como fotógrafos de guerra, por lo que podrás emplear el mismo sistema planteado en el caso de que los PJs no formen parte del Club.

Así, siempre que nuestros héroes puedan aparentar ser fieles agentes de las SS (tienen pintas de ario, hablan alemán, etc...), subirán a un tren en Andorra que los llevará, bordeando las zonas republicanas, hasta la mismísima Sevilla, a bordo de un tren cargado de material humanitario para el bando nacional, cuajado de emblemas de la cruz roja. Una vez salgan de la estación, los PJs estarán completamente solos y, como les podrá decir Archer, "me temo que si su tapadera se ve comprometida, el gobierno de su Majestad negará todo conocimiento sobre sus actividades, caballeros. Vigilen bien sus pasos".

El tren llegará de noche a Sevilla por lo que es posible que tengan que sortear de algún modo el toque de queda que las autoridades nacionales han impuesto. Las calles de la ciudad tendrán las marcas típicas de la guerra. De nuevo, el paisaje desolado por los combates es una oportunidad de oro para remarcar el hecho de que pisan una zona de guerra, un referente de la amenaza bélica bajo la que se encuentra Europa en estos momentos, con una Alemania que ha cerrado sus fronteras y que ha retirado a sus embajadores de todas partes.

Para sorpresa de los PJs, la dirección a la que iba destinado el paquete con las fotografías no será otro que el centro de Radio Sevilla, la principal emisora de radio de la provincia y que emite a toda la zona sur de la Península. Este centro sirve de base para las fuerzas nacionales. ¿El motivo? La obstinación de su general, Queipo de Llano por el poder de las ondas.

Los PJs pueden llegar escoltados por una patrulla de soldados que haya pedido sus documentos o bien por su propio pie. En cualquier caso, de un modo u otro, los PJs tendrán oportunidad de escuchar una de las terribles arengas que lanza por radio un rabioso locutor acerca de sus enemigos republicanos. Incluso los soldados nacionales que los lleven hasta la radio tendrán que hacer un esfuerzo para no apagar su transmisor.

Una vez en Radio Sevilla, los PJs serán recibidos calurosamente por Queipo de Llano que acaba de terminar su discurso radiofónico. Los PJs se sorprenderán ante tan calurosa bienvenida... ¡casi parece que los estaba esperando! Y la verdad es que así es: nuestros héroes podrán ahorrarse esas tapaderas ingeniosas que hayan podido preparar por el camino para engañar a Queipo. No serán necesarias ya que, en realidad, un verdadero grupo de miembros de las SS iba a visitar el emplazamiento donde se está construyendo el repetidor de radio.

Y Queipo ha confundido a los PJs con ellos, ¿no es una feliz coincidencia?

## Opción B: En Manos del Bando Republicano

Si los PJs carecían de una cobertura como agentes de las SS, es posible que hayan llegado hasta el mismo pueblo donde habrían acabado de no haber sido parte del Club de la Calle *57* (Nota Importante: lo cual es una forma magnífica de unir a dos grupos distintos de PJs: aquellos que jueguen por vez primera y los que ya sean parte del Club). El caso es que una vez allí, a unos kilómetros de Alicante, tendrán que buscar una forma de atravesar las zonas controladas por los nacionales y llegar hasta Sevilla.

En una de las tabernas del pueblo, tras varios intentos infructuosos de conseguir que algún soldado los lleve (ninguno querrá jugarse el tipo, ni siquiera por dinero), un tipejo de malas pintas será quien, desde un oscuro callejón, intercepte a los PJs. Se presentará simplemente como Trujillo. Asegura ser un simple comerciante aunque a los PJs no les costará averiguar que se trata de un contrabandista que hace su agosto pasando "mercancías" de un bando a otro.

Tras el pago de una generosa cifra, Trujillo los subirá a bordo de su camión, el cual está debidamente camuflado como si fuese uno de la Cruz Roja (él dispone de disfraz a juego). Así, los PJs podrán ocultarse de controles nacionales y republicanos, escondidos entre las enormes cajas cuyos rótulos aseguran ir cargadas de medicinas y alimentos. Tras varias horas de trayecto se detendrán ante algún control ocasional (puedes pedir tiradas de , aunque solo sea para añadir un poco de tensión en el momento de pasar ante alguno de ellos).

Finalmente, el camión se detendrá. Y así se quedará hasta que los PJs decidan hacer algo al respecto. Con el sonido del croar de alguna rana y el cantar de los grillos como única banda sonora, los PJs comenzarán a preguntarse qué ha pasado con su chofer. Para su sorpresa, los PJs se encontrarán en mitad del claro de un bosque, donde hay numerosas tiendas de campaña, así como algunos montículos que rodean el lugar (tirada de  15: no son formaciones naturales del terreno, sino vehículos grandes cubiertos con lonas de camuflaje). Entre las tiendas, una veintena de auténticos personajillos los encañonan con las más variopintas armas que imaginarse pueda. Acercándose lentamente a los PJs, estos se percatarán de que parecen un cruce entre fenómenos de circo y guerrilleros: enanos, zancudos, algún que otro mimo, pero todos ellos luciendo trajes e indumentarias guerrilleras, así como fusiles y pistolas.

Pero, ¿quiénes son estos tipos?

Antes de la guerra eran integrantes del Circo Kashev, uno de los más importantes espectáculos de dicha categoría que recorría los caminos de la Península Ibérica. Aunque por su naturaleza soviética ya se convertían en objetivo de las autoridades nacionales, lo que llevó a los miembros del circo (encabezados por su dueño, Nikita Kashev) a tomar las armas fue un ataque que sufrieron por parte de las fuerzas franquistas: estas quemaron su carpa mientras entretenían a unos huérfanos en una localidad de Asturias. En el incendio no solo perecieron niños, sino también muchos miembros de la familia circense, entre ellos la trapecista estelar: la hija de Kashev. Por ello, estos payasos y artistas dejaron los chistes y las bromas de lado para convertirse en auténticos soldados. Aunque sus actuaciones no están respaldadas oficialmente por los republicanos, estos les dejan hacer su trabajo mientras ello signifique problemas para los nacionales.

La principal baza con la que cuenta Nikita Kashev es el que fuera su mejor número cuando aún llevaba las riendas de un circo: junto a otros dos miembros del equipo, Nikita y sus camaradas realizaban un espectacular número de acrobacia aérea, empleando para ello tres viejos biplanos de la Gran Guerra. Estos han sido alterados de manera que puedan competir con las aeronaves de la Legión Cóndor alemana. El principal problema de esta estrategia reside en conseguir un emplazamiento lo suficientemente amplio como para poder despegar con los aviones y, al mismo tiempo, que no llamase la atención de los nacionales (no olvidemos que los muchachos de Kashev actúan dentro de las líneas enemigas).

El campamento de estos guerrilleros se encuentra a escasos metros de un enorme pantano. Bajo las fétidas aguas del mismo, se esconde una especie de pista de aterrizaje desmontable y (atención) ¡sumergible!: mediante un ingenioso sistema de poleas, un soporte hecho a base de viejos remolques han servido para crear esa pista que, con el impulso de unos diez hombres, está levantada en apenas un minuto (más o menos lo que se tarda en superar una tirada de  25). Aunque la "pista" es lo suficientemente resistente como para que un solo avión por turno la recorra, sigue siendo difícil remontar el vuelo (tanto como aterrizar) para lo que se necesitan buenas tiradas de pilotar a dificultad 15.

## No somos los espías que andáis buscando

¿Y qué quiere semejante circo de los PJs?

Resulta que los miembros del Circo Kashev disponen de un aparato de radio que, manejado por su experto (un anciano indio cherokee llamado "Oído Lejano"), ha conseguido interceptar algunas de las transmisiones entre la central de los nacionales en Sevilla y el cortijo de Queipo de Llano, en las afueras de Córdoba. Desde que hace un par de semanas llegasen todos esos alemanes y comenzasen a montar una gigantesca antena, Kashev y los suyos optaron por no quitar ojo a todo cuanto acontecía en el cortijo. Nadie sabe de lo que se trata y cada uno en esta peculiar familia de artistas-guerreros tiene su propia teoría. Lo único que saben a ciencia cierta es que, en una de las últimas transmisiones, se mencionaba a

un grupo de alemanes que tendría que llegar sobre estas fechas para ultimar ciertos preparativos de la antena.

Por supuesto, Kashev y los suyos han confundido a nuestros héroes con susodichos espías. Tanto como si pensaban emplear dicha tapadera como si no, los personajes se encuentran en un grave aprieto: Nikita ha pagado una fuerte suma de dinero a esa sanguijuela de Trujillo a cambio de los presuntos espías. Impaciente por obtener respuestas, Nikita colgará un número de sogas igual al número de PJs del punto más alto del campamento (la torre en cuya cima se encuentra el receptor de radio y el hogar de Oído Lejano, todo decorado al modo tradicional de las tribus indias americanas). Una tirada de 15 puede permitir a los PJs darse cuenta de que Nikita no va de farol: no le importará cargarse a un par de estos supuestos espías si con ello obtiene respuestas de lo que se prepara en el cortijo de Queipo de Llano.

Nuestros chicos deberían convencer a Kashev de sus buenas intenciones y de que realmente no son esos nazis de los que hablan. Sin embargo si ese día tus jugadores no están especialmente inspirados (y no superan una tirada de 16), puedes ser magnánimo y forzar la situación para que las sospechas sobre los PJs desaparezcan. Por ejemplo, Oído Lejano puede captar una nueva (y oportuna) transmisión en la que los alemanes informan de su llegada a Sevilla... ¡o quizás un repentino ataque de la Legión Cóndor obligue a los PJs a luchar codo con codo con los muchachos de Nikita Kashev! A lo mejor salvarle la vida es un bonito gesto de cara a ganarse su confianza.

Una vez solventadas las diferencias entre los PJs y los miembros del circo, ambos podrán intercambiar información interesante. Aunque lo que sepan (o crean saber) nuestros héroes no será de demasiada utilidad a los hombres de Kashev; lo que estos saben del cortijo sí que puede serles de ayuda. ¿Por qué?

Sigue leyendo y lo sabrás...

## Una Situación Delicada

Así podríamos definir la relación entre Queipo de Llano y los alemanes que, desde hace 15 días, han tomado los terrenos del general en las afueras de Córdoba. Pese a que a las autoridades del Bando Nacional no tienen problemas a la hora de complacer a sus aliados alemanes, para Queipo de Llano le resulta incómoda la presencia de esos científicos y expertos, pues le privan de disfrutar de la comodidad de su más valioso botín de guerra: una enorme parcela a las afueras de la capital cordobesa. El hecho de que los alemanes mantengan un secreto absoluto en torno a los avances de su trabajo allí no ayudan a de Llano a la hora de confiar en ellos.

Y es que los miembros del Grupo de Thule utilizan la antena de radiotransmisión como una simple tapadera que les permita trabajar sin dar a las autoridades militares excesivas explicaciones sobre lo que sucede tras las fronteras alemanas. De hecho, ese es otro de los motivos por los que una parte importante del Grupo de Thule se ha movilizado hasta allí: la situación en suelo alemán, a causa de la plaga definitiva, ha alcanzado una inestabilidad política y social que puede estallar en cualquier momento (los PJs habrán podido ver titulares en periódicos de otros países que hablan del "misterioso cerco" que Alemania alza como un biombo, ocultando al resto del mundo lo que ocurre tras sus fronteras).

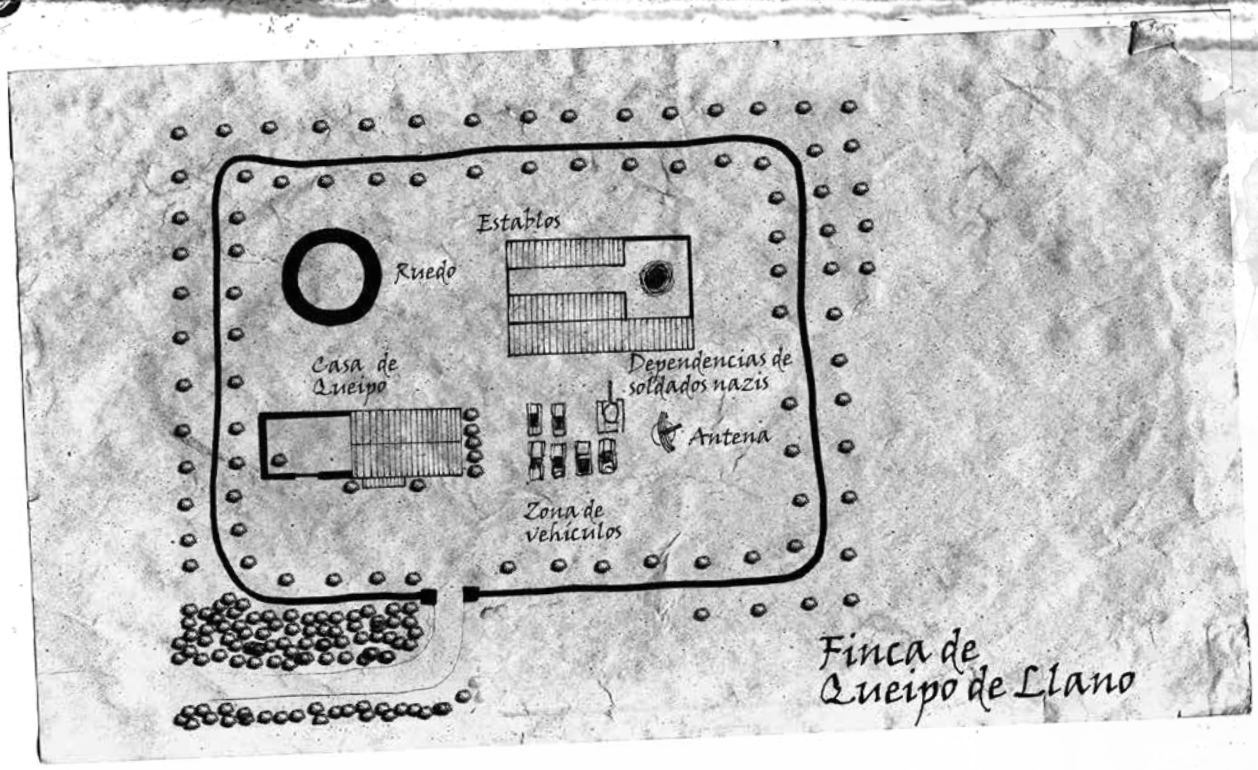
Además del profesor Zimmer (el cual se encuentra muy afectado por lo ocurrido a su hijo Abner), se encuentran allí Ludwig Kessler y la joven Theresa. Esta consiguió llevar la profecía de vuelta al convento portugués. Sin embargo, su padre la interceptó justo cuando regresaba a Roma, no queriendo que a ella le ocurriese algo malo, como lo que afectó a su hijo mayor.

Si los PJs se presentaron en las oficinas de Radio Sevilla, de Llano los habrá confundido con agentes alemanes. Tras una rutinaria comprobación de identidades (lo suficientemente rápida como para que las falsificaciones entregadas por Archer no den problemas); a primera hora de la mañana de Llano los llevará en coche hasta su finca donde, esa misma noche, tendrá lugar una cena en honor de los recién llegados Queipo de Llano cumple órdenes del mismísimo general Franco, quien ha dado instrucciones para que se trate a los "embajadores" alemanes como si fuesen jefes de Estado.

## La Finca de Queipo de Llano

La finca del general Queipo de Llano se encuentra a unos kilómetros de la ciudad de Córdoba, en una zona de campos y cortijos que muestran signos evidentes de haber vivido tiempos mejores: algunos techos se encuentran agujereados por los obuses o quemados por el fuego republicano. Muchos de los cultivos muestran idénticas cicatrices de guerra.

Al atardecer, el cielo se cubrirá de nubes aunque no caerá gota alguna. Pese al cielo encapotado, el calor seguirá siendo agobiante. El coche de Queipo de Llano llegará a la finca escoltado por otros dos vehículos militares en los que viajan una docena de sus mejores hombres. Entre ambos coches escolta, un enorme camión militar llevará un misterioso cargamento (cuya naturaleza nos reservamos por el mo-




mento). Aunque ya habrá sido cargado para cuando los PJs vean el vehículo, una tirada de 15 permite escuchar golpes procedentes del interior de la zona de carga, como si algo o alguien golpease las paredes metálicas del camión.

La finca, rodeada por el más afilado alambre de espino, abarca una extensa zona de pradera ganada a lo que era antes un frondoso bosque. La zona ha ido desertizándose progresivamente por lo que sus alrededores tan solo recogen arbustos, matojos y algún que otro tronco pelado. Dentro de los límites de la propiedad, varios edificios llaman especialmente la atención.

## La Casa Principal

De dos pisos y planta rectangular: luce numerosos y amplios balcones así como una techumbre a dos aguas, cuajada de tejas que, hace algún tiempo, fueron rojizas. Las paredes conservan su color blanco y la enorme construcción desprende solemnidad por los cuatro costados. Ese es uno de los motivos por los que el general aprecia tanto esta propiedad, (la cual, como ya mencionamos, considera como botín de guerra).

La primera planta acoge las dependencias del servicio, una amplia cocina y un enorme salón comedor, así como un salón de juegos. La segunda planta acoge los dormitorios y las dependencias privadas de Queipo de Llano, situadas en el ala oeste. Dispone de balcón pero las puertas que dan a él disponen de un sólido cerrojo o 15.

En los sótanos se encuentran las bodegas. En ella, apilados en estantes, hay auténticas joyas enológicas: vinos y caldos que pueden valer una fortuna. Eran propiedad de los anteriores dueños de la finca. Como Queipo de Llano es abstemio no prestó demasiada atención a este lugar (testimonio de ello pueden dar las telarañas y el polvo que inundan la bodega).

Y lo cierto es que el general hizo mal: tras una de las cubas de vino (15) se esconde un túnel que conduce directamente al exterior de la finca, pasando por un escondrijo que, a juzgar por los restos, fue el último refugio para un soldado republicano malherido, a todas luces (por su indumentaria) uno de los criados del señor de las tierras. Su cadáver, con una herida mortal en el estómago, es pasto de las alimañas pero aún sostiene, con la fuerza del rigor mortis, su fusil, cargado y a punto para ser utilizado.

## El Ruedo

Si el mundo de la radio es la primera de las pasiones de Queipo de Llano, la tauromaquia es la segunda. Considera el arte del toreo como el enfrentamiento definitivo del hombre contra la bestia. Ese es otro de los motivos por el que Queipo de Llano se apoderó de esta finca: para organizar sus ocasionales capeas. Y también ese es el motivo de su impaciencia ante la lentitud de los alemanes en terminar el trabajo: hace bien poco gastó una gran cantidad de dinero en conseguir un bravo y hermoso miura al que quiere ver luchar en su ruedo particular.

La plaza está rodeada por gradas de madera, pintadas de blanco. En el exterior se encuentran cuatro accesos uno de los cuales es para introducir a los animales desde un vehículo o por un canalillo de madera que lleva hasta los establos. Allí se encuentran otros ejemplares de su colección (no atemorizan tanto como el miura pero sus cuernos intimidan lo suyo). Aquí también es donde los nazis han comenzado a excavar en busca del mítico Anillo de Odín.

## La Antena

Contrastando con la estampa que ofrece esta finca "typical spanish", se alza una horrenda torre de metal y alambres, de unos diez metros de altura. Un sin fin de aparatejos y cables trepan hasta su cenit, mientras otros se deslizan hasta llegar a la zona de los establos. En teoría es una potente antena de transmisión con la que esperan llevar las intranquilizadoras palabras de Queipo de Llano hasta más allá de los Pirineos. Sin embargo, una ligera inspección y una tirada de 15 permiten averiguar que esa antena es poco más que un montón de hierros inútiles: es falsa.

## Opción A: Jugando a los Espías (y II)

"ELENA´S TRUTH"
- The Mask of Zorro (James Horner)

## El Grupo de Thule

Si estás leyendo esto es que tus PJs han optado por jugar a los espías con Queipo de Llano y el bando nacional, haciéndose pasar por alemanes para averiguar qué demonios andan buscando los chicos de Thule en ese cortijo cordobés.

Tras el viaje en coche, los PJs llegarán a su destino. Allí podrán ver que hay todo un destacamento de soldados nacionales (medio centenar), así como algunos vehículos estacionados frente a los establos (un par de motos, un coche y un viejo y destartalado camión) Los establos se han convertido en el alojamiento de los soldados alemanes, que van de un lado para otro montando la antena.

A modo de comité de bienvenida, los recibirán los miembros del Grupo de Thule al completo, exceptuando la hija de Zimmer, Theresa, la cual se encuentra en el salón comedor de la casa, escuchando a uno de los oficiales de Queipo tocar el piano. En cuanto nuestros viejos amigos Helmut Zimmer o Kessler reconozcan a los PJs, se darán cuenta del cambiazo. La sorpresa de sus rostros solo durará un instante, pues reaccionarán de inmediato... ¡siguiendo el juego a los PJs!

¿Por qué hacen eso?

Muy sencillo: la verdad es que Kessler y compañía no están allí en calidad de investigadores de lo oculto y lo paranormal... sino como técnicos en radiotransmisiones. De hecho, en su viaje hasta allí, el intérprete personal de Queipo de Llano habrá trasmitido a los PJs las preocupaciones de aquel con respecto a la lentitud en los trabajos de la antena y sus sugerencias con respecto a "meter algo de prisa al personal técnico enviado por Berlin". Si los PJs ya conocen a los miembros de Thule, no tardarán en percatarse que, al igual que ellos, los de Thule también se están haciendo pasar por lo que no son.

Estos, por su parte, han recibido instrucciones precisas del mismísimo *Führer*, para que toda la operación se realice con el mayor secreto posible. Aunque las autoridades franquistas sospechan que se vive una difícil situación en Alemania, no sospechan la verdadera naturaleza de dichas penalidades. Las fronteras germanas se han cerrado a cal y canto, y la información que entra o sale de ellas no puede dar más que pinceladas de lo que allí ocurre.

Pero... ¿qué buscan exactamente los alemanes en la propiedad de Queipo de Llano?

El Grupo de Thule, gracias a las fotos y ampliaciones enviadas por Thierry Adbocast, consiguieron terminar de traducir los textos encontrados en Tebas. Los primeros pergaminos fueron traducidos por Zimmer en Egipto, aunque su análisis llevó a su destrucción. Los acontecimientos se precipitaron con la aparición de los personajes (ver módulo primero: **Las Fauces del Infierno**, página 28) y la traducción de los otros pergaminos tuvo que esperar. Visto el resultado, quizá debieron terminar la traducción antes de abrir la cripta pero el entusiasmo de Zimmer le llevó a ignorar las instrucciones dadas por Kessler a través de un telegrama. Por otro lado, sospechaban que Hollister estaba siendo investigado por fuerzas del espionaje británico (casi, pero no... eran espiados por Archer y el Club de la Calle 57).

En resumen: el texto conjunto de los cuatro pergaminos que encerraban los estuches-llave de la cámara describen los sucesos que rodearon el encuentro de Séneca con el Primer Inmortal.

*"Una cruenta amenaza sacudió los cimientos del Imperio. Aquellos que se proclamaban hijos del Dios verdadero amenazaron al Emperador con desatar su cólera..."*.

*"Sus amenazas pronto fueron realidad. Desde lejanas tierras, los paganos habían desatado los males. Las*

*enfermedades que sacudieron la gloriosa Roma. Un traidor entre traidores desveló el lugar exacto donde se ocultaban."*

*"Lo que el viajero bárbaro buscaba, yo mismo lo había entregado a mi enfermo padre, en las lejanas tierras de Hispania. Lo que buscaba yo, bajo las arenas egipcias lo encontraría, en el suelo que ocultaba la gloria de los faraones."*

*"Cumpliendo el pacto, aquel bárbaro descendió a las fauces del infierno y trajo consigo las cabezas de los paganos. Este lugar queda sellado. Maldito aquél que ose profanarlo pues encierra males con los que solo aquel que no puede morir es capaz de lidiar."*

Aunque eso es lo que se puede leer una vez se tienen traducidos todos los textos, Zimmer solo había traducido el tercero de ellos, sin saber lo que mencionaban los otros (el arqueólogo pensó que Séneca había viajado hasta Egipto en pos de la sabiduría que pudiera encerrar la tumba de Ramsés II).

Kessler, como estudioso de la figura del Inmortal, dedujo que aquel bárbaro al que se refería el texto se trataba del Inmortal. Y que aquello que perseguía bien pudiera ser el anillo que señala la fuente de la vida eterna. Los motivos que llevaron al Inmortal a buscar de nuevo el anillo no les interesan por el momento a los nazis: para ellos encontrar la fuente de la inmortalidad se ha convertido en una cuestión de vida o muerte... una cuestión de seguridad nacional.

Así pues, los estudios de Zimmer sobre Séneca pronto dieron sus frutos: en cuanto hubo localizado la posición exacta de lo que debió ser la propiedad del padre de Séneca en Córdoba, contactó con los miembros restantes de Thule quienes se trasladaron de inmediato hasta allí. Ahora llevan a cabo una excavación en busca de los restos de dicha propiedad. Por el momento, tan solo han encontrado restos de mobiliario y poco más... las suficientes pruebas como para indicarles que van por buen camino.

Lamentablemente, necesitan más tiempo y harán lo que sea por ganarlo.

De cara a ello, Kessler y compañía intentarán llegar a un acuerdo con los PJs si éstos los han reconocido. Si los PJs no les dan muestra de saber que ellos también andan con identidades tapadera, habrá mucho menos que negociar. En este caso, Kessler jugará a ser magnánimo y, alegando espíritu deportivo, les dejará marchar esa misma noche, siempre que intercedan a favor de ellos ante Queipo de Llano: que le den un informe positivo al general español, para así lograr el tiempo que necesitan para ultimar la excavación...

Si por el contrario los PJs saben que los alemanes tienen trapos que ocultar, podrán sacar algo más de provecho. Aunque Kessler se mostrará reacio, si lo presionan lo suficiente (16) accederá a compartir con ellos parte de la verdad de aquello que les ha traído hasta aquí. En un momento en que puedan hablar lejos de oídos indiscretos, los PJs y el Grupo de Thule podrán negociar tranquilamente (previo a la inspección de la antena, claro).

Zimmer se encargará de darles una versión recortada de los hechos que los han llevado hasta allí: explicará que, fuera lo que fuera lo que desataron en Tebas, se trata de una infección que está diezmando a la población alemana. Mostrará fotos que pondrán a prueba la sangre fría de los PJs: niños muertos en la calle, ancianas enfermas, una foto de un padre llevando en brazos a su hijo muerto...

Seguirá explicando que salvar Alemania es el motivo por el que buscan el anillo de Odín: una vieja leyenda nórdica que asegura que tal reliquia es la llave a una fuente de aguas milagrosas que sanan todo mal. Cualquiera que saque una muy buena tirada de 20 conocerá la versión completa del mito (ver más adelante, la sección **Fenris y el mito de Ragnarok**, página 69).

Por supuesto, el Grupo de Thule no revelará nada más sobre sus planes e intenciones ( contra el de los alemanes para ver que, en efecto, están ocultando gran parte de la información).

## Theresa Zimmer

Ya la conocéis: es la infiltrada del Grupo de Thule en el Vaticano. Y, a su vez, la infiltrada de Tierra Prometida en el Grupo de Thule. Aunque en un principio colaboraba con fe ciega en su padre, al descubrir la verdad de cuanto ocurriría en el mundo por actuación de la Alemania Nazi, optó por unirse a la causa de Jethra Skull. Fueron los textos que ella sacó del Vaticano los que pusieron a los nazis tras la pista del anillo. En todo caso, el profesor Zimmer ha optado por tener a su hija consigo. Lo cierto es que el Helmut que los PJs van a conocer ahora es distinto al del primer módulo: se considera responsable de lo ocurrido y está profundamente afectado por ello (lo ocurrido a su hijo ha despertado un doloroso sentimiento de culpabilidad).

Theresa por su parte está muy asustada. Afortunadamente, permanece al margen de los trabajos de su padre. Desconoce sus intenciones y tan solo sabe que anda tras la pista de algo relacionado con el padre de Séneca y sus últimos días (la temática de los libros que Zimmer le pedía las

últimas veces que viajó a Roma). Sospecha que anden tras la búsqueda de una solución milagrosa contra las Plagas. Theresa espera que sea esa una tarea infructuosa o, que en el mejor de los casos, la encuentren cuando ya sea demasiado tarde.

Si les conoce y descubre que los PJs están en el cortijo, Theresa les seguirá el juego en su papel de enviados de las SS. Eso sí, no tardará en advertirles que se encuentran en grave peligro y que REALMENTE hay un grupo de nazis en camino para revisar la antena. Theresa cree que llegarán al amanecer por lo que ayudará a los PJs en lo posible para facilitar su fuga. Por supuesto solo pedirá una cosa: que la lleven con ellos.

De todas formas, Theresa cuenta con una baza importante a su favor. Si los alemanes han podido hacer tanto sin molestarse por las preguntas ha sido gracias a la mano derecha de Queipo de Llano, un joven oficial llamado Arturo de los Santos que está perdidamente enamorado de la hija de Zimmer, habiendo cuidado de ella desde que llegó a la finca. Aunque la chica no siente nada por él, Theresa ha aprendido a manipularlo. Por el momento se contenta con que le sirva de ojos y oídos en lo que respecta a las actividades de su padre (así como para enviar informes positivos sobre los trabajos en la antena a Queipo de Llano) Por supuesto, Theresa no dudará en sacarle todo el partido que pueda a Arturo si con ello ayuda a los PJs.

## Queipo de Llano y los nacionales

Una vez transcurridos sus primeros treinta minutos en el cortijo, Queipo de Llano invitará a los PJs a realizar la inspección del trabajo realizado por los técnicos alemanes.

Sea como sea, digan lo que digan; los PJs serán invitados por Queipo de Llano a quedarse esa noche para disfrutar al día siguiente de una lidia privada, en la que torearán un hermoso animal criado en los mejores prados españoles.

Si los PJs han decidido movilizar a los hombres al cargo de Kessler (es decir, les han obligado a desmantelarlo todo), el trabajo no podrá terminarse hasta la mañana siguiente, por lo que los PJs no se librarán de pasar la noche allí.

Queipo de Llano intentará tratar a cuerpo de rey a los recién llegados, entre otras cosas, porque desea quedar bien ante sus superiores nacionales y también porque espera que le den carpetazo al asunto de la radio y que la instalen, tal y como él sugirió en un principio, en la sede de Radio Sevilla en susodicha ciudad. No dejará de hacer comentarios al respecto así como ligeras insinuaciones de soborno para que apoyen sus argumentos y saquen todos esos técnicos alemanes de sus tierras.

Sin embargo, si descubre que los PJs son espías, su comportamiento puede sufrir un ligerísimo revés. Esto puede ocurrir por dos motivos principalmente:

1. Que los verdaderos agentes de las SS hagan acto de presencia. Estos habrán sufrido un sin fin de retrasos y, tras una infructuosa visita a Sevilla, se habrán visto obligados a viajar hasta Córdoba. El grupo de supervisores está formado por los tres enlaces del *Führer* con el Grupo de Thule: Herr Kiershner, Herr Falken y Herr Hausser (a quienes ya conocimos en módulos anteriores...).

   Los tres llegarán a bordo de un elegante coche negro, de madrugada. Los PJs no cuentan con mucho tiempo para reaccionar... dando por sentado de que estén despiertos: 👁 12 para despertar ante el escándalo montado. En un primer momento, Queipo de Llano no creerá a los recién llegados pero sus documentos firmados por Franco no dejará lugar a dudas quiénes son los verdaderos enviados... y quiénes son los falsos.
2. Otra posibilidad de que las cosas se tuerzan para nuestros PJs es que hayan presionado más de la cuenta a los del Grupo de Thule. De madrugada, una explosión sacudirá los terrenos de la mansión. La antena habrá volado por los aires, por cortesía de algunos explosivos que trajeron los nazis. Por supuesto, Kessler se habrá encargado de que una muestra de dichos explosivos aparezca entre las posesiones de algún PJ, inculpándoles de lo ocurrido.

   Lo de la antena enfurecerá tantísimo a Queipo de Llano que, en su búsqueda de culpables, la llevará a aceptar la teoría de que los recién llegados, los PJs, son espías del bando republicano...

## La Corrida de Toros

"TORNADO IN THE BARRACKS"
- The Mask of Zorro (James Horner)

Le ha costado una pequeña fortuna y varios años de búsqueda pero por fin ha dado con él. El más fiero toro que ha podido encontrar, un diablo miura capaz de atemorizar al matador más pintado. Si los PJs no son desenmascarados por los nazis, puede que presencien la corrida de toros como espectadores. En este caso, quienes tendrían que enfrentarse al animal serían unos improvisados toreros "reclutados" de una localidad cercana.

Pero si los PJs han sido desenmascarados, es más que probable que protagonicen una peculiar corrida de toros, en la que serán soltados en el ruedo, y maniatados los unos a los otros... convirtiéndose en el objetivo seguro de las iras de los toros. Plural, sí señor, porque Queipo de Llano soltará tantos toros como PJs (tira al azar a quien le toca el miura). Queipo organizará esta corrida improvisada justo en el momento en el que sean apresados los supuestos traidores, por lo que es muy posible que esta corrida de toros se celebre de noche (dando lugar a un espectáculo mucho más original, desde luego: una lidia a la luz de los focos).

## Opción B: En Manos del Bando Republicano (y II)

Así que los PJs han decidido no jugar a Misión Imposible y han optado por la vía furtiva. Es posible que en su intento por infiltrarse en las propiedades del general Queipo de Llano se topen con uno de los grupos que Nikita Kashev ha enviado para vigilar los movimientos que tienen lugar en la finca. De darse un encontronazo entre PJs y los hombres de Kashev es posible que este primer contacto acabe violentamente, considerándose mutuamente como "el enemigo".

Kashev sabe que los nacionales desean echarles el guante y que aquello de levantar una torre de radiotransmisiones puede no ser más que una sucia trampa. Por ello, solo iniciará el ataque a la finca cuando esté completamente seguro de que no existen riesgos de caer en una encerrona.

En cuanto los emisarios de Kashev vean algo de movimiento fuera de lo habitual (porque han pillado a los PJs o porque los nazis han hecho un importante descubrimiento), darán la señal a sus compañeros a través de una bengala. En unos quince minutos de tiempo real de juego, los aviones del circo aéreo sobrevolarán la propiedad de Queipo de Llano soltando su letal carga de explosivos a lo largo de varias pasadas.

Si los PJs se han ganado la amistad y confianza de Nikita Kashev es posible que les haya hecho partícipes de lo que considera una misión de importancia clave para el conflicto español. Kashev cree a pies juntillas en la importancia estratégica de esa antena como coordinadora de ataques nacionales. Su plan es tan sencillo como bombardear la finca en cuanto tengan la seguridad de que la antena está operativa.

Si los PJs no han jugado a los espías y se encuentran junto a estos guerrilleros de circo, posiblemente el general Queipo de Llano ni siquiera haya llegado todavía a la finca. Eso sí, es más que probable que los miembros del Grupo de Thule ya hayan dado con lo que andaban buscando.

## Cementerio Prohibido

"THE MINE (Montero's Vision)"
- The Mask of Zorro (James Horner)

En algún momento, comprendido siempre entre la llegada de los PJs a tierras andaluzas (sea de la forma que sea) y las 48 horas siguientes, el Grupo de Thule dará con el lugar donde fue enterrado el supuesto cráneo del padre de Séneca. Al contrario de lo que pensaron los expertos de Thule, no se empleó el rito típico latino sino uno muy diferente. Su descubrimiento tendrá repercusiones trágicas para los tres soldados que se encontraban excavando en el interior de los establos.

De repente (como decimos, en el momento dramáticamente adecuado), unos gritos alterarán la paz de la finca. Todo el mundo correrá hacia los establos. Allí, el médico de los alemanes se encontrará junto a los tres desgraciados que han topado con alguna formación de gases tóxicos, acumulados en un punto determinado del subsuelo. Mientras gritan, la piel de sus rostros parecerá reaccionar como si hubiesen sido bañados con ácido de batería.

El interior de los establos se llenará de nazis, dejando sin apenas vigilancia en los alrededores de la finca (lo que facilitará en esos momentos una infiltración desde el exterior). Dentro de los establos, junto a la lona que cubría los supuestos generadores de la torre, los PJs pueden ver que hay un foso de importantes dimensiones. Sobre él, sujeta a una armazón de hierro, un elevador que permite descender lentamente por el conducto. El túnel baja hasta una profundidad de doce metros. En todo ese tramo, hay signos de haber enterrados restos de edificaciones romanas (15) posiblemente las pertenecientes a las propiedades de Séneca.

Al fondo, los PJs podrán vislumbrar el motivo del accidente (15): un ingenioso mecanismo-trampa: una nueva tirada de 16 permite reconocerlo como un invento de origen nórdico, empleado para proteger suelo sagrado de saqueadores indeseables. Son unos cilindros de madera que, al romperse, sueltan un polvo que reacciona con el aire, quemando a aquellos que se encuentren cerca (Tirada de o 16, o sufren tanto daño como C y ganan el aspecto temporal "cegado" hasta que puedan dormir bien).

Si los PJs continúan el trabajo donde lo dejaron los soldados alemanes (si no lo hacen ellos, lo harán otros dos "voluntarios" enviados por el Grupo de Thule), pronto llegarán a un punto en el que, con uno de los golpes, dejarán al descubierto un hueco. Antes de poder cantar victoria, el propio suelo del túnel comenzará a ceder (tiradas de 15) Si han superado la tirada, podrán ver que el túnel lleva a... ninguna parte: oscuridad y vacío serán lo único que verán los PJs si bajan la vista. Un maldito pozo sin fondo donde podrán hacer la ya célebre prueba de arrojar algo... sin llegar a escuchar como golpea con el fondo. Ni que decir tiene que, de encontrarse en manos de los alemanes, serán los PJs quienes se vean forzados a seguir cavando (por si acaso se topan con nuevos conductos de polvo extraño... cosa que sufrirán si no superan con éxito una tirada de (18).

Pese a que parece que han dado con un camino a ninguna parte, otra tirada de 15 les permitirá darse cuenta que, al otro lado de la caverna, hay una suerte de urna labrada en piedra (estoy dando por supuesto que cuentan con algo de iluminación, aunque solo sean unas antorchas improvisadas). A los pies de la roca rectangular (no podemos ni llamarla altar) hay un esqueleto. Y al extremo de ese saliente, están los restos de lo que parece un puente colgante (no me preguntes quien ni cómo lo montó ahí; a mi nadie me explicó como montaron las cuchillas de "solo el penitente pasará..." en la Última Cruzada). Eso sí: todo parecerá indicar (15) que fue cortado desde el mismo saliente, por el tipo cuyo esqueleto reposa al otro lado.

Para llegar hasta el otro lado sin caminar por el vacío, los PJs pueden recurrir a diversos métodos. Pueden intentar aprovechar las estalactitas del techo y trepar por una cuerda. O bien, aprovechar los leves (e inseguros) salientes de roca que rodean la cripta. En ambos casos, un par de tiradas de 15 (para trepar y no caerse) serán cruciales. Un fallo significa que han perdido pie y deberán superar una tirada 18 para agarrarse a tiempo. Si fallan esta tirada... bueno, caerán al foso sin fondo. Alentador, ¿verdad?

Una vez en el tierra firme (el saliente del altar), los PJ podrán hacerse sin problemas con su objetivo. Para su sorpresa, una tirada de 18 revelará nuevos e interesantes datos de los grabados que decoran la urna. Para empezar, muestra una serie de runas, realizados a todas luces por alguien que no era un sacerdote. A juzgar por las ropas que luce el cadáver (20) podía tratarse de algún esclavo propiedad de la familia de Séneca.

La urna, confeccionada de forma rústica y artesanal, debe romperse para poder sacar lo que hay en el interior. Al hacerlo, dejarán al descubierto una cabeza humana que se encuentra asombrosamente bien conservada, como si hubiera sido embalsamada. Sus rasgos son definitivamente nórdicos y su semblante muestra una profunda sensación de paz y... felicidad. Aunque puedan intuirlo, los PJ se encuentran ante los restos de aquel que una vez fuese el primer inmortal: el guerrero bárbaro que desafió a los mismísimos dioses en pos del don de la vida eterna. Entonces, si el guerrero inmortal murió aquí, en Córdoba hace siglos. ¿Quién ha estado vagando de un lado para otro desde entonces?

La clave de todo ello se encuentra (al menos en parte) en los grabados que han sido realizados en las paredes de la urna. Junto a un sin fin de runas (que a los PJ les será poco menos que imposible descifrar) hay unos dibujos. Muestra tres hombres distintos que caminan hacia una gruta. El primero de ellos es un guerrero. El segundo, se encuentra cubierto de pies a cabeza por una túnica, protegiéndose del sol. Por último, quien está ante la caverna, no es otro que un monstruo, mitad hombre, mitad bestia. En la entrada de la caverna, un enorme lobo los aguarda. Una tirada de 18 permitirá saber que la erosión ha borrado una figura más, la cual se encontraba oculta tras la caverna, contemplando el espectáculo.

## Fenris y el mito del Ragnarok

Aunque los PJs no tendrán mucho tiempo para examinar los grabados, si obtienen una tirada de 18, podrán conocer una versión del mito vinculado al

mito del anillo de Odín. Se trata de un mito tan viejo como la cultura en la que se forjó:

Midgard, el mundo de los hombres, resultó habitable cuando Odín, el más poderoso de Asgard, logró encerrar en una caverna a una bestia terrible conocida como Fenris. Se trataba de la destrucción pura y dura. Debido a su propia naturaleza, dicho ser no podía ser aniquilado. Por lo tanto, Odín lo encerró en una gruta, sellándola con hielo. Allí permanecería hasta que llegara la hora de acabar con el mundo de los hombres, momento en el que sería liberado de nuevo. Sin embargo, el anillo fue robado por Loki y entregado a los hombres. El mismo Loki difundió el rumor de que esas cavernas encerraban el secreto del poder de los dioses, pues las aguas que allí fluían procedían del mismísimo Asgard. Loki transmitió tal mentira pues sabía que, para que Fenris fuera liberado, su energía tendría que ser canalizada por tres mortales distintos: un guerrero, un sabio y la mezcla de ambos.

Sin embargo, una tirada de 20 permitirá recordar una versión distinta del mito. Según dicha versión apócrifa, en esa caverna no se encuentra Fenris, sino el secreto de la inmortalidad. Los dioses, al ser conscientes de que no podían destruir dicha fuente (pues de ella habían nacido sus poderes), decidieron ocultarla a los mortales y crearon el mito de Fenris, un mito que sirve para mantener a los mortales lejos de la fuente de la vida eterna.

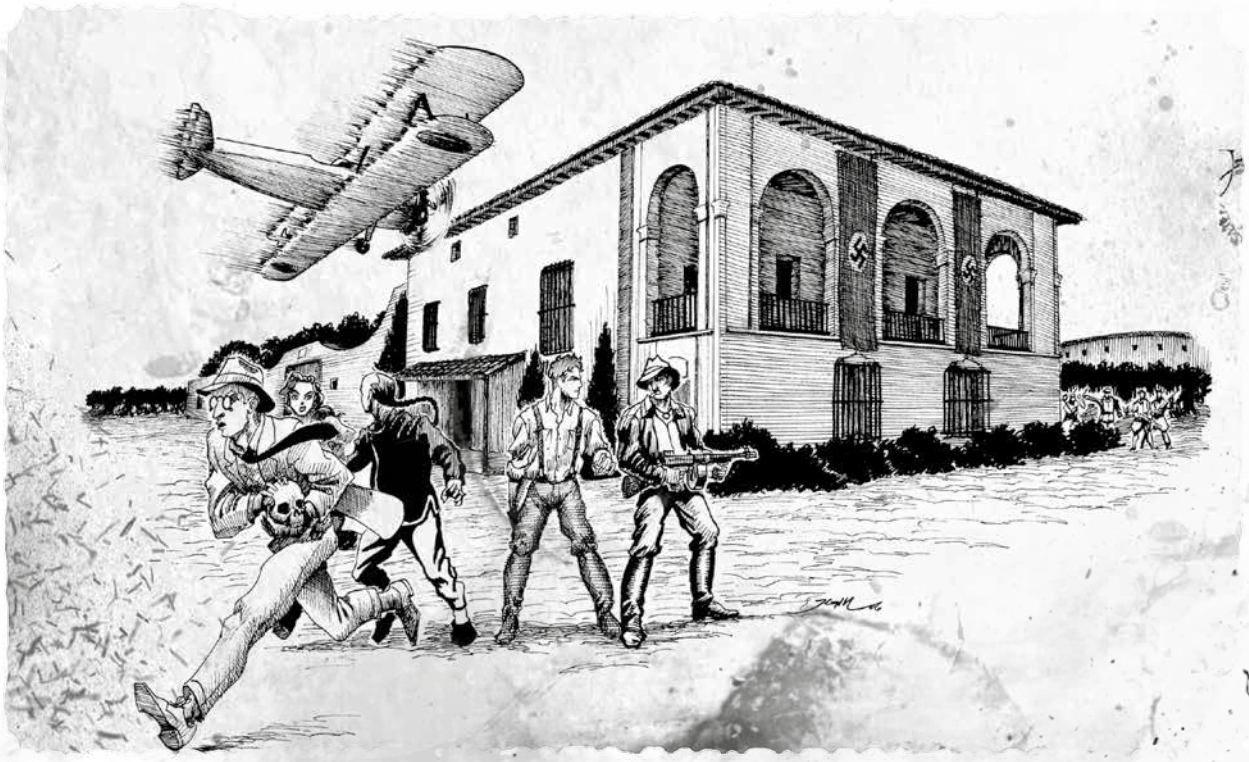
Dicha versión es la que creen a pies juntillas Kessler y Zimmer.

¿Qué versión es la correcta? Por el momento, me temo que tendrás que seguir leyendo para averiguar cómo termina la leyenda...

## Conclusión

Si los nazis se hacen con la urna lo prepararán todo para su traslado inmediato a la base móvil del Grupo Thule. Dicha base no es otra que un submarino que aguarda instrucciones cerca de las costas portuguesas. Para trasladarse hasta allí emplearán vehículos de tierra, dejando con un palmo de narices a Queipo de Llano y sus hombres. Si los PJs están formando parte de la farsa, pueden unirse con los nazis si creen que su causa puede ser justa (me refiero la de encontrar la solución a las plagas, no a la de crear un ejército de soldados inmortales para que el Reich dure 1000 años, fin que Kessler persigue y que desde luego no compartirá con los PJs en ningún momento).

De todas formas no debemos olvidar a los muchachos de Nikita Kashev: el bombardeo que realizarán sobre la finca puede tener lugar (como siempre) en el momento dramáticamente más importante. Pue-



de ocurrir justo cuando los verdaderos hombres de la SS (Kiershner, Falken y compañía) lleguen a la finca... o bien justo cuando los PJ se encuentren dentro de la cripta prohibida (¿he mencionado lo inestables que son los techos de tales cavernas centenarias, precariamente mantenidas a lo largo de los siglos?).

Sea como sea, el bombardeo creará el caos y la confusión en toda la finca, obligando a los soldados nacionales y alemanes a reaccionar ante el ataque. Por tierra, otros miembros del circo de Kashev también penetrarán en la propiedad cuando esta se encuentre bastante diezmada por los aviones. En cualquier caso los PJs, de encontrarse entre los guerrilleros de Kashev, siempre pueden pedir que retrasen el bombardeo. El temperamental ruso solo se comprometerá a retrasarlo hasta unas horas (siendo necesarias tiradas de 18). Eso puede dar más intensidad al asunto si los PJ se han colado en la finca furtivamente y tienen que ir contrarreloj.

Pueden darse muchos finales distintos a esta historia. Los PJs pueden aliarse temporalmente con el Grupo de Thule para encontrar una forma de frenar la Plaga. En ese caso, te remito al Epílogo de esta campaña en la página 110, donde los PJs vuelven al punto de partida para si pueden cerrar el sepulcro que guardaba la Ira de Dios... y que ellos mismos abrieron.

Otra posibilidad es que los PJs hayan escapado de los nazis con la urna en su poder. En ese caso Theresa habrá pedido acompañarlos. ¿Que se niegan? Pues hará lo imposible porque los capturen puesto que no dejará que se vayan sin ella... sobre todo si fueron ellos quienes abrieron el sepulcro: si hay una oportunidad de frenar los horrores que ha desencadenado la plaga, seguramente los PJs puedan frenarla. Por otro lado, no conviene olvidar que Theresa es aliada de Jethra Skull y Tierra Prometida: siempre es posible que estos la hayan prevenido acerca de los PJs y tenga instrucciones de llevarlos hasta una trampa de este peculiar grupo en la sombra.

Por otro lado, si nuestros aventureros colaboraron con los hombres de Kashev, estos no dudarán en llevarlos de vuelta tras las líneas republicanas, donde podrán coger un tren que los saque del país.

## DRAMATIS PERSONAE

**Nota:** Los PNJs que ya han aparecido en módulos anteriores (Kessler, Zimmer, Theresa...etc) no han visto alteradas sus características notablemente, por lo que puedes emplear sus mismas fichas.

### Queipo de Llano

Al contrario de lo que pudiera parecer a juzgar por su potente y terrible voz, Queipo de Llano es un hombre menudo, de bigotes poblados y que esconde sus ojos marrones tras gafas redondas. Aunque se está quedando calvo, mantiene todavía algo de pelo negro rizado sobre su cabeza. Su carácter es seco y abrupto. Por otro lado, es un firme convencido de la causa nacional (militar, católico y español, como él mismo se definirá ante los PJs), siendo un incondicional de sus dos únicas pasiones: la radio y la tauromaquia.

**Características:** Fortaleza (Todavía sano) 3, Reflejos (Sedentario) 3, Voluntad (Demagogo) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Duelo a muerte 4, Guerra psicológica 8, Radioaficionado 5, Educado en un seminario 5, General en activo 4, Tocar la trompeta 2, Buen oído 4.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Browning (m+M+1), Subfusil M19 (C+M+1).

**Complicación:** Sobrevalora su capacidad para tenerlo todo bajo control.

### Arturo de los Santos

Un joven oficial, mano derecha de Queipo de Llano por sus creencias castas y puras. Sin embargo, este joven de apenas treinta años, ha caído hechizado por la hija de Zimmer, Theresa. Aunque sabe que su amor con la religiosa es imposible, su afecto ha hecho que Zimmer, a través de su hija, consiga cierta tranquilidad a la hora de realizar sus trabajos en la finca. Sin embargo, Theresa puede manipularlo a favor de los PJs si estos se comprometen a sacarla de allí cuando ellos se larguen. Aunque su afecto por Theresa es sincero, Arturo sigue siendo fiel a la causa del bando nacional, así que no podrán pedirle que traicione a "la patria" así como así...

**Características:** Fortaleza (Puños de acero) 4, Reflejos (Siempre dispuesto) 3, Voluntad (Dedicado) 2, Intelecto (Ingenuo) 3.

**Habilidades:** Llevar a Theresa en brazos 5, Tirador especialista 5, Vigilancia 5, Sinceridad 6, Estudió en el conservatorio 4, Conductor 4, Oficial leal 4.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 13.

**Armas:** Sin armas (m+2), Browning (m+M+1).

**Complicación:** Su amor por Theresa puede llegar a hacer que se tambaleen sus convicciones.

## Nikita Kashev

Los que le conocieron antes de la guerra recuerdan la risa bonachona de este grandullón soviético. A costa de su fortuna familiar, montó un circo con el que recorría los rincones de la Península Ibérica, lugar al que Kashev gustaba llamar hogar. Sin embargo, los sucesos en Asturias agriaron su carácter y el alcohol ha ocupado el lugar que antes ocupaba el afecto hacia su hija Annia. Kashev es corpulento, de largos cabellos canos y con una barba muy poblada. Su tono de voz es ronco y sus modales bruscos. Ha dejado de comportarse como un maestro de ceremonias para ser el comandante de este peculiar grupo de guerrilleros.

**Características:** Fortaleza (Barriga poderosa) 5, Reflejos (Siempre ebrio) 3, Voluntad (Nada que perder) 3, Intelecto (Suspicaz) 3.

**Habilidades:** Levantamiento de peso 6, Ex-combatiente en Rusia 5, Otear 5, Maestro de ceremonias 5, Mezclar vodka con vino 3, Acrobacias aéreas 5, Estratega 4, Sigiloso 4.

**Combate:** Aguante 6, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+2), Colt Peacemaker (m+M+1), Subfusil (C+M+1).

## Oído Lejano

Se trata del último miembro de una tribu Cherokee, habiendo dejado atrás sus tierras buscando un destino mejor que morir encerrado en una reserva. Pese a su avanzada edad, sigue siendo un rebelde. De cabellos largos y canos, tiene la cara cubierta de arrugas y ha vivido mucho. Cuando conoció a Kashev, se encontraba trabajando en un espectáculo de lanzamiento de cuchillos, pero cuando iniciaron su venganza contra las fuerzas nacionales, Kashev encontró un nuevo talento en Oído Lejano: sus conocimientos en radio y telegrafía, algo que desde pequeño había fascinado al indio y que había aprendido en la reserva.

**Características:** Fortaleza (Ya anciano) 2, Reflejos (Manitas) 4, Voluntad (Rebelde) 4, Intelecto (La voz de la experiencia) 4.

**Habilidades:** Moverse con discreción 3, Lucha tribal 4, Por algo lo llaman "Oído lejano" 6, Habla varios idiomas 4, Radiocomunicaciones 6, Herborista y sanador 5, Sugestión 4.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 6, Daño +1/+1, Defensa 13.

**Armas:** Sin armas (m+1), Cuchillo (C+1) Arco compuesto (m+M+1).

## Mimmo

Sordomudo de nacimiento, es una especie de hijo adoptivo para Kashev. Fue el primero de sus artistas, junto con su hija, en entrar a formar parte del circo. Kashev le enseñó a pilotar y las artes de la mímica. A este joven de pelo corto, moreno y cara eternamente maquillada, lo conoció mientras vagabundeaba por los burdeles parisinos. Será fiel a Kashev hasta el día de su muerte.

**Características:** Fortaleza (Superviviente nato) 3, Reflejos (Puede estar horas sin moverse) 4, Voluntad (Supera sus carencias) 4, Intelecto (Sordomudo) 4.

**Habilidades:** Acróbata 5, Sabe defenderse 4, Hacerse entender 3, Mímica 5, Estatua humana 6, Leer los labios 5, Sabe pilotar 4.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+1), Cuchillo (C+1) Rifle (m+M+1).

## Selenna

Es una misteriosa mujer, de origen cíngaro. Tiene unos cuarenta años y conoce las artes como pitonisa. Lo curioso es que también es piloto. Kashev lo descubrió cuando intentó robarles uno de los aviones, el mismo que pilotaba la hija de Kashev. El ruso y la gitana se enamoraron al primer encontronazo (es decir, cuando el ruso intentaba evitar que huyera). Selenna es la parte racional del grupo. Es menos impulsiva que Kashev y está todavía aprendiendo a manejarse con el avión. Tiene una hermosa melena negra rizada y unos preciosos ojos verdes.

**Características:** Fortaleza (Curtida) 3, Reflejos (Juego de manos) 3, Voluntad (Mística) 4, Intelecto (Mujer de mil recursos) 4.

**Habilidades:** Escurridiza 3, Oculta una daga en el pelo 4, Charlatana encantadora 5, Leer debilidad 5, Echar las cartas 5, Visiones del más allá 6, Remedios caseros 4, Robar avionetas... 5, ...Y pilotarlas 2.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Daga (C+1).

## Gente del Circo (Secuaces)

Pues eso... malabaristas, zancudos, enanos fortachones, una mujer barbuda, tragasables y engullefuegos, domadores... todos ellos han aprendido a usar sus técnicas y talentos para la guerra de guerrillas. La ficha que presentamos puede verse alterada, según su especialidad.

**Características:** Fortaleza (Buenos músculos) 4, Reflejos (¡Más difícil todavía!) 5, Voluntad (Somos una familia) 3, Intelecto (Analfabeto) 2.

**Habilidades:** Acrobacias imposibles 8, Trato con animales 5, Miliciano improvisado 4, Supervivencia en el campamento 6, Divertir 5, Sentir el peligro 4, Cultura general 2.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 18.

**Armas:** Sin armas (m+2), Escopeta (C+M+1).

## Trujillo

Un auténtico sinvergüenza. Moreno, patilludo y siempre con un pitillo entre labios, de figura desgarbada y sonrisa de serpiente. Así es este buscavidas y aprovechado. Tiene un buen montón de cicatrices surcando su cuerpo por cortesía de todos aquellos a los que ha estafado y han dado con él. Se está enriqueciendo con la guerra debido a su olfato para el contrabando y tanto unos como otros lo soportan solo porque sabe encontrar aquello por lo que estés dispuesto a pagar cuando más lo necesitas.

**Características:** Fortaleza (Acostumbrado a los golpes) 3, Reflejos (Escurridizo) 3, Voluntad (Canalla) 4, Intelecto (Olfato para los negocios) 4.

**Habilidades:** Salir por piernas 6, Resistir palizas 4, Estafador y liante 5, En el sitio adecuado en el momento adecuado 5, Carterista 4, El arte del estraperlo 6, Averiguar intenciones 4, ¿Una partidita de tute? 6.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+1), Navaja (C+1), Escopeta (C+M).

## Carnaza Nazi y Nacional (Secuaces)

Esta vez, la carnaza de siempre va acompañada por una guarnición (nunca mejor dicho) de miembros del ejército nacional, al mando de Queipo de Llano. Para averiguar los valores de los soldados españoles, mira los valores de la derecha.

**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 4, Romper cabezas 4, Odio racial 3*, Vigilar 3, Negarlo todo 2, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1).

* En el caso de los soldados nacionales, cambian esta habilidad por "Odio a los rojos".

## Los Aviones del Circo

Se trata de tres biplanos de la primera guerra mundial. En cuanto reciban más de 60 puntos de daño, comenzarán a soltar humo por todos lados y el piloto tendrá que ir pensando en aterrizar antes de que las llamas lo consuman en vuelo. Además, la técnica que emplearán para atacar los miembros del circo será la de realizar pasadas arrojando cócteles Domínguez (antepasado del cóctel Molotov) (Daño M, y la víctima debe superar una tirada de 15 cada turno o sufrir M de daño, y ganar el aspecto temporal "en llamas").

Para pilotar un avión, hay que tener alguna habilidad adecuada, y de la decisión del Director de Juego dependerá si la habilidad vale. "Manejar todo tipo de trastos" valdría, "Militar reservista" o "Apasionado de la tecnología" podría valer, mientras que "Estudiar Filosofía", "Gerente de hotel" o "Esgrima antigua" serían difícilmente justificables. De todas formas, animamos al DJ a tener manga ancha, y siempre que el concepto del personaje lo justifique, puedes permitir que utilicen su habilidad de a modo de habilidad de pilotar.

El único avión que dispone de armas (daño m+C+M), aparte de los cócteles, es el de Kashev aunque su artillero (un catalán regordete y semblante amable llamado Jordi) se encuentra sufriendo un fuerte ataque de apendicitis (otra vía para ganarse la amistad con los circenses sería salvar la vida de este personaje si tienen conocimientos médicos: o 15.

## Miura

Apodado "Locomotora", este enorme toro de piel negra y dura como el blindaje de un Panzer es la última y más valiosa adquisición de Queipo de Llano. Sus dos astas están afiladas y una carga de este monstruo puede dejar malherido al más pintado...

**Características:**Fortaleza (Bestia de 500 kilos) 10, Reflejos (Bien entrenado) 3, Voluntad (Indomable) 2, Intelecto (¡Muuuuuu!) 1.

**Habilidades:** Correr 8, Mugir 3, Cornada 6, Vigilar 3, Sentidos de toro 7, Pastar 4, Semental 5.

**Combate:** Aguante 11, Iniciativa 3, Daño +4, Defensa 16.

**Armas:** Cornada (M+4), (Pisotón C+4).

**Armadura**: Piel dura, RD 2.

# CAPÍTULO VI

# EL REGRESO DE RAVEK

1854.

18 de Marzo de 1937.

Todo se ha ido a la mierda. Maldita sea. Se lo advertí al viejo Archer pero no quiso escucharme. No llevamos ni una semana a bordo de este jodido tren y ha pasado ya lo que más me temía. Parece que Archer no ha sido el único que ha vuelto de entre los muertos. Ese cerdo de Ravek sigue ahí afuera y tiene a Maddie. En una hora llegaremos a Roma, el sitio donde acaba su rastro. Que Dios te guarde si le has puesto la mano encima, Ravek. "Matilda" se encargará de devolverte al infierno de una maldita vez.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

# PRIMERA PARTE
# VACIONES EN ROMA

## Roma
## Información para el DJ

Bajo el nombre de "Tierra Prometida", un grupo de poderosos empresarios hebreos han consagrado sus vidas a proteger al pueblo judío allá donde fuera necesario. Cuando Theresa Zucker tuvo ante sí la imagen de lo que iba a acontecer en los próximos años, lo guardó en secreto todo el tiempo que pudo. Incapaz de contarlo a su padre, Theresa lo confesó todo a uno de sus mejores amigos, alguien que había sido para ella un confidente y un segundo padre. Su nombre es Jethra Skull, una de las personas que más sabe de arte en el viejo continente y, probablemente, una de las que mueve más dinero gracias a él. Es amigo personal de varias de las familias aristocráticas más influyentes de Europa y es propietario de una casa de subastas de renombre internacional en Roma.

Sin embargo, lo más importante es que se trata del principal cabecilla de "Tierra Prometida". Al escuchar el escalofriante testimonio de la hermana Zucker, lo puso en conocimiento de los otros cinco miembros del grupo. En una reunión celebrada en París, "Tierra Prometida" decidió que había llegado la hora de proteger de nuevo el pueblo hebreo: la hora de impedir el holocausto que, a juzgar por la visión de la hermana Theresa, se ceñía sobre ellos.

La suerte sonreía a los miembros de "Tierra Prometida": parecía que el destino estaba de su parte cuando descubrieron que el Grupo de Thule había dado con el sepulcro que encerraba las Plagas. La hermana Zucker ayudó a su padre en todo cuanto pudo, sin saber que le estaba llevando a una trampa...

Tanto Jethra como el resto de los miembros de Tierra Prometida saben que aquellos que abren el sepulcro ven marcadas sus manos de forma irreversible. Las mismas marcas que habrán reaparecido en las palmas de las manos de los PJs desde que, en el primer módulo de la campaña, abriesen los sellos del sepulcro maldito (ver **Las Fauces del Infierno**, página 28).

Por otro lado, según textos que conservan los miembros de "Tierra Prometida", aquellos que la abrieron son los únicos capaces de volver a cerrarla. Por ello, y para no correr riesgos, han decidido eliminar a tales "elegidos"... arrebatando a los alemanes la única llave que tienen para frenar la plaga definitiva.

## Jethra, los elegidos y Ravek

Recientemente, Jethra inauguró una nueva sala en la Galería de los Ufizzi, en Florencia. Durante la fiesta que siguió al acto, a través de su amiga la hermana Theresa, conoció a Cornelius Hollister. El muy bocazas no podía dejar de contar la historia de lo ocurrido en su excavación en Tebas.

Jethra no tardó en comentarlo a sus compañeros de "Tierra Prometida" en una reunión de emergencia en París. La decisión resulta tan drástica como, a su juicio, necesaria: eliminar a los "elegidos" para evitar que caigan en manos de los alemanes y puedan, con su ayuda, volver a cerrar el sepulcro. Jethra, al ser el más joven de los miembros, es el encargado de ejecutar dicha misión.

Para ello, decide contactar con los hombres del Arlequín. Ha tenido tratos con ellos desde hace años (algunas de sus mejores colecciones han sido completadas con su ayuda) y de hecho fue Jethra quien los puso en contacto con la hermana Zucker. El caso es que se citó con la banda del Arlequín en Venecia. Y aunque se negaron a llevar a cabo el trabajo, sí que pusieron en manos de Jethra la solución a sus problemas.

Los Arlequines esperaban la llegada de un barco cargado de obras de arte de contrabando. La nave en cuestión llegaba con retraso: lo habían asaltado hacia doce horas cuando salía del Mar Negro, supuestamente cargado de obras de arte saqueadas de templos y demás, allá por las tierras de Oriente. Cuando los Arlequines encontraron el barco, lo hallaron desierto, con toda su tripulación masacrada.

Tal y como lo encontraron los hombres del Arlequín que aguardaban su llegada al puerto de Venecia: todos sus compañeros habían sido brutalmente asesinados... menos uno. Este último, a todas luces, se había quitado la vida. Llevaba puesta una máscara de acero con la efigie de un aterrador diablo. Jethra, sospechando algo de lo que podía encerrar la máscara, la compró a los miembros del Arlequín y la llevó a París donde, con la ayuda de una médium, logró ponerse en contacto con el espíritu de Ravek, cuya esencia había quedado atrapada en la máscara tras haber sido impactado por el rayo que acabó con su cuerpo (ver el preludio a la campaña: **La Máscara de Fu-Kang**, página 20).

Así pues, Jethra hizo un pacto con Ravek. Él eliminaría a los "elegidos" y, a cambio, los miembros de "Tierra Prometida" lo devolverían a la vida. Por supuesto es pura patraña: ni Jethra ni ninguno de sus compañeros son maestros de lo oculto ni nada parecido... pero dirían lo que fuese con tal de que Ravek aceptase el trato. Y lo cier-

to es que nuestro arrancador de caras favorito no tiene muchas alternativas, atrapado como se encuentra dentro de la máscara.

## Información para los PJs

Ha pasado ya algún tiempo desde la aventura que cruzó los caminos de Ravek y nuestros PJs. Lo cierto es que puede que nuestros héroes se encuentren recordando esa misma peripecia mientras disfrutan de una fiesta en un elegante pub (o en un tugurio de contrabandistas en Cabo Gayena, poco importa).

Entre los invitados a la fiesta está el padre Alessandre: es un amigo personal de uno de los PJs. Como ellos, se ha convertido en un aficionado del mundo de lo sobrenatural y lo oculto. Cuando volvieron a aparecer aquellas marcas en las manos de los PJs, estos pidieron al padre Alessandre que investigase. Y parece que al fin ha podido encontrar a alguien que puede ayudarlos.

El padre Alessandre les comentará que ha contactado con un coleccionista de arte, Jethra Skull, quien parece saber algo sobre la naturaleza de las marcas y, mucho más importante, sobre la naturaleza del sepulcro que ellos abrieron. El padre Alessandre les dirá que ha concertado una cita con Skull dentro de dos días, en Roma.

En un momento determinado de la fiesta, una vez hayan hablado con él, el padre Alessandre quedará en llamarles al día siguiente para organizar el viaje hasta Roma. Los PJs lo perderán de vista el tiempo suficiente como para que el sacerdote desaparezca entre la multitud.

Un rato después, el grito de uno de los invitados romperá el ambiente distendido de la fiesta. En uno de los servicios, sentado sobre la taza del retrete, los PJs encontrarán el cuerpo del padre Alessandre... con la cara arrancada (👁 18 permite descubrir que no se trata de él realmente... sino de alguien a quien han acicalado para que se parezca... y al que han vestido con sus ropas). Los PJs encontrarán una nota en unos de los bolsillos de su ensangrentada chaqueta. En ella puede leerse:

*"¿La amistad sigue siendo algo maravilloso, verdad? "*

R

Si superan una tirada de 👁 o 📄 12, sentirán un escalofrío al comprobar que la letra en cuestión es idéntica a la que vieron en la nota recibida cuando Herb Donaldson fue secuestrado por Ravek (ver preludio **La Máscara de Fu-Kang**, página 20).

## Plaza de España

"FIND HIM"
- Hollow Man (Jerry Goldsmith)

Nuestros héroes habrán seguido la única pista que tienen por el momento: la cita con el señor Jethra Skull.

Así, dos días después, es posible que los PJs se encuentren dando vueltas por la plaza de España, paseando la vista entre los puestos para turistas, sentados en las ingentes escalinatas, o dando de comer a las palomas... A la hora indicada, con las cinco de la tarde resonando en el campanario de una iglesia cercana, aparecerá un elegante Rolls Royce del que bajará, custodiado por dos guardaespaldas, Jethra Skull.

Jethra se encuentra allí esa tarde para probar a los PJs: su intención es verificar que, en efecto, son ellos "los elegidos". Le bastará con comprobar que tienen las marcas en las palmas de sus manos. El coleccionista de arte les contará que el sepulcro que han abierto ha desencadenado la última de las plagas, la Ira de Dios... y que no puede ser frenada.

En un momento determinado, se escuchará un disparo procedente del otro lado de la plaza (tirada de (👁 contra el 💀 (+11) del tirador). Y aunque superen los chequeos mencionados, lo más que podrán ver será una silueta encapuchada y vestida de negro, oculta tras una chimenea en uno de los tejados. Ravek disparará varias veces (aunque sea al aire) consiguiendo que la gente salga despavorida al igual que las palomas que se asentaban en la, hasta el momento, pacífica plaza. Los PJs deberían tomar cartas en el asunto, momento que Ravek aprovechará para perderse entre los tejados. Su persecución no resultará mucho más fructífera que la anterior, puesto que Ravek terminará por meterse bajo las alcantarillas de la ciudad.

A los PJs no les resultará muy complicado seguir su rastro: en el fondo, es lo que el propio Ravek quiere.

## Las Alcantarillas

"THE ELEVATOR"
- Hollow Man (Jerry Goldsmith)

En su huida por los tejados, el rastro de Ravek, conducirá a los PJs hasta una boca de alcantarillado (👁 contra su 💀 +11 para intuir su treta).

Una vez hasta las rodillas de aguas fecales y con el griterío estridente de las ratas de fondo, Ravek guiará a los PJs hasta una cámara subterránea donde confluyen cuatro conductos. En su interior, escucharán las voces de auxilio del propio Padre

Alessandre, las cuales podrán ser también otro elemento que les mueva a seguirlo hasta el lugar en cuestión.

El lugar no es otro que una cámara de acumulación de residuos, la cual se cierra a cal y canto cada hora para dejar entrar las aguas fecales. Ravek lo sabe pues intentó buscarse una base de operaciones en las alcantarillas, sin demasiado éxito... Al comienzo de cada hora, comienzan a escucharse los rumores ahogados del agua acercándose.

Entonces, los conductos se cierran dejando aislada la cámara... durante unos pocos minutos. Pasado ese tiempo, y con el rumor de los torrentes de fondo, una compuerta cenital se abrirá dejando caer un pestilente y torrencial río de residuos.

El plan de Ravek es bien sencillo. Conducirá a los PJs hasta la estancia, donde él mismo servirá de cebo (utilizando para ello la voz del cuerpo del que se ha apoderado, en este caso el de Alessandre). Cuando los PJs entren en la sala, podrán ver que un único punto de luz incide sobre el centro de la estancia. Bajo el mismo se encuentra el cuerpo del sacerdote, con la cabeza metida bajo las aguas fecales, aparentemente inconsciente. La estancia estará llena de ratas y los PJs podrán ver que la capa con capucha que llevaba Ravek está tirada en uno de los accesos (para hacer creer que se ha ido por ahí, obviamente).

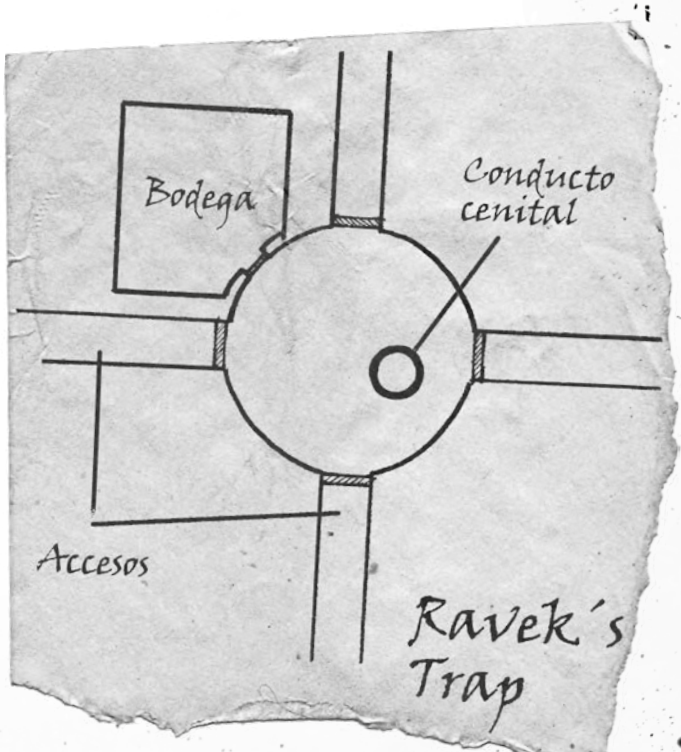
Para Ravek lo principal es ganar tiempo, de cara a retenerlos hasta el momento en que la cámara quede herméticamente cerrada. Los PJs podrán percatarse de que algo mal cuando vean que las ratas (que han seguido los acontecimientos cuan atentas espectadoras) comienzan a irse tras olisquear un poco el ambiente (👁 16). Ravek, entre tanto, aun en posesión del cuerpo de Alessandre intentará ganar tiempo mediante la cháchara y, lo más importante, la amenaza de matar a su actual anfitrión: cosa que ilustrará poniéndose un cuchillo en la garganta. Durante 5 minutos de tiempo real, Ravek tendrá que dar palique a los PJs. Les puede narrar (con horror para los PJs, usará su auténtica voz) cómo sobrevivió a su anterior encuentro, acabando encerrado en esa máscara. Ahora que carece de cuerpo, dejará claro que no puede morir en el sentido tradicional de la palabra. Usará ese argumento mientras acaricia el cuello de Alessandre con la hoja del cuchillo.

Si Ravek distrae a los PJs durante esos 5 minutos, los accesos quedarán sellados mediante pesadas compuertas metálicas, que serán imposibles de abrir. Al asalto siguiente, comenzará a oírse el rumor de las aguas acercándose. Y al siguiente, un torrente de pestilente agua gris entrará por el orificio cenital, comenzando a llenar la estancia de agua, cada vez más deprisa. En cinco asaltos, el agua les llegará por la cintura. En diez, por el cuello. Y en doce... comenzarán a tirar Aguante para no morir ahogados.

¿Escapar de la cámara? Bueno, en teoría deberían perecer si se han quedado a escuchar la charla típica del malo (me imagino que alguno soltará eso de: "Venga ya, Ravek... Estás cometiendo el típico error del malo de la peli... Hablar demasiado."). Puedes permitir a los PJs hacer tiradas de 👁 15: cuando estén bajo el agua, quizá puedan descubrir una zona por la que los tabiques se encuentran más debilitados (por obra de las ratas, el tiempo...). Si la pasan, podrán escuchar que suena casi a hueco. Tres tiradas de ✖ contra 24 (pueden colaborar) permitirán a los PJs abrir un hueco por el cual escapar. A Ravek bastará con quitarle la máscara para que deje de poseer al bueno del Padre Alessandre.

## Conclusión

Una vez le arrebaten la máscara al Padre Alessandre de la cabeza, este recuperará el control de su cuerpo. El conducto que pudieron haber abierto en una de las paredes de la cámara dará a la bodega de uno de los restaurantes de esa zona de la ciudad. Tras las oportunas explicaciones al enfurecido dueño del local, los PJs deberían ir a su hotel o a casa del padre Alessandre, donde



descansar, lavarse un poco y quitarse el hedor a alcantarillado.

Cuando puedan hablar con Alessandre, este tan solo recordará los últimos instantes: alguien le dijo que lo llamaban por teléfono, que era Jethra Skull... y luego todo se vuelve borroso. Su mente se encuentra vacía de todo recuerdo desde hace casi una semana. Su cuerpo sin embargo notará la tensión a los que lo ha sometido Ravek, por lo que necesitará un merecido reposo.

Los PJs podrán acudir a la mansión de Jethra, la cual se encuentra a las afueras de la ciudad. Es una villa reconstruida en el siglo XVIII, que mantiene el encanto del imperio romano: numerosas estatuas de corte clásico decoran su entrada así como los jardines que rodean la casa. Sin embargo, alguien se habrá adelantado en el deseo de los PJs de tener una "pacífica" charla con el señor Jethra Skull: dos coches negros, sin distintivos, aguardan en la entrada del palacete.

Sentado ante el hogar del enorme salón de la casa, los PJs podrán encontrar a Sir Douglas Archer, disfrutando de un café mientras varios de sus hombres registran palmo a palmo la residencia del señor Skull. Nuestros héroes, que podrán haber sido llevados ante su presencia en cualquier momento (desde que salieron de las alcantarillas, los hombres de Archer los han estado siguiendo). Si ya eran miembros del Club de la Calle *57*, los PJs reconocerán a Sir Douglas y este les explicará algunos detalles de lo sucedido: por lo visto, el Club ha pedido amablemente al señor Skull que viaje hasta Gran Bretaña donde será interrogado por su vinculación con el asunto del profesor Zimmer y la excavación Hollister en Tebas.

Si los PJs no pertenecen al Club de la Calle *57* o se negaron a entrar en él, esta es la ocasión perfecta para que definitivamente entren a trabajar para ellos. Sir Douglas les dejará muy claro que tienen fuertes motivos para sospechar que Skull se encuentra tras su intento de asesinato. Ahora que son sus vidas las que se encuentran en verdadero peligro (intuyen que Skull no trabaja solo y que quienes estén tras él, pueden enviar a otro asesino tras ellos), formar parte del Club de la Calle *57* les garantizaría cierta protección ante futuros y posibles ataques. Si, a pesar de todo, siguen negándose a colaborar, Sir Douglas no podrá evitar lanzarles una amenaza velada: se están acercando demasiado a la verdad y, llegado el momento, puede que pase el tiempo en que puedan elegir. La próxima vez que se encuentren puede que los PJs no reciban una invitación tan amable.

La máscara de Ravek puede haber desaparecido en las aguas fecales de la ciudad eterna, en cuyo caso su regreso solo será cuestión de tiempo que nuestro psicópata favorito vuelva a hacer acto de presencia. Si conservan la máscara, los PJs podrán sentir un halo de malas vibraciones en torno a ella. Tendrán que encerrarla en un baúl o algo parecido, puesto que el poder de Ravek es mayor del que pueden imaginarse.

# SEGUNDA PARTE
# EXPRESO CON DESTINO PARÍS

"TRAINS"
- The Peacemaker (Hans Zimmer)

## Información para el DJ

Han pasado varios días desde su encuentro con Ravek. Los PJs son convocados por Archer en una estación de tren, a unos kilómetros de la frontera hispano-francesa. Es una noche fría, en una desolada estación en mitad de la nada: los PJs verán aparecer de la oscuridad la enorme locomotora negra y su hilera de siniestros vagones. Como podrá informarles Archer una vez les haya hecho pasar a su despacho, el señor Skull ha querido hablar en privado con ellos. Por lo visto quiere hablar con ellos y SOLO con ellos.

## El Tren del Inmortal

Una enorme locomotora de factura soviética, gigantesca como una oruga de ébano acorazada, arrastra una hilera de seis vagones. Los tres primeros sirven de residencia a un grupo de siete agentes que están en vigilancia permanente. Como Sir Douglas Archer, lucirán las típicas muestras de no dormir demasiado bien (unas marcadas ojeras) y parecen tener un tono de piel bastante pálido. Estos tres primeros vagones acogen unas oficinas (incluyendo el despacho personal de Archer) desde la que se realizan comunicaciones por radio y una enfermería, en la que se encuentra encerrado temporalmente el señor Skull.

Los tres vagones restantes, al igual que los anteriores, comparten decoración: elegantes placas de madera, pintadas de negro y con algunas varillas de metal doradas (para darle un aspecto aristocrático). Sin embargo estos tres vagones restantes parecen pesar bastante más (👁 16) debido a que estos, a diferencia de los primeros, están blindados. Se trata de un tren soviético robado al Inmortal. De esos tres últimos vagones, el primero y el tercero tienen sus ventanas permanentemente cubiertas por cortinas negras. El que va entre ambos ni siquiera parece tener ventanas. Ante cualquier pregunta de los PJs, Archer alegará que esos tres vagones sirven para guardar cualquier pieza arqueológica sospechosa de contener cualidades míticas...

Y no es del todo falso. Porque esos vagones encierran todas las piezas que el Inmortal ha ido recuperando de sus años vividos, de sus siglos de vivencias. Y será aquí donde habrá guardado Sir Douglas Archer la máscara de Fu Kang... si los PJs se la entregaron tras su último encuentro, claro.

Por supuesto, el vagón herméticamente aislado es el que sirve de refugio al Inmortal durante las horas de sol. La enorme puerta de metal permanece cerrada hasta que, al anochecer, se abre, dejando salir al Inmortal en algún punto aislado del trazado ferroviario. Una vez ha saciado su sed, regresa y el tren se pone en marcha.

## Confesiones de Skull

Lleva varios días en poder de los miembros del Club de la Calle 57, encerrado en su base móvil y sin haber confesado nada sobre sus intereses en contra de los PJs. Archer y sus hombres habrán tratado de sonsacarle información sin recurrir a la violencia. Jethra, siguiendo una de las máximas de "Tierra Prometida", ha optado por guardar silencio acerca de su sagrada misión. Sin embargo, es consciente de que mientras permanezca retenido, los nazis pueden estar acercándose a la vía de su salvación. Skull sabe que ya es demasiado tarde para volverse atrás, demasiado tarde para arrepentirse por lo que han hecho. Por tanto, se plantea la posibilidad de contar ciertos aspectos de su misión a aquellos que han sido marcados como los elegidos, a aquellos que liberaron la Plaga Definitiva...

... los PJs.

Skull ha sido tratado a cuerpo de rey por los hombres de Archer: habrán convertido la enfermería en una pequeña suite, en la que Jethra se encuentra más como invitado que como prisionero. En el momento de recibir a los PJs pueden encontrarlo leyendo un ejemplar de una publicación especializada en arte.

Jethra contará a los PJs algunos detalles de la situación en la que, posiblemente sin saberlo, se encuentran: les contará que una amenaza se cierne sobre el pueblo de Yahvé y que, gracias a la visión que tuvo una buena amiga suya, la hermana Theresa, fue puesto sobre aviso de lo que ocurriría si los elegidos no intervenían. A través de la misma Theresa y su padre, el profesor Zimmer, Jethra confesará a los PJs que fue guiando al Grupo de Thule a la propia destrucción del pueblo alemán. Jethra les confesará que ellos guardan en sus manos el poder de cerrar de nuevo el sepulcro, acabando con el mal. Pero que si lo hacen, el pueblo de Yahvé caerá bajo el yugo nazi, provocando un holocausto...

Advertirá a los PJs lo qué les espera si colaboran con los enemigos de Yahvé (los nazis). Les avisará que quien es amigo del enemigo, termina convirtiéndose a sí mismo en el enemigo. Y que si piensan que él es el único que está tras esto, se equivocan. "Hay otros protectores del pueblo de Dios, siempre a la espera de actuar".

Sí, claro que es una amenaza contra tus PJs... ¿acaso lo han dudado por un momento?

## Arlequín Assault Blues (I): El Ataque de Ravek

El tren del Inmortal habrá puesto rumbo hacia los Países Bajos, adentrándose en la campiña francesa. La misma noche que los PJs fueron recogidos en la frontera española tendrá lugar el ataque. La máscara lleva ya un par de días en el interior del tren, por lo que Ravek ha tenido tiempo de sobra para ir mermando el vínculo de obediencia y sangre que el Inmortal ha tendido con Sir Douglas Archer para transformarlo en su sirviente.

Con un último esfuerzo, Ravek poseerá a Archer e intentará hacerse con Jethra Skull. Los PJs pueden impedírselo pues Ravek no será especialmente sigiloso (¿para qué si Archer tiene que llevar puesta una llamativa máscara de acero que imita el semblante de un ser diabólico?): a punta de pistola, Sir Douglas acabará con la mayoría de los agentes que viajan en el tren.

## Arlequín Assault Blues (II): El Arlequín Contraataca

Antes que Ravek pueda hacerse con Jethra Skull, un imprevisto sacudirá el tren de arriba a abajo. Otro tren que los ha seguido desde que salieron de tierras hispanas, abordará la base móvil del Club de la Calle 57, coincidiendo con el momento en que Ravek (ocupando el cuerpo de Archer) esté a punto de hacerse con él.

Un comando de Arlequines saltará al abordaje del tren del Inmortal. Por supuesto, semejante asalto tendrá una violenta respuesta por parte de los hombres de Archer que responderán al ataque con el fuego de sus Thompson. Mientras, los Arlequines saltan de un tren a otro, dispuestos a sacar de ahí a Skull. ¿Por qué? Pues porque esta peculiar banda de contrabandistas tienen en Jethra a uno de sus más importantes clientes y están respondiendo de acuerdo a una cláusula de protección que tenían firmada con él.

Por otro lado, desde hace algún tiempo, los Arlequines vienen escuchando rumores de que otra banda de contrabandistas (de hipotético origen ruso) trabaja por el continente. Y si hay algo que no les gusta a los Arlequines es la competencia. Así que no andarán con chiquitas: en cuanto tengan en su poder a Jethra, colocarán explosivos en la locomotora del tren del Inmortal... cargas que los PJs tendrán que encontrar

16 y desconectar 18 si no quieren que la próxima parada del tren sean las puertas de San Pedro (salvo que, en el momento de volar por los aires la locomotora, los PJs salten antes de que todo el tren descarrile espectacularmente... Tirada de 20; daño M+C si fallan, m si lo consiguen.

## Nuevas Instrucciones

Un par de días después de estos sucesos (los hayan jugado o no) los PJs serán llamados de nuevo por el Club de la Calle 57: tras el recuento de bajas y después del espectacular tiroteo, el Inmortal habrá descubierto que no solo se han llevado a Skull, sino que Archer habrá desaparecido (saltando del tren justo cuando pasaba sobre un río). Esta situación inesperada obligará al Inmortal a dar la cara ante nuestros héroes. No lo entiendas en sentido literal: quien contacte con los PJs será el secretario personal de Archer, un viejecito arrugado como una pasa y que va vestido como lo que es: el típico mayordomo inglés. Steven, que así se llama, les hará pasar a las dependencias del Inmortal. Puede incluso que esté amaneciendo cuando los PJs acudan a la que es su primera cita con quien, en palabras de Steven, "quien dirige esta casa de locos a vapor".

Los ojos de los PJs se irán acostumbrando poco a poco a la penumbra que inunda la estancia. Las luces del exterior apenas dejan ver sombras dentro del vagón. A través de unas cortinas, los PJs vislumbrarán una silueta que reposa sobre una enorme cama. La decoración de la estancia está compuesta por una mezcolanza caótica de piezas procedentes de todas las épocas imaginables: desde toscos escudos de alguna tribu bárbara hasta los más delicados grabados de la Italia del Renacimiento (algún grabado, por cierto, firmado por el propio Leonardo Da Vinci).

Con una voz quebrada por los años, el Inmortal se dirigirá a ellos para darles su próxima misión. Ante todo, se presentará como "el superior inmediato de Sir Archer" y dejando que se dirijan a él por su nombre en clave: Señor "S". Les comentará que la prioridad en esos momentos es encontrar a Sir Archer.

Como principal pista, el Inmortal les entregará un ejemplar de "La Voz de París" en cuya portada tiene un titular de impacto: "¿HA TERMINADO LA GUERRA? Maurice Fortunete, importante hombre de negocios y reconocido jefe mafioso, es encontrado brutalmente asesinado."

# DRAMATIS PERSONAE

## Jethra Skull

Un hombre alto, de cincuenta y pocos años. Su rostro está tostado por el sol y sus ojos son de color

marrón. Tiene perilla y bigote blancos, canosos, que contrastan con su resplandeciente calvicie. Siempre educado, tiene un tono de voz quebrado que hace juego con sus gestos pausados, medidos al milímetro. Como miembro de "Tierra Prometida", tiene un ímpetu casi fanático en lo que respecta a la misión de proteger al pueblo hebreo de sus enemigos.

**Características:** Fortaleza (Enfermizo) 1, Reflejos (Mide sus gestos) 3, Voluntad (Casi fanático) 6, Intelecto (Brillante) 8.

**Habilidades:** Yacer en la cama 1, Forcejear 2, Manejar mucho dinero 7, Diplomático 6, No necesita gafas 4, Experto en Arte 10, Engañar 6.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 7, Daño +0, Defensa 10.

**Armas:** Sin armas (m).

### Vincent Alessandre

Treinta y cinco años. Alto, moreno, bien parecido y ojos verdes. Este italiano quizá debería haber optado por hacer carrera en el cine en lugar de dedicar su vida a Dios. Como le gusta decir, es más teólogo que sacerdote. Aunque lo oculte bajo esa broma, sufre profundas crisis de fe que lo obligan a buscar pruebas fehacientes que demuestren SU existencia. Sin embargo, lo descubierto en Tebas, lejos de tranquilizarle le ha hecho plantearse la supuesta bondad del Dios en el que cree.

**Características:** Fortaleza (Bien parecido) 3, Reflejos (Tiembla cuando se pone nervioso) 3, Voluntad (Necesita creer en algo) 4, Intelecto (Adora los libros) 4.

**Habilidades:** Correr por las alcantarillas 4, Servicio militar 3, Cautivar a las feligresas 4, Buscar libros 6, Ver en la penumbra 4, Andar discretamente 5, Experto en teología 6.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +0, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m).

## Arlequín (Secuaces)

Vuelven estos elegantes ladrones de obras de arte, dispuestos a rescatar a uno de sus más importantes mecenas y, de paso, librarse de unos presuntos competidores que, a bordo de un tren de factura soviética, parecen estar haciéndoles la competencia en el continente.

**Características:** Fortaleza (Delgados) 3, Reflejos (Se mueven con mucho estilo) 4, Voluntad (Sin escrúpulos) 3, Intelecto (Organizados) 3.

**Habilidades:** Piruetas 5, Lucha Arlequín 5, Bajos fondos 4, Vigilar la subasta 4, Acechar en silencio 6, Falsificaciones 5, Conocimiento del Arte 5, Manejar lancha 3.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+2), Pistola del .32 (m+M+1).

## POSEÍDO POR RAVEK

La máscara de Ravek ha evolucionado, y ahora posee el espíritu de este. Cualquiera que se la ponga debe hacer una tirada de [Voluntad+Intelecto/2] a dificultad 20 o será poseído por el espíritu de este, hasta que alguien le quite la máscara o muera.

Todo poseído por Ravek gana +4 a Fortaleza y un +2 a Reflejos, reemplazará además su Voluntad e Intelecto y sus habilidades por las de Ravek. Adquirirá también el aspecto temporal "Poseído por Ravek". A cambio, claro, el jugador perderá el control sobre el personaje mientras siga poseído. Pero puede seguir gastando Puntos Dramáticos.

### Ravek renacido

**Características:** Fortaleza (La del anfitrión+4), Reflejos (Los del anfitrión+2) 4, Voluntad (Comido por el odio) 6, Intelecto (Genio del mal) 7.

**Habilidades:** Proeza física 5, Artista marcial 6, Inspirar terror 7, Mentiroso consumado 5, Moverse en silencio 7, La muerte no tiene secretos 7, Maestro criminal 7, Interrogatorio sádico 5, Coleccionista de máscaras 6, Conducción temeraria 6.

### Ejemplo: Anne-Sophie "l'Ourse" Hinault con la mascara de Fu-Kang.

**Características:** Fortaleza (Feral) 10, Reflejos (Reactiva) 6, Voluntad (Comida por el odio) 6, Intelecto (Genio del mal) 7.

**Habilidades:** Proeza física 5, Artista marcial 6, Inspirar terror 7, Mentiroso consumado 5, Moverse en silencio 7, La muerte no tiene secretos 7, Maestro criminal 7, Interrogatorio sádico 5, Coleccionista de máscaras 6, Conducción temeraria 6.

**Combate:** Aguante 13, Iniciativa 9, Daño +4/+1, Defensa 17.

**Armas:** Sin armas (m+3), Katana (M+3).

**Complicación:** Completamente psicótico, ni el peligro de morir puede frenarle.

# CAPÍTULO VII

# EL ANILLO DE ODÍN

25 de Marzo de 1937

Hace una semana que atacaron el tren. Ni a tres horas de nuestro regreso. Esos malditos "Arlequines" golpearon justo a tiempo, llevándose a Skull con ellos. Sin embargo, ese es sólo uno de los problemas. Archer vuelve a estar desaparecido y la maldita máscara también. No teníamos ni la más remota idea de donde empezar a buscar hasta esta mañana, cuando ha llegado el telegrama de Sophie, maldita sea. Hacía años que no sabía de mi pelirroja favorita, y está asustada. Alguien ha comenzado a matar gente en París. Les mata y les arranca la cara como trofeo. Maldita sea, Ravek.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## Información para los PJs

París se ha convertido en una ciudad peligrosa para los médiums.

Desde hace dos semanas, alguien está asesinando a estrellas del espectáculo de lo paranormal. La primera víctima fue una anciana soviética conocida como Madame Deveraux: fue hallada en un viejo camposanto de las afueras, completamente destrozada y desfigurada. En cuanto apareció el segundo cuerpo (un tipo de raíces hispanas llamado José de los Santos), la prensa relacionó ambas muertes y los titulares pronto centraron su atención en aquel "Asesino del Más Allá".

Sin embargo, nuestros PJs no habrán acudido hasta Paris buscando a ese asesino. El motivo de su viaje se debe a una amistad que nuestros héroes comparten con una buscavidas y aventurera a la que pudieron conocer en una de sus anteriores aventuras. Habían pasado años desde la última vez que supieron de ella. Pero al escuchar a los vendedores de periódicos vociferar los titulares del asesino de médiums, comprenderán que el miedo al que hacía mención su vieja amiga en su carta está justificado:

*"Estimado (Nombre del PJ)*

*Lamento haber perdido el contacto contigo, pero un sin fin de asuntos me han mantenido ocupada. Y a decir verdad, si ahora escribo estas líneas no es sino para pedirte ayuda. Por los viejos tiempos. Sé que no tengo derecho, pero necesito tener el apoyo de alguien en quien confío. Las cosas con Norman no han ido bien desde hace un par de semanas. Ahora estoy aquí, en este balneario, recuperándome... Pero algo no marcha bien y Norman no quiere contarme nada. A decir verdad estoy un poco asustada. Han pasado algunas cosas que debo contarte. Pero prefiero que sea cara a cara.*

*Sé que no tengo derecho a pedirlo, pero necesito verte. Necesito contárselo a alguien en quien confío.*

*Sophie Hawksmoore."*

## Información para el DJ

Imagino que ya sabrás quien está tras la muerte de los médiums parisinos, ¿verdad? Caras arrancadas y un reguero de sangre y muerte son una firma inconfundible de nuestro asesino psicópata favorito: Monsieur Ravek.

Lo cierto es que, como buen villano "pulp", Ravek ha conseguido volver una vez más de entre los muertos. Si la máscara se perdió por las alcantarillas de Roma, aquella no tardó en caer en manos de alguien... que muy pronto se vio tentado a enfundarse el terrible objeto. Dejando un rastro de cadáveres, Ravek habrá seguido la pista de la persona que aseguraba tener la clave para sacarlo de esa prisión metálica: el señor Jethra Skull. Ravek habrá llegado al cubil de los Arlequines, el almacén portuario al que llegó el barco que lo trajo hasta Europa. Allí descubrió que había sido confiscado por los carabineri gracias a la colaboración de unos agentes británicos... Hombres a las órdenes de Archer y su Club de la Calle 57.

Apoderándose de uno de los hombres de Sir Douglas, Ravek dio con el paradero de Jethra Skull. Sin sospechar que no era el servicio de inteligencia británico quien realmente se escondía tras el Club, Ravek lo preparó todo para que la máscara llegase a manos de Sir Douglas. Una vez se encontró aquella pieza en el interior del tren, formando parte de la colección de objetos del Inmortal, Ravek se apoderó de la mente de Sir Douglas y tuvo finalmente acceso a Jethra Skull, quien se encontraba prisionero dentro del tren. A través de Archer, Ravek le obligó a confesar dónde se encontraba aquella médium que, supuestamente, podía liberar su alma de aquel pedazo de metal. Sin embargo, la voluntad de Skull fue más fuerte de lo que nuestro psicópata favorito pudo imaginar.

Así, con el cuerpo de Sir Douglas aún bajo su control, Ravek llegó hasta París, siguiendo la única pista con la que contaba: que una médium de dicha ciudad tenía el poder para liberarlo. Lamentablemente, París es lo suficientemente grande como para que su búsqueda sea más compleja de lo que imaginó en un primer momento. Así pues, para acelerar las cosas, Ravek decidió recuperar algo que, desde siempre, había sido suyo: el control de los bajos fondos parisinos.

## El Fin de una Guerra

Como mencionamos en módulos anteriores, Ravek es de origen francés. De hecho, inició su carrera del crimen una vez cimentó un imperio legal que sirviese de cobertura adecuada a sus otros negocios, más lucrativos pero sin duda bastante más ilegales. Mientras que en Europa blanqueaba los beneficios, Asia se convertía en su principal campo de operaciones y aprovisionamiento de mercancía: armas, drogas, mujeres... Con el tiempo, Ravek se trasladó a Asia para tener un mayor control de la parte más oscura del negocio, delegando en sus hombres de confianza la parte legal y de distribución en Europa.

Sin embargo, en cuanto se supo de la muerte de Ravek, sus lugartenientes no tardaron en iniciar una guerra por el control de los negocios, tanto legales como ilegales. Desde los hechos narrados en la introducción a esta campaña (donde Ravek presuntamente muere, **La Máscara de Fu-Kang**, página 20); París ha vivido una cruenta guerra entre distintas facciones criminales dentro del imperio forjado por Ravek.

Una guerra que ha terminado hace escasas horas.

Ravek, ocupando el cuerpo de Archer, citó a los que habían sido sus lugartenientes en el pasado. Pactó con ellos y lo organizó todo para acabar con quienes se disputaban las porciones del pastel. Así, primero acabó con Maurice Fortunete, cuyo cuerpo fue encontrado antes del amanecer por la policía. En cuanto se supo, el rumor se propagó por los bajos fondos como un reguero de pólvora: ¡Ravek había regresado!

En el tiempo que los PJs tarden en llegar a París, Ravek habrá iniciado una campaña de búsqueda para dar con el médium que, según la Jethra, lo liberaría de su máscara. Sin embargo, al carecer de datos sobre su identidad (no sabe ni su nombre, ni su sexo... nada) ha tenido que comenzar a ciegas. Para cuando los PJs lleguen a la ciudad del Sena, los titulares de prensa habrán dejado de prestar atención a los asuntos de

bandas para centrarse en el nuevo psicópata que aterroriza sus calles: "El Asesino del Más Allá".

Entre los barrios obreros se yerguen las enormes factorías y fundiciones en las que trabajan sus habitantes de sol a sol. Bajo el campo de chimeneas se esconden algunos de los negocios que sustentan el imperio legal de Ravek. Una de dichas factorías, una mastodóntica fundición, es su actual base de operaciones. Durante el día, los obreros luchan entre tuberías y cubas incandescentes para amasar sus pequeños salarios. Durante la noche, se convierte en punto de encuentro para burgueses en busca de emociones fuertes, apostando en las ya son conocidas como "Lucha de Clases". En estas peleas a muerte, dos púgiles se enfrentan siendo uno de ellos un matón de Ravek, a sueldo de los "burgueses" mientras que su oponente suele ser algún obrero desesperado, buscando una vía rápida de escapar de la miseria.

Esta fundición servía de cuartel general de Maurice Fortunete hasta que fue eliminado. Aquí es donde Ravek ha traído a los médium y donde, tras comprobar que no eran el que andaba buscando, los ha ido ejecutando.

## Buscando a Sophie desesperadamente...

Nuestros chicos ya deberían saber que atender a peticiones de ayuda de viejos amigos, hechas por correo, siempre ha sido la forma más rápida de meterse en problemas. Deberían haber aprendido la lección pero no: aquí están, a bordo de un coche alquilado, alejándose paulatinamente de la ciudad y buscando la dirección del balneario donde, supuestamente, se encuentra su dama en apuros. El remite de su carta indicaba la dirección: Monasterio de Saint Cecille. Km. 34 de la carretera París-Avignon.

El balneario no es otra cosa que un viejo monasterio, hogar de una humilde orden monacal. Ante su precaria situación, el abad optó por tomar una medida drástica: convertir el monasterio en un lugar de retiro y descanso para las clases altas de la sociedad parisina. Así, la paz espiritual que ofrece dicho lugar se ha puesto de moda entre ciertos sectores acomodados de la burguesía parisina: banqueros, políticos y estrellas del vaudeville acuden a Saint Cecille para reposar durante una temporada...

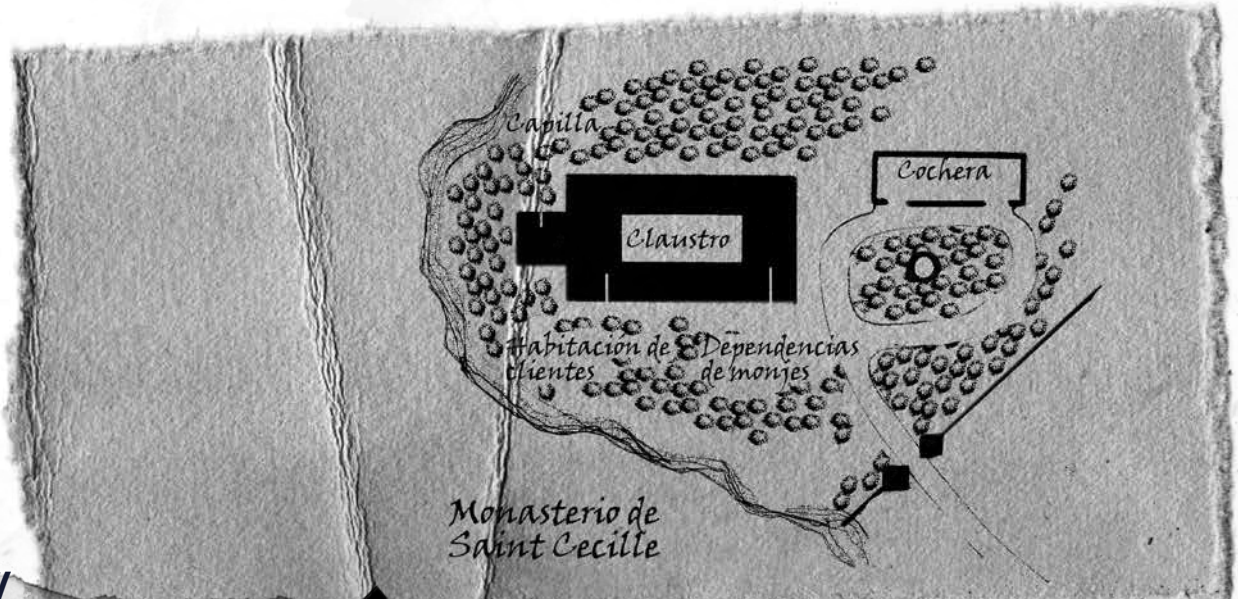
El monasterio consta de dos construcciones. La primera de ellas es el monasterio propiamente dicho: una estructura rectangular, maciza, de ventanas diminutas a lo largo de sus cuatro pisos de altura. Una techumbre de tejas rojas rodea el claustro donde crece un hermoso y cuidado jardín.

La capilla, de planta cuadrada y con uno de los campanarios más grandes de Europa; dispone de enormes campanas que suenan puntualmente cada hora. La iglesia tiene dos accesos, uno desde el interior del monasterio y otro desde fuera.

Finalmente, la segunda construcción acogía unas caballerizas que fueron reconvertidas en una cochera para los automóviles de los clientes más adinerados.

La discreción y la tranquilidad son los dos principios básicos del monasterio. El abad, Fray Dominic de Laurent, un hombre de baja estatura y sonrisa amable, no permitirá que nadie moleste a sus clientes, ni por todo el dinero del mundo (muchos periodistas han intentado sobornarlo buscando una exclusiva y ninguno lo ha conseguido). Tal y como les informará, los PJs tendrían que venir acompañados del marido de la señora Hawksmoore para que puedan verla. Si insisten mucho y obtienen una tirada de 18 quizá consigan una entrevista breve con Sophie, pero desde luego no podrán sacarla de las instalaciones sin consentimiento del marido.

Además de la docena de monjes que atienden el monasterio, el abad ha contratado los servicios de varios guardaespaldas para que vigilen el acceso principal. Algunos de sus clientes son personalidades de cierta relevancia así que si a los PJs les da por colarse en el monasterio a modo de visita nocturna, tendrán que sortear a los cinco guardaespaldas que custodian el lugar: dos en la puerta y tres que patrullan los alrededores del monasterio.



## Hablando con Sophie

"A PLACE FOR EVERYTHING"
- The Haunting (Jerry Goldsmith)

Una vez convencido el abad, los PJs serán llevados por uno de los novicios de la orden hasta una de las celdas. Allí se encuentra Sophie, la cual no tiene buen aspecto. La chica de rostro radiante, pelo rojo incandescente como el fuego y mirada alegre no es la misma que encontrarán en el interior de esa celda: unas marcadísimas ojeras y el rostro pálido, con un semblante atemorizado y nervioso. La estancia es amplia y por su único ventanuco entra suficiente luz como para que el lugar no parezca excesivamente siniestro.

Paseando por el claustro, Sophie pondrá al día a los PJs sobre los detalles que la llevaron a escribir esa carta. Les explicará que, poco después de asentarse en Paris, conoció a un detective privado llamado Norman Caspianni, con el que lleva viviendo desde entonces. Al principio, comenzaron a ganar dinero mediante estafas de pequeño calado, en las que Sophie interpretaba el papel de médium. Sus predicciones estaban sustentadas por la información que, previamente y en secreto, Norman recogía de sus incautas víctimas. Muy pronto, fueron fraguándose cierta reputación en el mundillo de lo oculto y Norman se convirtió en el representante de Lady Sophie (su nombre artístico). Pero, mientras ellos seguían ganando dinero, su relación se iba desestabilizando. Ella sospechaba que había otra mujer en la vida de Norman y llegó a amenazarlo con abandonar su lucrativa sociedad.

Entonces un día, les contará, sufrió un accidente de coche. Milagrosamente, salió indemne pero algo cambió en ella. Aquel trauma despertó algo en su interior, un poder latente que, realmente, la permitía contactar con los muertos. Le bastaba contar con una parte de ellos y la presencia de alguien que lo hubiese conocido personalmente. Con ambos elementos, Sophie era capaz de tener contacto real con los difuntos. Tras el accidente y después de descubrir sus poderes, Norman y ella parecieron reconciliarse y las cosas volvieron a ir bien.

Pero hace poco (en términos de juego, una semana antes del módulo **El Regreso de Ravek**, página 74), las cosas volvieron a torcerse: alguien contrató sus servicios pero Norman no quiso decirle quién era ese nuevo cliente. La obligaron a ir con los ojos vendados hasta una casa que había junto al Sena. Allí le colocaron algo en la cara y...

Sophie ahoga sus ganas de echarse a llorar. Tiene que detenerse en su relato y continuar una vez se ve con fuerzas.

Cuando quiso darse cuenta, se despertó a bordo del mismo coche que la había recogido en su domicilio. Sophie asegurará que se sintió asustada pues jamás le había ocurrido algo así: cuando miró la hora en su reloj descubrió que habían pasado dos horas. Dos horas de las que, por supuesto, no alberga recuerdo alguno.

A pesar de su insistencia, Norman no quiso revelarle nada sobre ese misterioso cliente que había contratado sus servicios. Y poco después comenzaron los asesinatos. Cuando supieron de la primera de las muertes, Sophie convenció a Norman de que debía salir de la ciudad. Estaba asustada... y todavía lo está. Por algún motivo que no puede explicar cree que las muertes y el misterioso cliente están directamente relacionados. Ahora ya no se siente segura en el monasterio pero por mucho que lo ha intentado, no la dejan salir de ahí: necesita una autorización de Norman y este no ha vuelto por aquí desde que la ingresó, hará una semana más o menos. Teme por su vida... y por la de Norman.

Sophie pedirá entre lágrimas a los PJs que la ayuden a escapar, que necesita de su ayuda pues teme ser la siguiente en la lista del "Asesino del Más Allá".

## Norman Caspianni

Un tipo de rostro alargado, ojos pequeños y azules, alto, delgado, con pelo largo en media melena rubia. Apuesto, astuto y egoísta. Y mujeriego. En cuanto conoció a Sophie supo que era la persona que necesitaba para enriquecerse. Todo fue sobre ruedas... al menos durante un tiempo: el mismo tiempo que tardó Sophie en descubrir que Norman se la pegaba con una pechugona bailarina de cabaret. Sophie lo amenazó con ir a la policía y él no dudó en estropear los frenos de su coche.

Cuando descubrió que ella había sobrevivido, pensó que aquel sería el final. Para su sorpresa, descubrió que aquel roce con la muerte la había dotado de extraordinarios poderes. Sabiendo que Sophie se había revalorizado considerablemente, Norman hizo como quien abandona a su amante, intentando retomar la relación. Todo iba incluso mejor que antes... hasta que un día apareció un tipo extranjero: un mecenas italiano llamado Skull.

Jethra Skull. En su poder tenía una misteriosa máscara la cual, aseguraba, contenía un espíritu encerrado. El mecenas había oído hablar de las dotes paranormales de Sophie y creía que sería perfecta para comunicarse con el "genio de la máscara". A cambio de una importante cantidad, Norman dejó que Jethra usara a Sophie: la llevó hasta una de las casas flotantes del Sena donde se efectuó la ceremonia de contacto con el espíritu de Ravek. Norman no conoce los detalles pero no le importa: ganó una pasta gansa con aquel encargo.

Sin embargo, cuando comenzaron las muertes, se asustó. No estableció relación alguna con aquel encargo, simplemente pensó que a un loco le había dado por matar médiums. Y decidió recluir durante un tiempo a Sophie en el monasterio. Al fin y al cabo, no quería que matasen a su gallinita de huevos de oro...

Norman dispone de dos viviendas ahora mismo. La primera de ellas es una casa en una de las calles céntricas de Paris, una de las zonas más caras de la ciudad. Es un tercer piso, de amplios salones y decorado con un gusto muy bohemio. Dicha casa está pagada con el dinero ganado a través de las estafas a las viejas ricachonas, antes y después del accidente. En ausencia de Sophie, este piso se ha convertido en el

nidito de amor de Norman y Nannette, como se llama su amante. Desde que se fue Sophie, Nannette se ha apoderado del piso y lo ha convertido en su residencia. Si los PJs se plantan en ese lugar, probablemente sea ella quien les abra la puerta, ligera de ropa y comiendo algo.

La segunda de las viviendas de Norman es la que fuese su antigua oficina, apenas una sucia habitación en uno de los edificios que conforman el barrio bohemio de la ciudad. Entre burdeles y licorerías, se encuentra la oficina del detective privado Norman Caspianni. La mantiene como una segunda fuente de dinero y, sobre todo, como punto de contacto con los clientes interesados en las dotes paranormales de Sophie.

## Guest Starring: EL GRUPO DE THULE

Los nazis del Grupo de Thule solo aparecerán en este módulo si tienen en su poder la cabeza del Primer Inmortal. Recordemos que Kessler y compañía bien pueden haber encontrado el cráneo del Primer Inmortal bajo el suelo de la finca de Queipo de Llano, en España (ver módulo anterior: **El Testamento de Séneca**, página 58).

Así como Jethra Skull había oído hablar de Lady Sophie como una prodigiosa médium, también lo habrán hecho los miembros que quedan con vida del Grupo de Thule. Kessler habrá viajado hasta París, junto con Herr Falken y Herr Hausser, dispuesto a contactar con el espíritu de la cabeza, pues están convencidos que en ella se encuentra la clave para hallar el Anillo de Odín. Si los nazis perdieron la cabeza en el módulo anterior (ahorraos el chiste fácil), será Ravek quien arregle el encuentro con Norman y Sophie, y en lugar de en la Torre Eiffel será en la fundición Delacroix directamente... pero estoy adelantando cosas: vayamos poco a poco.

La misma mañana en que los PJs lleguen a París, Norman recibirá una llamada por parte de Kessler, pidiéndole cita con Lady Sophie. Aunque Norman se mostrará reticente (podría ser una trampa del psicópata), la promesa de una importante cantidad de oro será suficiente como para despertar su avaricia. Kessler y Norman acordarán verse en el restaurante "Julio Verne" de la Torre Eiffel, esa misma noche en torno a las diez. Allí, en uno de los reservados, tendría lugar la sesión.

El plan de Norman es dar gato por liebre a los alemanes: hará pasar a Nannette como si se tratase de Sophie, dejándola junto a los nazis. Mientras, él escapará con el oro acordado, y con su nueva amante: una camarera del "Lupino´s", cabaret que suele frecuentar.

A eso de las seis de la tarde, con el cielo cubierto por nubes rojizas del atardecer, Norman llegará en su coche negro al monasterio de Saint Cecille. De allí intentará sacar sin éxito a Sophie, pues ella no desea salir a menos que le dé explicaciones. Desesperado por tal contratiempo, decidirá recurrir a una trampa. Tras una breve parada en su apartamento, en el que avisará a Nannette de los cambios de planes; irá de nuevo en su coche hasta el cabaret "Lupino´s". En su puerta trasera le aguarda Nannette, caracterizada como una presunta Lady Sophie. Y en apenas media hora darán las diez: la hora del trato.

## Eiffel Connection

El mítico monumento francés servirá de punto de encuentro para los nazis y la falsa Sophie Hawksmoore, encarnada por Nannette, una bailarina de vodevil con aspiraciones de actriz. De hecho, está convencida de que se trata de eso, de una representación para que la cojan para la próxima película del director Fritz Lang. Amparándose en la supuesta excentricidad de los productores germanos, Norman ha logrado que Nannette pique el anzuelo.

Veinte minutos antes de la hora fijada, los alemanes llegarán a la Torre en un convoy de tres coches negros. Falken y Hausser custodiarán la cabeza del Inmortal, guardada en una caja fuerte portátil (💀 18 y al menos media hora de delicado trabajo, siempre con el instrumental adecuado). Un grupo de doce agentes de las SS los acompañan: mientras seis se quedan fuera, vigilando cualquier movimiento sospechoso en los alrededores, otros seis subirán escoltando a sus dos superiores y a Kessler, quien ha viajado hasta aquí como representante del Grupo de Thule. Uno de los agentes lleva el oro (varios lingotes de oro) en un maletín esposado a la muñeca.

El lugar de la cita es el restaurante de lujo "Julio Verne", emplazado en el segundo nivel visitable de la Torre. A través de cuatro lentos y espaciosos ascensores es posible acceder al mismo de dichos niveles, tardando unos cuatro minutos entre sección a sección. El restaurante "Julio Verne" está ricamente decorado mediante cuadros y grabados que rememoran los momentos clave de sus novelas. Colgando del techo hay maquetas que ilustran algunas de sus obras, así como acuarios con un pequeño Nautilus en miniatura bajo sus aguas.

Dejando a un lado los que puedan acumularse por otras vías (ver la siguiente sección: "Complicando las cosas"), los primeros problemas surgirán cuando los nazis no dejen salir del local a Norman con el oro en su poder. Pese a sus excusas, en cuestión de diez minutos, la paciencia de los alemanes se habrá terminado y Nannette comenzará a asustarse, sobre todo cuando saquen la cabeza del Inmortal y la pongan sobre la mesa. Las amenazas de muerte no tardarán en aparecer. Ante el cañón de una Luger, Norman no tardará en venirse abajo: en apenas unos minutos, una pequeña dosis de la mejor tortura de mano de Hausser, hará maravillas en Norman, quien confesará el verdadero paradero de Sophie.

## Complicando las Cosas

"CURLY HAIR"
- The Haunting (Jerry Goldsmith)

Pero como bien decíamos, las cosas pueden complicarse muy mucho (y probablemente, lo harán). Para empezar Ravek, a través de su red de informadores, puede enterarse de la cita de una médium con varios extranjeros (alemanes) en la Torre Eiffel. Aquello será suficiente como para que envíe a

sus hombres a por ella, encabezando él mismo la operación. Aunque Ravek se quedará en uno de los cinco coches que llegarán a los pies de la Torre, una comitiva de doce matones accederán al restaurante y cinco de ellos entrarán en el mismo reservado donde se encuentren los nazis con Norman y Nannette.

Ravek puede haberse enterado de todo esto por distintas vías. La primera de ellas es la camarera que se ha convertido en la tercera amante de Norman. Su nombre es Lilly, una jovencita rubia de pelo corto y preciosos ojos azules. Su carita infantil esconde el espíritu de una auténtica víbora. Ha manipulado a Norman para que abandone a Nannette (que últimamente se ha convertido en un estorbo: lo único que hace es comer dulces y pasearse en ropa interior en su apartamento).

Sin embargo, el destino ha vuelto hacer de las suyas y el "Lupino´s", uno de los principales cabaret de los bajos fondos es también punto de encuentro de numerosos mafiosos. Lilly se habrá ido de la lengua, y el rumor de que el representante de una conocida médium y ella iban a escaparse tras la última actuación de aquella, habrá corrido como la pólvora, llegando a oídos de Ravek...

Dicho rumor, además, puede también haber llegado hasta Jethra Skull, quien también se encuentra en la ciudad tras protagonizar su espectacular huida del tren del Inmortal. Con la ayuda de los Arlequines, estos no han olvidado que Ravek acabó con la vida de muchos de los suyos (concretamente, todos los que iban a bordo del barco que trajo la máscara desde oriente hasta su almacén en Venecia), prometiéndoles la cabeza de Ravek (la máscara); Jethra Skull ha conseguido que los Arlequines lo ayuden en su objetivo: hacerse con la médium antes de que caiga en poder de los nazis. Sospecha que, de alguna forma, la chica forme parte de los planes del Grupo de Thule para combatir la Plaga Definitiva.

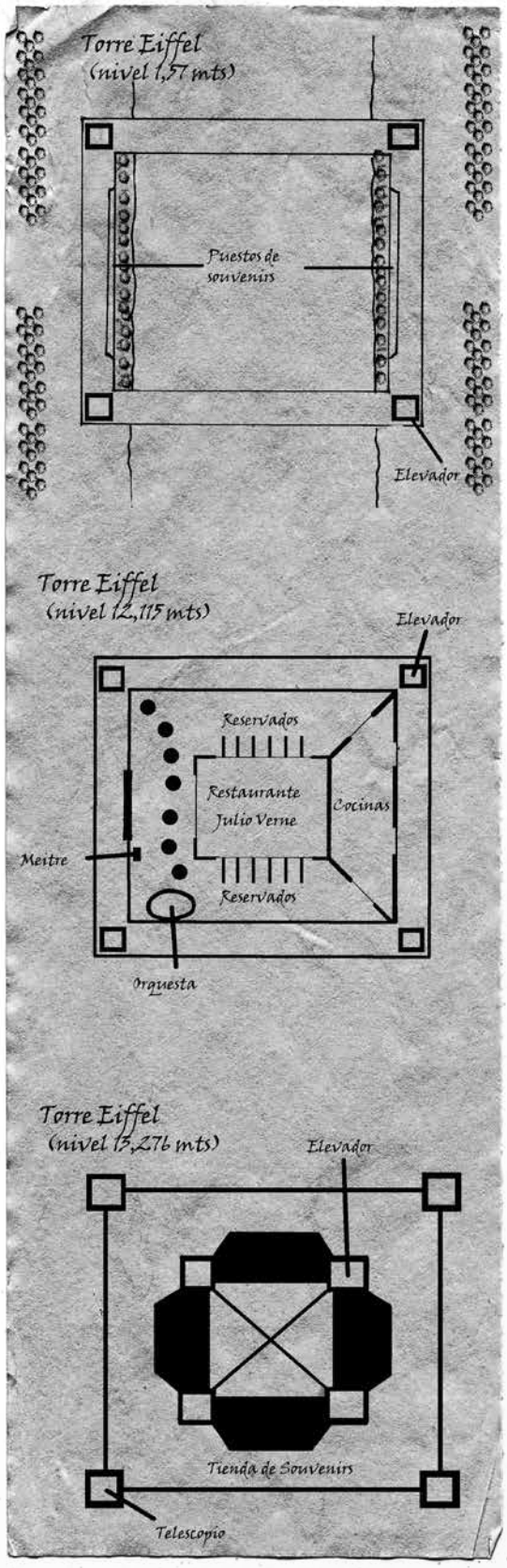
Jethra se esconde en una vivienda flotante, una barcaza amarrada a escasos cinco minutos de la Torre Eiffel. Mientras aguarda que los nazis y Ravek se encuentren en la Torre Eiffel y se maten entre ellos, un grupo de siete agentes del Arlequín entrarán esa misma noche en el monasterio (empleando para llegar un camión y varias alas-delta para planear desde una cima próxima hasta el campanario y techumbre del monasterio). Si nada lo impide, sacarán a Sophie de allí y la llevarán ante Skull.

Este la utilizará como cebo para eliminar bien a Ravek, bien a los nazis o bien a los PJs. De alguna forma (dejando una nota en el hotel de los PJs o enviando a un miembro del Arlequín) les hará llegar la siguiente nota:

*"Tengo a vuestra médium. Si queréis volver a verla con vida, aguardad bajo el puente más cercano a la Torre Eiffel. A media noche.*

*J. Skull"*

A Ravek le habrá dejado una nota similar si fue él el superviviente del intercambio de disparos que habrá tenido lugar



en el restaurante "Julio Verne". Sea quien sea el bando que salga mejor parado de dicho encontronazo (los PJs, Ravek o los nazis), todas las partes recibirán la nota apropiada en cada caso.

## La Trampa de Skull

"RETURN TO THE CAROUSEL"
- The Haunting (Jerry Goldsmith)

Media noche del día siguiente.

Es posible que los PJs se estén recuperando de las magulladuras múltiples a raíz del encuentro con Ravek y los nazis en el restaurante "Julio Verne" (o de su pelea con los Arlequines en el caso de que les hubieran plantado cara en el monasterio y no hubiesen podido evitar que se llevasen a Sophie). Tras un breve y merecido descanso, con las fuerzas algo renovadas, los PJs podrán enfrentarse a lo que es una trampa con todas las de la ley.

Si llegan con una hora de antelación, nuestros héroes podrán ver cómo llega una comitiva de tres coches negros, dejando a varios hombres en los alrededores del punto de encuentro (tres o puede que menos, dependiendo de cuantos nazis hayan quedado en pie tras la noche anterior). Los alemanes aguardarán a la llegada de nuevos invitados. El Grupo de Thule habrá quedado diezmado tras el encuentro con Ravek así que intentarán negociar con los PJs si les dan opción. A Kessler y compañía les interesa conseguir a Sophie con vida para que pueda sacar la información que, suponen, posee el dueño de la cabeza hallada bajo la finca de Queipo de Llano...

Pero Ravek es harina de otro costal: a Ravek no le interesa conseguirla con vida. Y después de todo lo que ha pasado, no está dispuesto a negociar. Quiere la sangre de Jethra Skull y la quiere cuanto antes. Por otro lado, está convencido de que no se trata más que de una sucia trampa. Y en eso sí que tiene toda la razón.

Dentro de la embarcación, los PJs podrán encontrar a Sophie atada a una silla y encadenada a un ingenioso dispositivo: un buen montón de paquetes de dinamita conectados a un delicado sistema de relojería, obra del mismo miembro del Arlequín que preparó las cargas que pudieron estallar (o no) en la locomotora del Inmortal. Se trata del miembro más viejo del grupo y experto en relojes y explosivos: Karl Bjork, alias "Reloj Suizo" (15: cualquier PJ que se haya movido por el mundillo de los robos de gran calibre habrá oído hablar de él...).

Si a los PJs se les ocurre la genial idea de intentar desconectar la bomba, deberán superar en una tirada enfrentada el [Intelecto+Profesión (Demoliciones)] de "Reloj Suizo" (+12) y su . Si la superan, podrán darse cuenta de la trampa: los paquetes de dinamita no están realmente conectados al reloj que los PJs podrán manipular.

Dicho reloj no es más que el contador de la verdadera bomba, la cual se encuentra oculta en las tripas de la embar-

cación: una bomba tres veces más potente que la que lleva Sophie encima, un artefacto preparado para explotar a los cinco minutos pasada la medianoche. En el peor de los casos puedes permitir a tus PJs una tirada de 20: si lo consiguen, descubrirán el delgado (casi invisible) hilo que conecta el reloj con la verdadera bomba (hará falta otra tirada de 18 para desactivarla). Si le quitan las cadenas o mueven un poco a Sophie, bueno, todo saltará por los aires en un bonito "BOOM".

Ravek, junto a un grupo de sus más feroces matones llegará a bordo de tres coches azules y, ni corto ni perezoso, empleará el más mortal de sus nuevos juguetes con la embarcación en la que sospecha se encuentra Jethra Skull. El juguete en cuestión no es otra cosa que un lanzagranadas, sí, uno muy similar al que usó Indiana Jones para encañonar el Arca de la Alianza en cierta ocasión (ver "En Busca del Arca Perdida"). En el peor de los casos, tostará a unos cuantos nazis o mejor, a aquellos por cuya culpa ha tenido más de un dolor de cabeza (¿Lo captas? Je, je, je...). Me refiero a los PJs, por supuesto. ¿A quién si no?

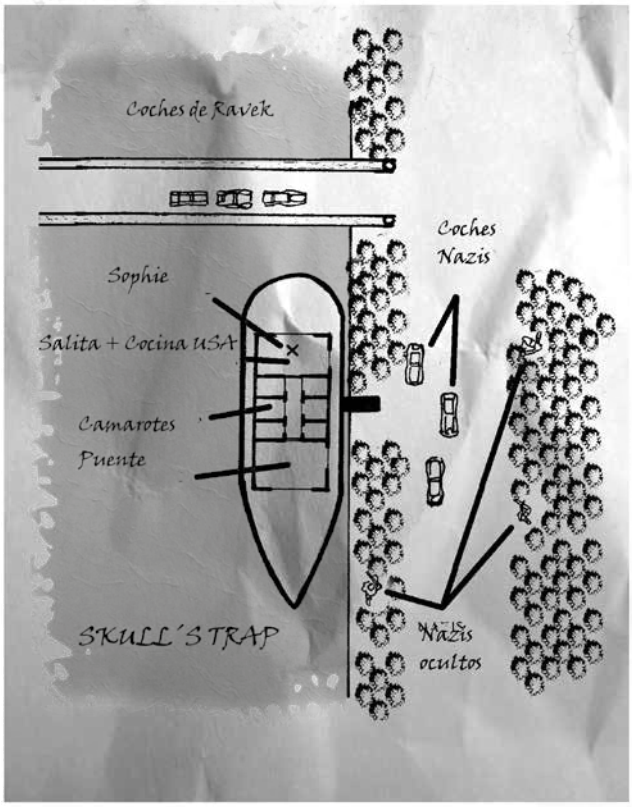
Con una tirada de 16, uno de tus PJs podrá percatarse de cómo tres coches se detienen en el puente y cómo uno de los tipos trajeados que bajan de él los encañona con un lanzacohetes. El impacto del proyectil acabará con toda la popa de la embarcación, la cual empezará a hundirse, al tiempo que la madera empieza a arder. Una tirada exitosa de 15 permitirá a los PJs escapar indemnes (o, de lo contrario, sufrirán los efectos de la onda expansiva, fragmentos del barco a modo de metralla, sufriendo m+C+M de daño). Si Ravek ve que alguien intenta escapar, no dudará en emplear el lanzagranadas para volar los coches de los nazis, o de los PJs, según sea el caso.

Si a los PJs aún les quedan ganas de pelear tras el impacto del cohete contra la embarcación, Ravek puede "presentir" (gracias al vínculo psíquico creado desde su primera sesión juntos) que Sophie sigue con vida dentro de la embarcación (o, más sencillo todavía, puede ver a la chica salir de las aguas del río...). Verla haría cambiar de sopetón sus planes y su prioridad pasaría a hacerse con la chica: la persecución estará servida si los PJs consiguen sacar de ahí a Sophie.

## La Policía: Investigaciones y Colaboración

Y mientras nuestros PJs se dedican a meterse en líos con nazis y mafiosos, ¿qué hace el respetable cuerpo de policía de París?

Todo lo referente a la guerra de bandas es prioridad absoluta para las autoridades. Tras el asesinato de Maurice Fortunete, fue el siguiente candidato al puesto de capo supremo del imperio Ravek quien sufrió un infructuoso intento de asesinato. Lucas Varssac, conocido como "El Niño" por su rostro aniñado (pese a sus casi cuarenta y tantos años), fue retenido por la policía, primero como presunto autor del asesinato de Maurice Fortunete y, posteriormente, como importante testigo en dicho caso. En ese tiempo, circularon una hermosa cantidad de francos de despacho a despacho del departamento de policía, por




lo que ahora Varssac se encuentra retenido "por su seguridad" en la suite presidencial de uno de los más importantes hoteles de la ciudad (uno que, por supuesto, tiene vistas a la Torre Eiffel).

Si los PJs consiguen dar con su paradero o 16 y le convencen de que van a encargarse del tipo que ha intentado matarlo 15), Varssac podrá darles datos interesantes que les pueden poner tras la pista de Ravek. Por ejemplo, que en el momento en que su coche fue detenido por policías, iba en dirección de la Fundición Delacroix para asistir a un supuesto pacto de tregua con Maurice Fortunete. Fue la detención de la policía la que lo salvó de acabar como aquel.

Otra línea de investigación que puede resultar útil para los PJs es la de los ya conocidos como "Crímenes del Más Allá". El caso lo lleva el agente Van Sant, Geneviève Van Sant, una de las primeras mujeres en llegar al cargo de detective. Durante mucho tiempo ha visto eclipsada su carrera por la de sus compañeros varones. Ahora, su jefe, la ha hecho cargo de un caso complejo, esperando que fracase estrepitosamente...

Probablemente al lector le choque ver a una mujer ejerciendo un cargo de responsabilidad en una sociedad tan machista como la Europa de los años 30, pero a fin de cuentas se trata de una ambientación Pulp, y el mundo no es exactamente como era.

En el momento en el que los PJs se pongan en contacto con ella, Gen (como la llaman cariñosamente sus compa-

ñeros) podrá informarles de algunos detalles interesantes. Como por ejemplo que los cuerpos fueron encontrados con su rostro despellejado, flotando en el Sena. Gen ha averiguado que el modus operandi coincide con el perfil de otras víctimas de mafias orientales pero por el momento carece de pruebas que apoyen al cien por cien esa "coincidencia". Si los PJs le aseguran que no son de la prensa y que tienen algo que pueda resultar útil para su investigación, no dudará en trabajar con ellos (15). Por otro lado, tener a Gen de su parte puede facilitarles el camino para llegar Varssac.

## Fundición Delacroix

"THE FIRE DRAGON"
- The 13th Warrior (Jerry Goldsmith)

Como ya dijimos, se ha convertido en la base de operaciones de nuestro psicópata preferido desde su regreso. Durante el día, Ravek permanece descansando en uno de los despachos del edificio principal. Por la noche, ocupando siempre un nuevo cuerpo, protagoniza las peleas nocturnas mientras sus hombres rastrean la ciudad en busca de aquellos médiums que no hayan abandonado aún la ciudad. Lo cierto es que son pocos los que quedan puesto que la mayoría han puesto pies en polvorosa en cuanto quedó claro que un asesino en serie la había tomado con los médiums.

La fundición, situada en uno de los barrios más alejados del núcleo urbano, es el lugar perfecto para celebrar las peleas nocturnas. Si los PJs la visitan durante el día solo encontrarán a medio centenar de obreros al cargo de una laboriosa fundición. El calor del horno y el ruido de la maquinaria será tan desasosegante como la escasez de respuestas que obtendrán por parte de los patronos y operarios.

Estos, que saben perfectamente los negocios turbios que allí se manejan (12 para deducirlo), informarán a Ravek en persona de todo aquel que aparezca metiendo sus narices en asuntos relacionados con la mafia (malo) o de médiums (peor).

Las peleas comienzan a eso de las dos de la madrugada. Para poder asistir, los PJs deberán frecuentar algún pub exclusivo de la parte alta de la ciudad o bien pasearse por las tabernas de los barrios obreros, buscando una vía sencilla de ganar grandes cantidades de dinero ( o 16). Esta segunda vía será más sencilla, y dolorosa… pues los burgueses que llegan a la fundición en sus coches con chofer solo apuestan su dinero. Los obreros que llegan a bordo de un destartalado camión apuestan sus vidas en cada enfrentamiento.

La pelea tiene lugar sobre unas pasarelas metálicas, levantadas justo encima del enorme crisol, lleno hasta arriba de metal fundido (muerte segura en cuestión de segundos). El campeón indiscutible de los burgueses no es otro que un corpulento forzudo, algo corto de luces, al que todos conocen como "El Martillo". Desde que Ravek se hizo de nuevo con el control de su imperio criminal, ha ocupado su cuerpo en vistas de posibles intentos de acabar con su vida. En cualquier caso, y para espanto de los PJs, El Martillo lucirá la máscara de Fu-Kang habiéndose convertido en el nuevo capo del crimen de París.

En las oficinas de la fundición, además de los libros de contabilidad de los negocios de Ravek (un tesoro para cualquier policía que quiera convertirse en leyenda… literalmente), nuestros héroes podrán dar con un desorientado Sir Douglas Archer, a quien Ravek ha dejado vivo por el momento: nunca se sabe qué utilidad puede tener como rehén un agente del servicio de inteligencia británico. Archer estará siempre sedado y custodiado por un grupo de tres matones de Ravek.

## Confesiones desde el Más Allá

"FINALLY HOME"
- The Haunting (Jerry Goldsmith)

Bien. Los PJs han conseguido hacerse con la cabeza del Primer Inmortal y, además, tienen a nuestra preciosa médium pelirroja sana y salva, dispuesta a comunicarse con el espíritu del dueño de ese cráneo. Sin embargo, lo aparentemente imposible será conseguir la segunda parte de los requisitos que Sophie necesita para trabar contacto con el Más Allá: la presencia de alguien que hubiese conocido al Primer Inmortal cuando aún vivía. Como murió hace siglos, solo hay un individuo que cumpla el perfil… el Segundo Inmortal y misterioso benefactor del Club de la Calle *57*.

De todas las posibilidades, hay dos que pueden darse llegados a este punto de la aventura. La primera es que los PJs, intuitivos donde los haya, sospechen que el misterioso jefe en la sombra de la Calle *57* sea realmente el Inmortal cuyo rastro los chicos de Thule llevan persiguiendo desde el principio de la campaña. En ese caso, a los PJs les bastará aguardar a que el Inmortal contacte con ellos, cosa que no tardará en ocurrir: un grupo de agentes del Club de la Calle *57* les habrá estado siguiendo desde que abandonaron el tren. Cuando tengan a la chica y el cráneo en su poder, esta comitiva los abordará y los llevarán hasta la base móvil del Club. Esta primera opción posiblemente incluya una escena en la que el Inmortal se encontrará de nuevo con los PJs en su vagón personal: una vez que el tren haya realizado una oportuna parada en una vieja estación abandonada, bien entrada la noche, por supuesto…

Con Sophie, el cráneo sobre la mesa y el Inmortal al otro lado de la misma, tendrá lugar la sesión.

Si, en una segunda opción, son los nazis quienes tienen la cabeza en su poder, así como a Sophie, probablemente obliguen al Segundo Inmortal a contactar con ellos… ¡y unir sus fuerzas! El lugar de la cita será el mismo antes mencionado, una vieja estación de tren abandonada en mitad de la noche. La tensión podrá palparse en el ambiente y al ser la primera aparición del Segundo Inmortal, debería estar rodeada de un aura de misterio máxima.

La estancia, iluminada por un sinfín de velas, olerá a incienso y el Inmortal los aguardará sentado en un cómodo sofá Luis XVI, degustando un carísimo vino. Viste un batín

burdeos y unos ricos anillos brillan en sus dedos. Todo su atuendo y elegancia contrasta con su repulsivo aspecto. Sus ojos están inyectados en sangre, siendo casi rojos. Una larguísima mata de pelo blanco arrastra por el suelo y sus uñas son extraordinariamente largas y afiladas. Su piel está marcada por terribles quemaduras que no han cicatrizado en siglos: testimonio de los constantes intentos de suicidio a los que se sometió cuando estuvo cansado de su inmortalidad y esperó a la salida del sol. Algo que solo le aportó una apariencia monstruosa y un dolor que aún resuena bajo su piel marchita.

La sesión comenzará con una asustada Sophie que entrará en trance y que, con las manos sobre el cráneo del Primer Inmortal, aguardará durante diez minutos, momento en que todos los presentes podrán sentir un aire frío que recorre la estancia. Ante sus ojos, la cabeza embalsamada abrirá los ojos y los mirará con un atisbo de molestia. Primero se dirigirá al Segundo Inmortal, comunicándose con él en latín clásico, increpándolo por perturbar su merecido descanso eterno. El Segundo Inmortal, siempre en latín, le pedirá que le revele el lugar donde se encuentra el anillo de Odín, puesto que de su memoria ha sido borrado aquel importante dato. El Primer Inmortal le advertirá que el círculo está a punto de cerrarse y que, de pasar el testigo a un Tercer Inmortal, se cumplirá la profecía: Fenris renacerá, trayendo consigo el Ragnarok al mundo de los hombres...

Desde el momento en que Sophie haya conseguido despertar a la cabeza del Primer Inmortal, esta comenzará a pudrirse a ojos vista, por lo que los PJs tendrán unos 5 minutos antes que la cabeza se convierta en un montón de restos putrefactos. Sin embargo, tan importante o más que el paradero del anillo es la advertencia del Primer Inmortal a su actual sucesor, la cual quedará pertinentemente grabada en un magnetófono traído por los alemanes (o por el propio Inmortal que lo tendrá preparado para grabar... aunque no tardará en destruir la grabación, por si a los PJs les da por traducirlo e impedirle alcanzar su merecido reposo).

Finalmente, de la cabeza embalsamada solo quedarán restos putrefactos. Entre ellos, si se obtiene una tirada de 15 verán algo relucir con la luz de las velas, las cuales han vuelto a encenderse una vez se ha marchado el espíritu del Primer Inmortal.

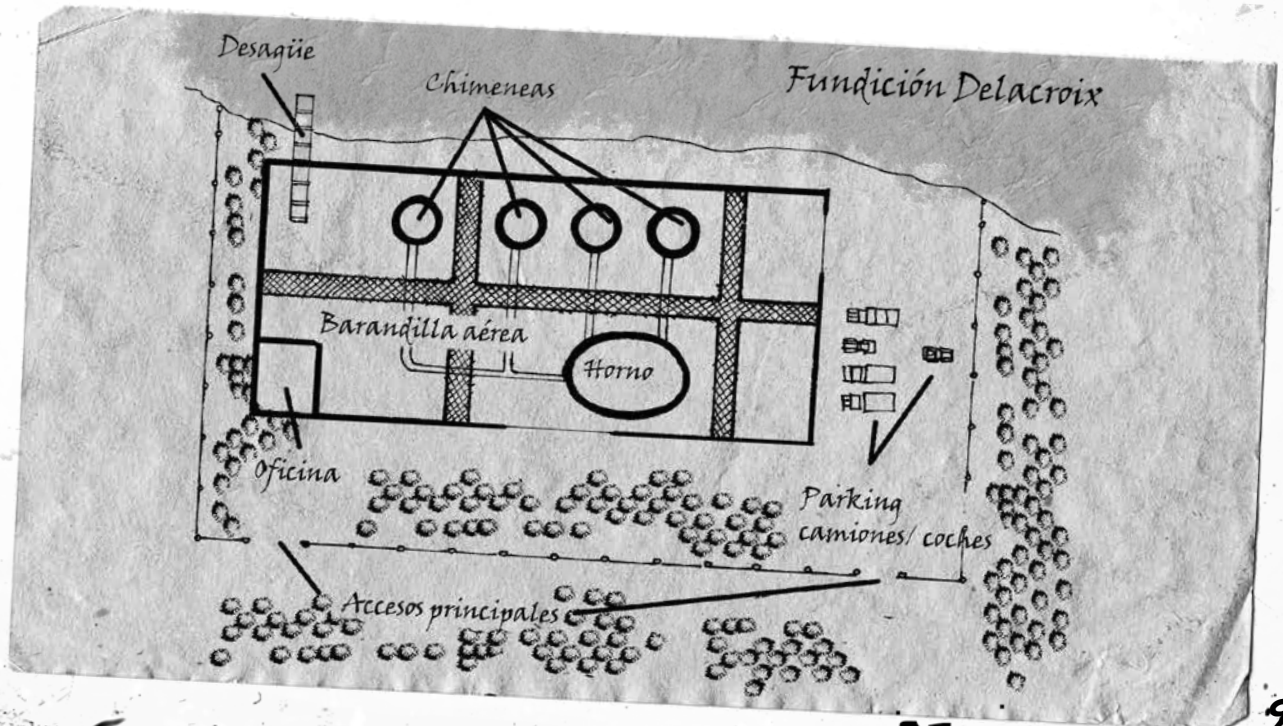
Ante ellos, tendrán un anillo de oro con una estela de cristal en medio.

El anillo de Odín.

## Conclusión

Este módulo deja la puerta abierta al desenlace de la campaña por lo que no puede considerarse que esté diseñado para ser jugado independientemente. De todas formas, limitando las partes en conflicto a Ravek y su deseo por salir de la máscara, ya puede darse una conclusión sencilla a la historia: o Ravek logra su objetivo y Sophie lo saca de la máscara para acabar metido en el cuerpo de alguno de los PJs (jo, jo, jo...), o bien nuestros héroes consiguen frenar a este psicópata con complejo de cirujano plástico frustrado: para ello, por supuesto, tendrían que destruir la máscara de Fu-Kang (por ejemplo, arrojándola al crisol incandescente de la Fundición Delacroix).

En cualquier caso, llegados a este punto de la historia, tendrá lugar una alianza entre el Segundo Inmortal (el cual necesita a alguien que se preste voluntario para el ritual de inicio del tercer ciclo de Fenris) y los nazis, es decir, el Grupo de Thule. Dicha alianza posiblemente se forje en el momento en el que ambas parten se den cuenta



de su mutua dependencia: el Segundo Inmortal necesita el anillo de Odín, y los nazis a alguien ante quien la médium Sophie Hawksmoore pueda despertar el espíritu del Primer Inmortal.

Si los PJs lo hicieron tan bien en **El Testamento de Séneca** que tienen en su poder la cabeza, los nazis entrarán en el siguiente y último capítulo, dejando a los PJs con el camino abierto al desenlace de esta campaña.

## DRAMATIS PERSONAE

### Sophie Hawksmoore

Pelirroja, de melena ondulada, tez pálida y cuajada de pecas. Ojos claros y labios carnosos. Pese a que conserva su atractivo, esta belleza ha conocido épocas mejores. Como en la que tomó contacto con algunos aventureros, entre ellos los PJs. Entre sus muchos ex-novios cuenta al famoso Doctor Jones... y puede que también alguno de tus PJs, si quieres que surja alguna subtrama del estilo "recuperación del amor perdido". De carácter fuerte, los últimos acontecimientos han ido mermando la que antaño fuese una voluntad de hierro. Nuestros aventureros se encontrarán con una heroína venida a menos, con una posibilidad de salir adelante...

**Características:** Fortaleza (Castigada) 2, Reflejos (Flexible) 3, Voluntad (Todavía atractiva) 4, Intelecto (Parece adivina) 5

**Habilidades:** Heroína venida a menos 4, Arañar 3, Personalidad magnética 5, Los hombres la adoraban 6, Timar incautos 6, Hablar con el Más Allá 4, Parafernalia de Médium 5, Intuición 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1).

### Norman Caspianni

Un tipo de rostro alargado, ojos pequeños y azules, alto, delgado; con pelo largo en media melena rubia. Le gusta la buena vida, los trajes caros y las mujeres. Vive y se aprovecha de ellas, aunque puede que en esta ocasión el destino le dé una buena sorpresa.

**Características:** Fortaleza (Definido) 3, Reflejos (Preciso) 4, Voluntad (Todo por la "pasta") 5, Intelecto (machista) 3.

**Habilidades:** Pelea sucia 3, Siempre al tanto 4, Curtido en la calle 3, Dandi 4, Manipulador 6, Manitas 4, Detective privado 5.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 12.

**Armas:** Revolver .32 (m+M), Sin armas (m+1).

### Nannette

Corista y prostituta con aspiraciones de actriz. Canta y baila en el "Lupino´s", local que suele frecuentar Caspianni y donde aquel tiene montado su harén particular. Nannette está prendada de Norman, el cual la ha engatusado mediante promesas de fama y su nombre en letras de neón... Es ingenua

pese a ser una veterana del "Lupino´s". Para la actual amante de Norman, Lilly, puedes emplear esta misma ficha haciendo leves retoques.

**Características:** Fortaleza (Voluptuosa) 3, Reflejos (Sensual) 4, Voluntad (Manipulable) 3, Intelecto (Hay zapatos más listos que ella) 2.

**Habilidades:** Baile erótico 4, Quitarse borrachos de encima 3, Actriz y cantante 1, Artes de cama 4, Hacer amigas 4, Hacer "amigos" 6, Sin oído musical 3, Dejó los estudios 2.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 13

**Armas:** Sin armas (m+1).

## Genaveve Van Sant

De mediana estatura, ojos negros, pelo largo y cano, siempre recogido. Lleva unas amplias gafas que le dan el aspecto de una erudita. Se trata de la primera mujer licenciada en criminología. Aunque no resulta especialmente atractiva, es una mujer muy inteligente y que, pese a su frialdad inicial, no tardará en hacerse querer (aunque intenta ocultarlo, aún es muy novata en lo que al trabajo de campo se refiere: se asusta con facilidad y, sobre todo, aún no ha encañonado a nadie con su arma).

**Características:** Fortaleza (Sorprendentemente fuerte) 4, Reflejos (Pausada) 3, Voluntad (Impresionable) 4, Intelecto (Metódica) 6.

**Habilidades:** Labores de campo 3, Galería de tiro 3, Criminóloga experta 8, Ve muy bien de cerca 5, Ganarse a la gente 6, Abrirse paso en un mundo de hombres 7, Aprovecharse de que a veces la infravaloren 5, Razonamiento escéptico 5.

**Combate:** Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +1/+0, Defensa 13.

**Armas:** Sin armas (m+1).

## El Martillo

Un tipo de tamaño descomunal y la mente de un niño de seis años. Padece de gigantismo y se ha convertido en todo un emblema del terror en los barrios obreros: antes de las peleas a muerte en la Fundición, "Martillo" era empleado por algunos empresarios para impartir disciplina cuando había intentonas de huelga o protestas entre los trabajadores. De piel grasienta, puños como yunques y mirada idiota, ahora lleva la máscara de Fu-Kang. Todos creen que durante años Martillo ha fingido su discapacidad, esperando el momento adecuado para dar un golpe de efecto y hacerse con el control del imperio de Ravek... Si algún PJ menciona la teoría de que esté poseído por el espíritu de Ravek, cualquiera lo mirará como si hubiese perdido el juicio...

**Características:** Fortaleza (Aberración de la naturaleza) 9, Reflejos (Más bien lento) 2, Voluntad (Como un niño) 2, Intelecto (Casi Idiota) 1.

**Habilidades:** Mula de carga 7, Aplastar 8, Instinto animal 4, Atemorizar 5, ¿Esconderse? 1, Comer y beber 8.

**Combate:** Aguante 10, Iniciativa 2, Daño +4/+2, Defensa 15.

**Armas:** Sin armas (m+4).

Las características que se dan son para el Martillo sin la máscara puesta. Si se la pone aplica las reglas de la misma del Capítulo 6.

## Matones de Ravek (Secuaces)

La versión occidental de los matones de los que Ravek disponía en el primero de los módulos.

**Características:** Fortaleza (Musculado) 4, Reflejos (No muy rápido) 3, Voluntad (Obediente) 3, Intelecto (Actúa y luego piensa) 2.

**Habilidades:** Persecución 4, Atacar de uno en uno 4, Intimidar mediante gruñidos 3, Vigilar la sala 3, Mentir a las autoridades 3, Trabajos mecánicos 4, Conocimiento de la ciudad 3.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

**Armas:** Ataque sin armas (m+2).

## Arlequines (Secuaces)

Vuelven estos elegantes ladrones de obras de arte, dispuestos a rescatar a uno de sus más importantes mecenas y, de paso, librarse de unos presuntos competidores que, a bordo de un tren de factura soviética, parecen estar haciéndoles la competencia en el continente.

**Características:** Fortaleza (Delgados) 3, Reflejos (Se mueven con estilo) 4, Voluntad (Sin escrúpulos) 3, Intelecto (Organizados) 3.

**Habilidades:** Piruetas 5, Lucha Arlequín 4, Bajos fondos 4, Vigilar la subasta 4, Acechar en silencio 5, Falsificaciones 4, Conocimiento del Arte 5, Manejar lancha 3.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +1/+1, Defensa 14.

**Armas:** Sin armas (m+1), Rifle de tirador (C+M+1).

## Carnaza Nazi (Secuaces)

Y vuelven a por más. La única diferencia entre estos y los de módulos anteriores, es que estos van de incógnito, con gabardinas grises y sombreros a juego (¡discretísimos!).

**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 4, Romper cabezas 4, Odio racial 3, Vigilar 3, De incógnito 4, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1).

# CAPÍTULO VIII

# EL CORAZÓN DE LA BESTIA

1854

1854

1 de Abril de 1937

Parece que los cabos comienzan a atarse. Con esa alimaña de Ravek fuera de juego y Archer de nuevo con nosotros ahora nos encaminamos a nuestro último destino: Islandia. Me niego a discutir ni una maldita vez más con Archer. Sigue sin querer soltar prenda de para quien trabajamos. Si no fuera por Maddie los hubiera dejado ir solos a ese rincón perdido del mundo. A medida que nos acercamos comienzo a notar escalofríos. Y no importa lo que diga ese kartofen de Von Wagner. hay algo allí, bajo el hielo. Algo como lo que contaban los ancianos de la tribu. Dije que protegería a Maddie hasta que el infierno se congelase. Maldita sea. Creo que tendré la oportunidad de cumplir mi palabra.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## Información para los PJs

La tormenta sacude la pequeña embarcación como si fuera una cáscara de nuez. La furia de los elementos ha sorprendido a nuestros héroes en mitad de la noche, desafiando cualquier pronóstico que hubiesen hecho aquella luminosa mañana, poco antes de abandonar Liverpool. En un principio, todos los PJs se conocen y han decidido reunirse para celebrar una pequeña fiesta (cumpleaños o lo que sea) a bordo del velero de uno de ellos (o del joven Cornelius Hollister, a falta de otro PNJ con dinero para organizar este tipo de eventos). Si quieres, puedes dedicarle veinte minutos a representar esta primera parte, a modo de feliz y tranquilo preludio antes que la tormenta haga acto de presencia.

Afuera, se desata un infierno en forma de vendaval y mar embravecido. Pide algunas tiradas de 15 para evitar caer a las turbulentas aguas (si es que gustan de pasear por cubierta en semejantes condiciones). Deja que los PJs se peleen con los elementos durante algunos asaltos (no vendrían mal para asustar un par de tiradas de 15, o alguna otra habilidad relevante) para que los cabos de la vela principal aguanten en su sitio. Justo cuando crean que la cosa se tranquiliza un poco, de entre las sombras surgirá la quilla de un mastodóntico barco que partirá por la mitad al velero, arrojando a los PJs al mar. Serán necesarios chequeos de 18 para evitar ser engullido por las olas (y sufrir los característicos síntomas de ahogamiento). Por otro lado, convendría que, de alguna forma, lograsen llamar la atención del barco que los ha arrollado, de cara a que les presten ayuda.

A pesar de todo, y aunque el navío los deje atrás, la tormenta y lo embravecido de las aguas no tardará en pasar factura a los PJs que, tarde o temprano, irán notando como su músculos se resienten del esfuerzo realizado (¿he mencionado que las aguas están heladas?). Sea como sea, para cuando el barco los rescate, nuestros chicos estarán al filo de la inconsciencia y agotados.

## Información para los DJs

Alemania se encuentra al borde del abismo. Las plagas han mermado las cosechas, bloqueado las comunicaciones y diezmado a la población. Casi el 60% de las familias padece la mortal infección que afecta únicamente a los primogénitos de cada familia. Solo el sentimiento de miedo puede compararse al odio y la xenofobia que se extiende por doquier. Desde que Alemania entró en lo que se ha calificado como "La Caída Aria", el *Führer* dio carta blanca al proyecto conocido como "Nueva Thule". Concebido inicialmente como medida en caso de que un conflicto acabara con la Alemania continental; Nueva Thule es el plan de contención que, llegado el momento, permitiría a Alemania resurgir de sus cenizas.

Así, desde que comenzaron a manifestarse las primeras señales apocalípticas dentro de sus fronteras, se aceleró el desarrollo de Nueva Thule: una colonia emplazada en las lejanas y frías tierras islandesas, donde los supervivientes de una Alemania arrasada podrían recuperarse de las pérdidas continentales, aguardando el momento para contraatacar. Por eso, desde el momento en que comenzaron a sentirse los primeros y letales efectos de la Plaga Definitiva, un flujo secreto de alemanes comenzó a llegar en barco hasta el emplazamiento que, en breve, acogerá Nueva Thule.

## El Último Trabajo del Club de la Calle 57

**Nota:** Este apartado especifica la vía para introducir a tus PJs si estos formaban parte ya del Club de la Calle 57.

Llegados a este punto, tengan o no los PJs el anillo de Odín en su poder; el Inmortal decidirá (si es que no lo han descubierto ya) revelarles su verdadera identidad a aquellos a los que lleva tanto tiempo manipulando para sus fines. De camino a un puerto situado en la bahía de Normandía, el Inmortal mandará llamar a sus aposentos privados a los PJs y allí les mostrará su verdadera naturaleza.

Se presentará como el padre de Séneca y Segundo Inmortal desde los tiempos de la decadente Roma. Condenado por toda la eternidad a vagar entre tinieblas por haber codiciado el don reservado únicamente a los dioses. El Segundo Inmortal alegará que ha llegado el momento de reposar eternamente y justificará su labor recopiladora de objetos como una misión de "borrado del pasado", para convertir su figura en lo que siempre debió ser: un mito del que no hubiese pruebas fehacientes de su existencia (y que estimulara la imaginación y ambición de los meros mortales).

El Inmortal explicará a los PJs que el único lugar donde puede encontrar el descanso eterno es el mismo lugar donde fue maldito con esa existencia eterna: Islandia. Pedirá a los PJs que lo acompañen en dicha empresa, pues está convencido de que hay fuerzas mortales (se refiere a los nazis) que ambicionan el secreto de la inmortalidad.

Un llamamiento piadoso como ese debería bastar pero si necesitan un empujoncito, el Inmortal puede prometerles una fortuna, alguna pieza de su valiosísima colección, o lo que haga falta para convencerlos (aunque tenga que mentirles).

Pero, ¿cuáles son las verdaderas intenciones del Inmortal?

A espaldas de los PJs, el Inmortal ha contactado con los nazis. Ambas partes se ven necesitadas de

algo que la otra tiene en su poder. Por un lado, el Inmortal necesita a alguien que ocupe su lugar como "inmortal", alguien a quien pasar el testigo de tan pesada carga (y que, cumpliendo la profecía, acabe siendo el receptáculo de Fenris). Y, por otro lado, el Grupo de Thule y, en general, los nazis necesitan salvar a su Führer.

Como lo oyes: Adolf Hitler, pieza básica para el partido nacionalsocialista, se ha visto afectado por la plaga definitiva y, si ha conseguido salir de vez en cuando en público ha sido siempre bajo una fuerte medicación. Sin embargo, de un tiempo a esta parte, la salud del Führer, como la de cientos de alemanes, se ha visto agravada. El fin está muy cerca y hay que actuar deprisa. El Grupo de Thule y su objetivo de hallar el misterio de la inmortalidad se han convertido en una prioridad absoluta, y en la única forma de salvarle la vida...

Así pues, el Inmortal contactó con el Grupo de Thule y ambas partes discutieron mediante mensajes cifrados los detalles de la operación en la que los alemanes se harían con el Inmortal, librándose este del Club de la Calle *57* y de todo vestigio que pudiese dar testimonio de su existencia.

## "El Cormorán"

Es el nombre del barco en el que los PJs despertarán tras haber sido arrollados por él. El barco salió del puerto de Normandía hace dos días. El vagón del Inmortal fue introducido en la bodega junto con el resto de su cargamento: la totalidad de las obras de arte que ha ido reuniendo en todo este tiempo. El capitán del barco así como la tripulación pueden definirse como el escalón inmediatamente anterior al de "pirata". Son contrabandistas de las más variopintas sustancias y han trabajado alguna que otra vez para Sir Douglas Archer cuando este cumplía órdenes del Servicio de Inteligencia Británico. La dotación es de unos veinte hombres más el capitán (un delgado y fibroso africano, de pelo rizado y que siempre fuma en pipa, su nombre es Naghano, aunque todos lo llaman Capitán Nash).

Los PJs habrán sido recogidos por los hombres de Naghano (pueden ser contrabandistas pero aún creen en las ancestrales leyes del mar) y llevados a uno de los camarotes de pasajeros. Olvídate de suites: son camarotes de cuatro personas, claustrofóbicos y en los que nadie ha hecho una limpieza a fondo desde que sacaron el barco del astillero.

El barco es un carguero de tercera fila que, a juzgar por la multitud de remaches y arreglos visibles que lo cubren, no parece más seguro que una cáscara de nuez. Además del vaivén de la nave, las planchas de metal emiten un rechinar sordo en cada sacudida que no inspirará mucha confianza a nadie. Tanto el capitán como el médico de a bordo, un hindú calvo y con gafas de culo de botella (de acento marcado y nombre impronunciable y largo, conocido por la tripulación como "Matasanos") estarán presentes, amén de Sir Douglas Archer quien hablará a solas con los náufragos una vez hayan despertado.

Si no forman parte del Club se presentará como Donovan Archeson, empresario londinense y modesto hombre de negocios. Les explicará que arrollaron su embarcación y que lamentan lo ocurrido. Por desgracia, la naturaleza perecedera de la carga que transportan (su tapadera es alimentos frescos para una colonia islandesa) les impide regresar al puerto del que zarparon. Para tranquilizarlos, siempre haciéndose pasar por el responsable de la empresa carnicera ("Archer & Recrah, Meats Arround the World") les asegurará que todo correrá por cuenta de su negocio: se comprometerá a fletar un avión desde

Reikiavik para llevarlos de regreso a Inglaterra, donde podrán arreglar todos los asuntos del seguro del barco y demás...

Durante el resto del día, los PJs es posible que vayan poco a poco recuperándose del shock (tirada de Aguante 10 a ver si alguien ha pillado un resfriado, obteniendo entonces el aspecto temporal "resfriado"). De todas formas, pueden pasar la tarde explorando el barco, husmeando. Aunque hay zonas a las que no se les permitirá el acceso (la bodega y los otros camarotes), los PJs pueden aprovechar cualquier descuido y colarse para echar un vistazo por su cuenta.

## Acontecimientos Durante la Travesía

Desde el momento en el que despierten, tardarán aún dos días en avistar costas islandesas. La noche de ese primer día, sin embargo, sucederá algo escalofriante: un desgarrador grito rasgará la tranquilidad de la noche, despertando a todos los tripulantes. Los marineros del Cormorán saldrán a la cubierta, dispuestos a enfrentarse a lo que sea (la mayoría pensará que ha habido un ataque por parte de piratas o algo así. Sí, sí: piratas, amigo, has oído bien). Sin embargo no habrá muestras ni de ataques ni de nada parecido. Incluso Sir Douglas Archer y sus hombres asegurarán no saber nada de lo ocurrido (acompañado de los cuatro últimos agentes que quedan en pie del Club de la Calle 57). Algún PJ puede empezar a sospechar sobre esa tapadera como responsables de un negocio carnicero cuando vea a alguno de los chicos de Sir Douglas ocultar sus armas (tirada de 👁 15).

A la media hora de husmear, cuando todo esté a punto de volver a la normalidad, uno de los hombres de Naghano comenzará a dar voces: apresuradamente, todos subirán al puente de mando donde encontrarán cristales rotos y señales de lucha por doquier.

Y, por supuesto, ni rastro del responsable de la radio. Naghano se enfurecerá con Archer, quien intentará calmarlo con la promesa de conseguirle más dinero. Sin embargo, la confianza de Naghano y su tripulación hacia Archer bajará muchos enteros: si los PJs superan una tirada de 👁 16, encontrarán un pedazo de papel tirado en el suelo, alejado del sitio donde originariamente cayó y movido por el viendo que se ha filtrado a través de los cristales rotos. En dicho papel hay una serie de cuatro números y dos letras: 44-12/50-23 N/E. Coordenadas, por supuesto (📜 12), ¿Pero de qué?

El responsable de este incidente no es otro que el Inmortal. Como habíamos comentado, ha pactado con los alemanes. Así, desde el día en el que salieron de Normandía, el Inmortal se ha puesto en contacto por radio con un submarino nazi que los lleva siguiendo desde que salieron de Normandía. Todas las noches, el Inmortal salía de su cautiverio para usar la radio y nunca lo habían descubierto. Sin embargo, el técnico de radio (un italiano de pelo cano, menudo pero musculoso y de gesto nervioso, llamado Pietro) había comentado repetidas veces a Naghano que alguien estaba manipulando la radio por las noches, que estaba seguro de ello. Pero Naghano lo achacó a los desorbitados nervios de Pietro. Ahora, el capitán ya no sabe que pensar. Desde luego que ya no confía lo más mínimo en Archer y si en algún momento le demuestran que se dirigen a una trampa, no dudará en dar media vuelta.

Las coordenadas que aparecen en el papel fueron anotadas por el Inmortal para mencionarlas luego a Archer, como el punto de destino final del Cormorán. La versión oficial es que se trata del punto en el que comenzarán a buscar la Gruta de Fenris. En realidad, tales cifras marcan el punto en el que dos torpedos lanzados por el submarino nazi hundirán el Cormorán sin remedio. Para el Inmortal es la mejor manera de borrar del mapa todo rastro de su paso por la historia, así como un final definitivo para lo que ha sido su creación desde un principio: del Club de la Calle 57.

## Un Sórdido Descubrimiento

Sea como sea, al amanecer de su tercer día de travesía, los PJs verán por fin tierra firme: las heladas costas de Islandia para ser más concretos. Todo parecerá transcurrir de forma habitual para la tripulación salvo por un pequeño detalle que inquietará a los PJs (👁 15): no hay ni rastro de ninguno de los hombres de Sir Douglas Archer, ni del propio (y presunto) comerciante... Puedes dejar que sean los PJs los que descubran qué ha pasado con ellos (👁 16), pero en todo caso, los marineros de Naghano no tardarán en descubrirlo por ellos mismos.

Los PJs se encuentran en cubierta, posiblemente disfrutando junto a Naghano de la vista de Islandia. Es posible que, si trabaron amistad con el capitán, este esté a punto de contarles algo sobre Archer y su pertenencia al servicio de inteligencia británico, y de la naturaleza turbia de la misión: trasladar un cargamento de naturaleza desconocida hasta un punto indeterminado de Islandia. Debido a la cantidad de dinero prometida, Naghano no ha hecho preguntas. Sin embargo, perder a su operador de radio no entraba dentro del trato y eso le ha molestado mucho.

En ese momento, junto a la brisa de la mañana, un nuevo grito pondrá a todos de nuevo en alerta. Dos hombres, tambaleándose y a punto de vomitar, casi se echarán encima del capitán Naghano, murmurando en turco palabras inconexas ("sangre... todos muertos... bodega", para el que sepa turco). Naghano lo traducirá a los PJs y, de repente, toda la tripulación se arremolinará en torno a la bodega,

presa de la curiosidad. El frío de estas latitudes ha impedido que los cadáveres comiencen a pudrirse: apilados en el suelo de la bodega, los PJs encontrarán los restos de los hombres de Archer, así como a este a punto de exhalar su último aliento... Aunque las reglas permiten estabilizar a un personaje moribundo, las heridas de Archer son tan graves que lo único que se puede hacer por él es hacer que sus últimos minutos de vida sean algo menos dolorosos. Por otro lado, una tirada de 15 permitirá saber que, a juzgar por la posición de los cuerpos, no opusieron resistencia alguna al ataque. La sangre impregna cada rincón de la bodega así como todos los contenedores que hay en su interior.

El vagón del Inmortal, cubierto por una enorme lona negra, está cerrado a cal y canto tal y como se describió la primera vez (ver el Interludio: **Expreso con destino París**, página 78). De todas formas, los PJs tendrán que hacer gala de unas impresionantes dotes de oratoria (20) para conseguir que alguno de los supersticiosos marineros ponga un solo pie dentro de la ensangrentada bodega.

Por otro lado, lo poco que podrá decirles el moribundo Archer será algo parecido a: "*Ha jugado con nosotros... Debéis detenerlo... antes de que se una a los alemanes. Me parece que... ha llegado el momento de... Oh, cielos... Majestad... os he falla... fallado...*"

Y con un último estertor, morirá. Las mordeduras que presentan los cadáveres son de dientes humanos (18) y en sus cuerpos no queda una sola gota de sangre. Como sus guls, el Inmortal ha reclamado hasta la última gota antes de aguardar la llegada de sus nuevos socios alemanes, a los cuales ha dado instrucciones precisas sobre lo que hacer con el Cormorán.

## Tocado y Hundido

"THE LEVIATHAN"
- Atlantis: The Lost Empire (James Newton Howardi)

Dos fuertes explosiones serán el primer indicio de que algo va muy mal: el barco se verá sacudido de arriba a abajo por dos detonaciones y sus angostos corredores se llenarán de marineros que van de un lado para otro, intentando averiguar qué ha pasado.

Cualquier PJ que se haya molestado en salir a la cubierta justo después de tomar el desayuno, podrá vislumbrar el amenazador periscopio del submarino alemán, acercándose cada vez más a su objetivo (17 para conseguir verlo; una tirada más de 16 para percatarse de qué es en realidad). Por mucho que suban al puente y le griten a Naghano que un maldito submarino nazi va a hundirles, no conseguirán que el veterano capitán reaccione a tiempo para evitar el impacto.

Si a los PJs les pillase el ataque alemán dentro de la bodega, dales una oportunidad para salir de ahí: la primera explosión, en la sala de máquinas, tendrá lugar cinco o seis segundos antes de la segunda, la cual abrirá un boquete en la bodega, permitiendo que entren varios torrentes de agua que convertirán la estancia en una enorme pecera. Una tirada de 15 permitirá salir lo antes posible de allí. Si no, habrá que superar tiradas de 15 para mantenerse a flote, o aplicar las reglas de asfixia.

Aunque los PJs no tendrán demasiado tiempo para intentar abrir el vagón del Inmortal, siempre puede que el uso de la fuerza bruta (así como de un grupo de motivados marineros) sea suficiente como para abrir las puertas del escondrijo del padre de Séneca. En cualquier caso, la explosión en la bodega ocurrirá antes, impidiendo un prematuro (y posiblemente doloroso) enfrentamiento con el Inmortal (alguien que tiene casi 2000 años de experiencia a sus espaldas).

Salir del barco con vida es posible, aunque si no se dan prisa, los PJs se quedarán sin botes salvavidas puesto que no hay suficientes para todos: para cuando quieran darse cuenta (o si no superan una tirada de Iniciativa 10), ya no habrá ninguno más: todos estarán en el agua, alejándose del Cormorán que, poco a poco, se va hundiendo en las GÉLIDAS aguas islandesas. Porque esa es otra: seguro que a alguno de los que ha visto el submarino se le ha ocurrido la genial idea: "vamos a hacer como en el Arca Perdida: vamos a agarrarnos a él y a hacer sub-stop hasta la base de los malos". Para ellos van dedicadas las reglas de congelación. Para evitarla, deberán tener éxito en una prueba de Aguante con una dificultad de 10 +1 por cada prueba anterior que el personaje haya tenido que hacer de manera seguida. Deberán tirar cada turno, hasta que salgan del agua. Si fallan la tirada, perderán tantos puntos de Resistencia como su dado menor.

## El Lobo Negro

Es más que probable que si a los PJs les sorprendió el segundo impacto dentro de la bodega, hayan perdido la oportunidad de subirse a un bote salvavidas (Adivina quién va a cerrar las puertas de la bodega en cuanto se sienta el primer impacto. Exacto, el capitán Naghano). Sea como sea, los PJs tendrán que saltar del moribundo Cormorán, presenciando mientras tiritan de frío, cómo la embarcación se hunde bajo las aguas. Afortunadamente, no se encontrarán muy lejos de la costa (18 para llegar nadando. Pueden repetir las tiradas tantas veces sea necesario, pero por cada una que fallen sufrirán m de daño a causa del frío).

Una vez en tierra firme, nuestros PJs se verán rodeados por unas enormes paredes de roca cubiertas de nieve y hielo, mucho hielo... La playa, de arenas negras, está tan fría como el aliento del

mismísimo Fenris. Al típico grito en busca de una respuesta civilizada solo obtendrán el eco de su propia voz: nadie parecerá aguardarles en este infierno helado.

Mientras exploran la zona, posiblemente en busca de algún resquicio de civilización, tendrán que sacar tiradas de para trepar. Hazles tirar a dificultad creciente (empieza por 10 y ve subiendo) a medida que describes los peligros de la subida, hasta que uno falle, y cuando eso suceda será en la recta final (la más dura) cuando, a metros y metros de caída mortal, una mano salvadora, enguantada en cuero artesano, lo salvará de una más que segura muerte. Al tiempo que sus pies vuelven a estar sobre firme, el PJ podrán ver el rostro de su salvador.

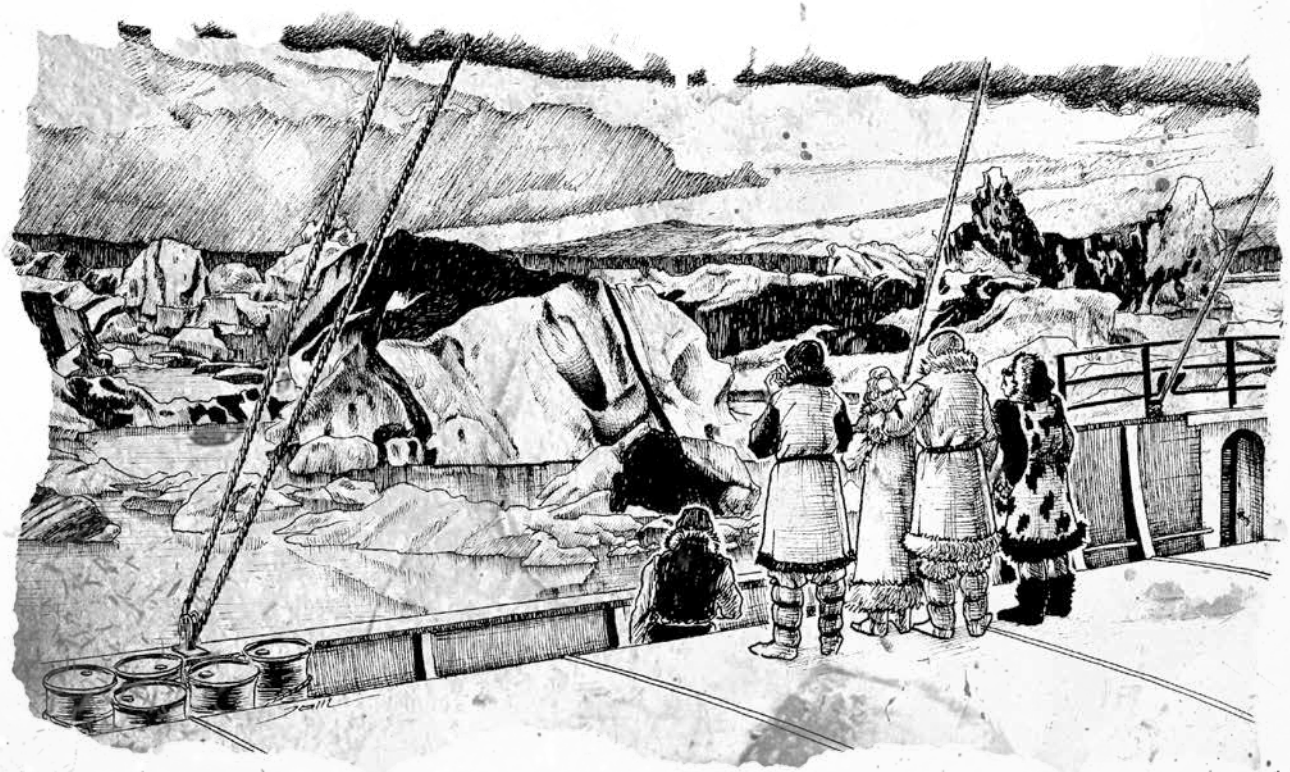
El anciano, pese a su venerable aspecto (imposible de esclarecer su edad exacta a simple vista, aunque su pelo largo y barbas blancas son testimonio del paso de los años, su fuerza y su musculatura son las de un cincuentón bien conservado), es nervioso y charlatán. Este ermitaño se presentará como Iklo Ratinem. Hablará en una especie de mezcla de idiomas, asegurando a los PJs que ha estado en muchos puntos del mundo, viajando de un lado a otro. Se definirá a sí mismo como un "un buscavidas incorregible, la oveja negra de la familia..."

Llevará a los PJs hasta su morada, una casa levantada sobre una plataforma de madera y decorada con motivos nórdicos: colgantes hechos de dientes de lobo, picas en las que hay clavados varios cráneos de animales, etc... Dentro de la casa, de una sola pero amplia estancia, los PJs podrán descansar y tomar algo de un estofado de inquietante olor (y de ingredientes "naturales" como asegurará Iklo entre sonoras risotadas).

Mientras sacian su apetito con la comida de Ratinem (pese a su aspecto, sabe mejor de lo que huele), un aullido terrible resonará en la gélida noche. El aullido pondrá nerviosos a todos los presentes y tras un silencio, el ermitaño se limitará a decir un nombre: "Fenris". Si los PJs le preguntan, al principio Ratinem se mostrará a contar nada pero bastará un poco de insistencia ( 15) para que lo suelte todo.

Intercalando francés, italiano, español e inglés; Ratinem contará a los PJs que se trata del espíritu de una bestia milenaria, a la cual dio muerte el padre de todos los dioses, Odín. Según esa misma leyenda, bastó que Odín señalara a la criatura con su anillo para que su corazón se derritiese como una fuente. La leyenda cuenta que el espíritu de la bestia vaga por las tierras heladas de Islandia, protegiendo el secreto que encierra el corazón de la bestia, ¡Pues la sangre de sus heladas entrañas dicen que da la vida eterna a quien la bebe!

Ratinem entregará a uno de los PJs un colgante con la efigie de un lobo blanco, cosida en cuero. Con



su peculiar sonrisa mellada, se limitará a decir que lo protegerá de los malos espíritus.

Al amanecer, los PJs no encontrarán ni rastro de Ratinem dentro de la casa. Al salir, encontrarán a un lobo negro escarbando en un montículo de nieve a unos metros de allí. Si se acercan, el animal se alejará de ellos hasta colocarse a la entrada del bosque que rodea la casa. Mientras los ojos amarillos del lobo escrutan a los PJs, estos podrán sentir un escalofrío al ver aquello que escarbaba el animal: los restos de un hombre ya mayor que, a juzgar por el estado del cuerpo, debe llevar cierto tiempo muerto. Por supuesto, se trata de Iklo Ratinem, aunque el colgante que lleva indica que su auténtico nombre era Rudolf McHernaggan, misionero escocés.

Los PJs no podrán evitar sentir cómo un viento frío acaricia su coronilla, helándoles cada gota de sangre de sus cuerpos.

## Voces en la Noche

"THE MAP"
- Treasure Planet (James Newton Howard)

El lobo negro no se separará de los PJs, sirviéndoles de guía en todo momento y siempre guardando las distancias con ellos. Si no lo siguen, una serie de desgracias naturales les obligarán a seguir el camino que el animal les marca: desprendimientos, lagos con la superficie helada (y frágil...). En cada uno de estos encuentros, los PJs tendrán que superar una tirada de 16 sufriendo C de daño si fallan. En cada calamidad, los PJs verán al lobo vigilándolos desde las alturas, en la distancia, como si le divirtiesen sus desgracias...

Si, por el contrario, los PJs acaban siguiendo el paso del lobo negro, nuestros héroes atravesarán un tupido bosque, cubierto por las nieves y completamente silencioso. Al caer la noche, los PJs encontrarán una pequeña gruta en la que descansar y dar cuenta de las raciones de comida que pudieron coger de entre las cosas que tenía Ratinem en su casa.

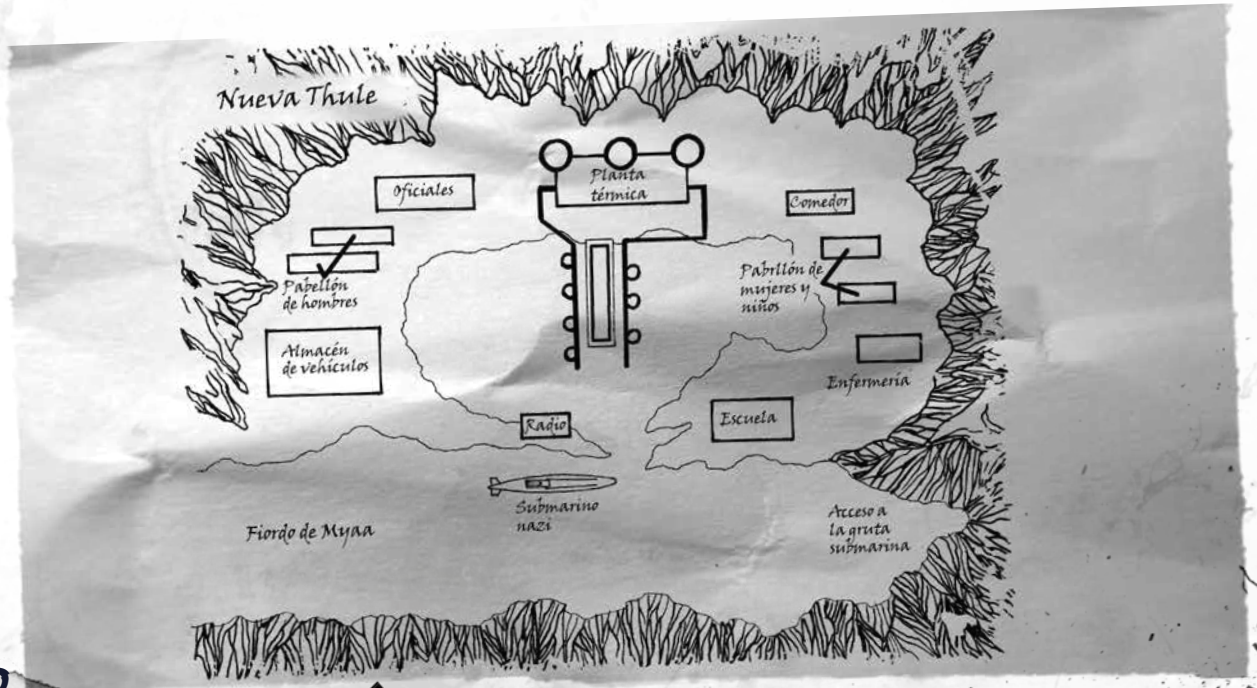
En mitad de la noche, los PJs escucharán un súbito tronar de gritos y proclamas. Un par de tiradas de 15 permitirán conocer su procedencia. A medida que atraviesen lo que les queda de bosque (que no es mucho, en unos diez minutos llegarán al punto del que proceden las voces y los gritos), oirán mejor las voces... ¡Voces que resuenan en alemán y a través de un sistema de megáfono!

Cuando se encuentren en el umbral del bosque, ocultos tras la primera línea de árboles, verán las luces de un enorme complejo que les aguarda colina abajo y del cual proceden las voces que los han llevado hasta aquí.

## Bienvenidos a Nueva Thule

Construida a la entrada del Fiordo de Myaa, se encuentra el producto de meses de duro trabajo. Nueva Thule fue concebida inicialmente como un refugio para una posible derrota en la guerra que se avecina. Refugios similares a este se encuentran repartidos por varios países de Sudamérica y Oriente Próximo.

Sin embargo, por ser el más próximo y, al mismo tiempo, el mejor camuflado, Nueva Thule fue el primero en verse terminado. Ante el azote de las plagas bíblicas que se ceban en suelo alemán, muchos representantes del partido nazi se movilizaron



para salir del país en dirección a alguno de estos refugios. Debido a que las investigaciones que llevaba el Grupo de Thule podían aportar soluciones al problema que azotaba Alemania, los miembros que aún no habían caído víctimas de la Plaga Definitiva fueron trasladados hasta Nueva Thule, donde seguir investigando el posible paradero de las aguas milagrosas, las cuales por lo visto encerraban el secreto de la vida eterna y la posible cura al mal que afectaba a la supuesta raza aria.

Nueva Thule es una base militar resguardada en una pequeña bahía, ubicada en el acceso al fiordo de Myaa. Allí, aprovechando las riquezas petrolíferas del subsuelo helado se han levantado varias torres que extraen el oro negro. Este es procesado en una planta térmica, la cual es la responsable de que todo el complejo goce de electricidad y calefacción. Los pabellones, tanto los masculinos como femeninos e infantiles están prefabricados y tienen el aspecto de lo que son: barracones militares. Todo el personal de Nueva Thule son fieles miembros del partido nacionalsocialista, de lealtad probada para con el partido y el *Führer*. Otro edificio de interés es el almacén de vehículos: en su interior se puede encontrar media docena de camiones preparados para la nieve, así como dos pequeños vehículos oruga, blindados, no muy veloces pero armados con dos ametralladoras calibre 50 cada uno. Además de guardarse aquí la gasolina que consumen estos vehículos (y que es procesada en la planta térmica), también se guarda el arsenal y la munición.

En la enfermería, los PJs descubrirán que la mayoría de los camastros están ocupados por personal de la base: se trata de los primogénitos que, debido a la Plaga Definitiva, se ven aquejados del que ya ha sido bautizado como "El Mal Ario". Todos los afectados comparten síntomas propios de la maldición: incluso los niños pequeños afectados por la plaga tienen el rostro cubierto de arrugas, presas de un terrorífico envejecimiento acelerado. La visión de alguno de estos afectados (de los más ancianos y los más niños, sobre todo), obligará a los PJs a poner a prueba su sangre fría (Tirada de Aguante 12 para no devolver hasta la primera papilla, dando a cualquiera que esté moderadamente cerca la ocasión de oír las arcadas con una tirada de 15. Sin contar con que ganará el desagradable aspecto temporal "olor a vómito"). Rebuscando entre las anotaciones de los médicos de la base (que tienen sus despachos en la planta inferior de la enfermería), los PJs descubrirán que aquellos se encuentran completamente perdidos en lo que respecta a la búsqueda de una posible vacuna al mal ario.

Uno de los barracones que componen Nueva Thule es una escuela. En el interior de este enorme barracón hay unas quince aulas en las que se pueden ver todo tipo de elementos decorativos de corte nazi (los mismos que hay repartidos por toda la base, pero realizados por niños pequeños en este caso): águilas imperiales sobre esvásticas, grandes banderas, etc. En cada pupitre hay libros de ideología nacionalsocialista así como otros ejemplares que teorizan sobre la supremacía aria.

## Seguridad de la Base y la Casa de los Oficiales

En total, hay casi un centenar y medio de alemanes en la base, de los cuales la mitad son soldados. Todos ellos, tanto mujeres como hombres, han sido perfectamente entrenados para desenvolverse en las duras condiciones climatológicas de Islandia. Patrullas de cinco guardias armados hacen rutas de vigilancia en los alrededores del fiordo, siempre a bordo de carros tirados por lobos. Es posible que los PJs se encuentren con alguna de estas patrullas si intentan aproximarse a Nueva Thule. Las instrucciones de estos vigías son las de eliminar cualquier visita inesperada.

De todas las instalaciones que componen Nueva Thule, la casa de los oficiales es el único edificio que no tiene corte prefabricado, habiendo sido construida en roca y madera. El acceso, como en el almacén de vehículos, la radio y la enfermería, está siempre custodiado por cinco hombres armados. En el interior se encuentran las dependencias de los dos únicos miembros del Grupo de Thule que siguen aún con vida: Kessler y Zimmer. En los sótanos de estas dependencias se albergan dos enormes losas, arrancadas de las paredes de la cripta del castillo del Inmortal y que han sido finalmente traducidas por los dos eruditos supervivientes del Grupo de Thule. La traducción hecha por Kessler y Zimmer la guardan bajo llave en sus respectivas dependencias: 16 para encontrarlo y 16 para abrirlo, además de 15 para colarse en la casa sin llamar la atención de los guardias. Si no la obtienen de esa forma, los PJs tendrán que hacer la traducción por ellos mismos, estando ambos textos redactados en latín y torpemente labrados en piedra (20).

El primero de los textos, comienza con estas frases...

*"En mi tumba de granito, escribo la que es mi historia, partiendo de mi idioma natal, el idioma del hombre mortal que antaño fui. Lo que queda de mi rostro permanece intacto, como el primer día en que bebí la sangre de la bestia. Pero mis recuerdos son los charcos de lluvia en un día soleado. Lo que no se ha llevado el tiempo, lo grabo en esta roca para que mi memoria sea tan inmortal como lo es la sangre que corre por mis venas."*

El resto del primero de los textos, describe cómo el padre de Séneca, un hombre de letras, conoció al guerrero nórdico de inmortalidad legendaria. Aquel buscaba el anillo como pago por los servicios prestados a su hijo en Egipto. Así mismo, el texto describe cómo ambos partieron en busca de las fuentes de la inmortalidad, al tiempo que la enfermedad que aquejaba al padre de Séneca lo carcomía lentamente.

El segundo texto está cubierto de anotaciones hechas por Kessler y Zimmer. En general, relata las aventuras y desventuras que el guerrero y el literato pasaron hasta llegar a Islandia. El propio Inmortal, en su relato, alega no recordar demasiado bien los detalles de los pasos que dieron, puesto que la enfermedad casi lo había consumido por aquel entonces y era el poderoso guerrero nórdico quien lo llevaba a cuestas.

*"Cuando creí morir, sentí agua en mis labios. Bebí con avidez, al tiempo que mis ojos se abrían y miraban por última vez al guerrero. Este también bebía de una copa que llevaba consigo. Ambos bebimos y ambos fuimos hermanos de sangre por un solo momento. El agua que a mí me devolvió la vida, lo ahogaba a él. Cuando yo me alcé, él cayó muerto. Cuando salí al exterior, con su cabeza cortada, la dolorosa caricia del sol me recordó cuan maldito había sido mi destino."*

Por supuesto, el primer inmortal se tragó el anillo de Odín para impedir que la bestia fuese desatada en cuanto al literato latino le diese por pasar el testigo a un tercer insensato (que liberase a Fenris y acabara con el mundo).

*"Un hombre entró en la gruta, pero un monstruo salió de ella. Aquel hombre que fui había muerto. Lo que soy ahora es la mezcolanza del mal que he hecho durante mi larga vida. Cada capítulo lo escribiré en una lengua distinta, para que sirva de testimonio en esta tumba mía."*

## Asalto a Nueva Thule

Habíamos dejado a los PJs aproximándose en mitad de la noche al complejo de Nueva Thule. A través de unos prismáticos o algo parecido, nuestros aventureros podrían ver como todo el personal de la base se ha reunido ante un estrado, situado al fondo de un embarcadero, en mitad del pasillo formado por las torres de extracción. A la luz de numerosas antorchas, se pueden ver las enormes banderolas nazis que penden de las torres. Una única voz, potenciada por el sistema de megafonía, pronuncia un discurso en alemán, ensalzando el valor de la raza aria por encima de todos los males; dejando patente que se encuentran muy lejos de ser derrotados.

Más que las palabras (si saben alemán, sacarán en claro que parece que Alemania está siendo azotada por males bíblicos); aquello que llamará poderosamente la atención de todo PJ que obtenga una tirada de 10 es la persona que pronuncia el discurso: ¡Adolf Hitler!

Junto a él, se encuentra su guardia personal así como un grupo que será familiar para nuestros PJs: además de los dos miembros supervivientes del Grupo de Thule (Kessler y Zimmer), la joven Theresa está junto a ellos así como los tres miembros de las SS que sirven de enlace entre el *Führer* y los estudiosos: Kiershner, Falken y Hausser. Una tirada de 18 revelará que el *Führer* está maquillado hasta las cejas. Otra tirada de 16 permite deducir que, pese a lo que aparenta, se encuentra muy débil, posiblemente aquejado del mismo mal que azota a todos los primogénitos.

El discurso durará aproximadamente media hora (puedes contarlo en tiempo real como 15 minutos de sesión de juego). Sin duda será el mejor momento que tendrán los PJs para infiltrarse en las instalaciones puesto que la vigilancia de la misma se reducirá a la mitad (si las patrullas eran de cinco hombres ahora serán de tres, y además, patrullando mucho más cerca de la base).

En cuanto termine el discurso, la multitud comenzará a aclamar a su *Führer* y este, junto a Kessler y Kiershner, subirá a bordo del submarino que les aguarda al final del embarcadero. Ya en su interior, el *Führer* será de inmediato introducido en una cámara criogénica acorazada (con un código que solo conoce su diseñador, el mismísimo profesor Kessler). El submarino, junto con su dotación de treinta hombres, partirá de inmediato, diez minutos después de acabar el mitin: el tiempo justo que tardarán los marineros en ultimar los preparativos para el viaje. Los PJs podrán ver cómo, mediante una de las grúas de las que dispone la base, un enorme contenedor es introducido en el interior del sumergible. En su interior yace el Segundo Inmortal (una tirada de 15 les permitirá reconocer el fuselaje herrumbroso y oxidado como del contenedor que albergaba el Cormorán en su bodega).

Mientras Kessler abandona Nueva Thule, en tierra se quedarán Zimmer, su hija y los otros dos miembros de las SS. El motivo es una fuerte discusión que han tenido los dos eruditos supervivientes del Grupo de Thule. Zimmer se siente responsable directo de lo que está padeciendo Alemania y considera que las fuerzas con las que están jugando son demasiado peligrosas como para que los seres humanos osen manipularlas.

Ante las dos versiones que existen del mismo mito de Fenris y el Ragnarok, Zimmer ha comenzado

a asustarse (sobre todo con la aparición del Segundo Inmortal): desde el momento en que aquel contactó con ellos, las diferencias entre Zimmer y Kessler se han hecho insalvables. Si Kessler no ha ordenado su ejecución inmediata es por el respeto y amistad que lo une a Zimmer, pero sospecha que Theresa tiene algo que ocultar (Kessler no se fía de alguien que ha abrazado una religión cimentada en preceptos judíos). También sospecha que la joven puede tener algo que ver en ese súbito complejo de culpa que ha asaltado a su padre.

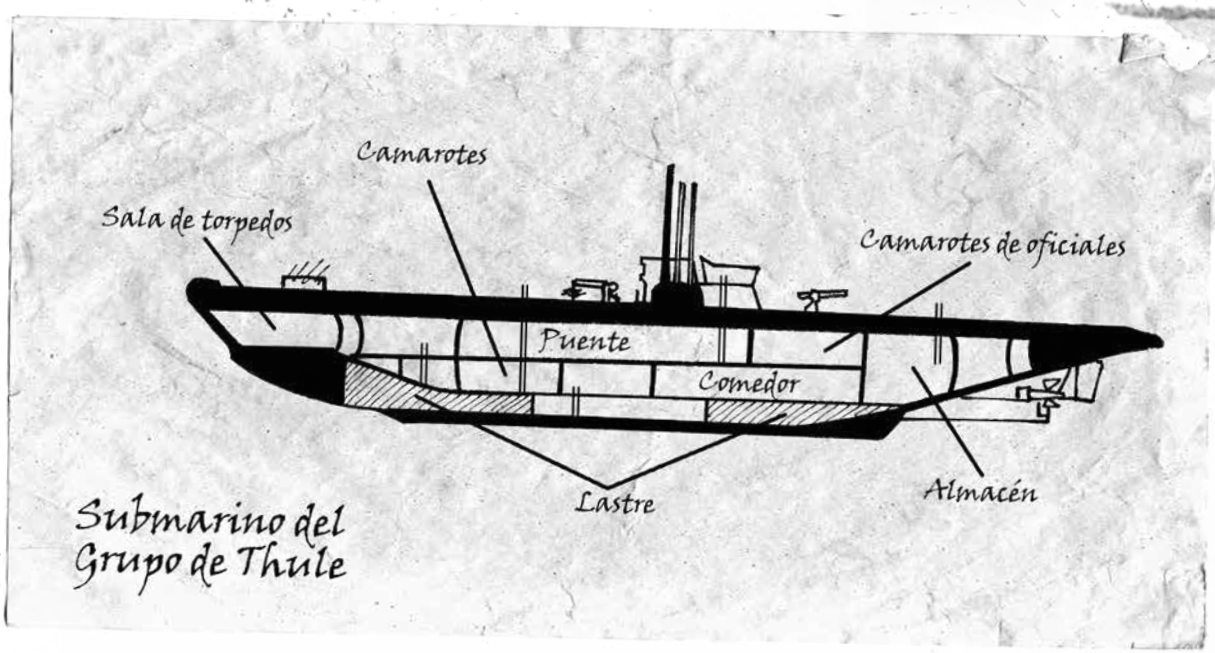
Si los PJs son apresados en Nueva Thule por los nazis (cosa más que probable), serán llevados ante Falken y Hausser, los cuales los someterán a un doloroso interrogatorio en las profundidades de la Planta Térmica. Allí serán encadenados hasta el amanecer, momento en el que serán fusilados en público, colocados en el mismo lugar donde se encuentra el estrado desde el que dio su discurso el *Führer*.

Si a los PJs no se les ocurre ninguna vía para escapar de las garras nazis, puedes jugar la baza de Zimmer y su hija. A petición de esta, el profesor hablará con nuestros héroes. Es el momento de que los PJs aprovechen su creciente sentimiento de culpa recordándole lo sucedido en Tebas ("no vayas a cagarla otra vez, Helmut ¿o ya te has olvidado de lo que desencadenaste en Tebas?"). Por su parte, Falken tiene órdenes de evitar por todos los medios que Zimmer abandone la base, así que tendrá que ayudar a los PJs a escapar si quiere evitar que sus camaradas arios desencadenen a la mítica bestia Fenris.

## La Garganta

Ya sea habiendo huido espectacularmente de Nueva Thule (en una escena apoteósica de escapada con explosiones incluidas) o habiendo usado un método más sutil, colándose en el vientre del submarino como marineros (o como prisioneros que pueden tener información interesante relativa a la leyenda de Fenris: una tirada de 15 y una buena interpretación ayudarán). Sea como sea, los PJs tendrán que atravesar la garganta de Fenris: un conducto subterráneo cuyo acceso se encuentra sumergido en la pared final en el que desemboca el fiordo Myaa.

Durante el trayecto hasta el corazón de la bestia (la gruta subterránea que hay al final de la garganta), el Segundo Inmortal saldrá del contenedor donde se encontraba recluido (su presencia se ha mantenido en secreto para los residentes de Nueva Thule). Aguardará junto con los jefes nazis de la operación (Kessler y Kiershner) el momento de desembarcar. Si los PJs se colaron en la embarcación como parte de la tripulación solo un buen dominio del alemán (así como tiradas de 15) les salvará de ser descubiertos. Otra opción es encontrar un escondrijo bueno entre los recovecos y maquinaria de este estrecho submarino: ¿quizá una de las cajas con armamento diverso que cargaron antes de zarpar? (17).




Si han tenido que huir, lo habrán hecho espectacularmente, por supuesto: hay torres de extracción de petróleo, una central térmica, y cualquier otra cosa que a discreción del DJ resulte adecuada... ¡aquí puede armarse una buena traca si alguna bala perdida impacta contra uno de los depósitos! En este caso, los PJs se verán obligados a tomar uno de los tres mini-sumergibles con los que cuenta Nueva Thule y que están anclados junto al lugar donde pudieron ver el submarino grande. Por supuesto, tendrán que esquivar los ataques de los guardias de Nueva Thule que no estarán muy de acuerdo en eso de que pongan pies en polvorosa. ¿He mencionado que estos cacharros, además de estrechos (no más de cuatro personas por unidad), son difíciles de manejar y van armados con torpedos? Dos para ser exactos...

En cualquiera de los dos casos anteriormente planteados (infiltración o huida), los PJs atravesarán la garganta de Fenris: un corredor de hielo, inundado por las gélidas aguas de Islandia, que desemboca en un punto próximo al epicentro del enorme glaciar Vatna (ver mapa de Islandia para más referencias). La travesía llevará casi media jornada en la cual no faltarán momentos de tensión cuando el submarino tenga que pasar por algunos recodos especialmente angostos (con el fuselaje rechinando contra la roca helada). En su travesía, los PJs verán a través de alguna de las escotillas de los minisubmarinos que un sin fin de naves y embarcaciones decoran el fondo de la garganta: son los restos de todos aquellos que, en tiempos pasados, se embarcaron en una misión suicida: encontrar las míticas fuentes de la inmortalidad de Fenris.

## Los Siervos de Odín

"FIREFLIES"
- Atlantis: The Lost Empire (James Newton Howard)

Cuenta la leyenda que Odín, tras descubrir que Loki había entregado su anillo a los hombres, decidió enviar una legión de los más fieros guerreros de Asgard al lugar donde reposaba el espíritu de Fenris. Una vez en Midgard, dichos guerreros aguardarían a la llegada de aquellos humanos que intentasen acceder al secreto de la inmortalidad, acelerando de esa manera el regreso de Fenris (y con ello, el Ragnarok).

Los guerreros de la leyenda no son otros que una manada de fieros lobos salvajes, de blanco pelaje y ojos rojos como el fuego. Estos habitan las entrañas de la caverna que yace bajo el glaciar Vatna. Sean o no los vigilantes de Odín, lo cierto es que estos animalitos se ocultan en las entrañas de la gruta y son terriblemente sanguinarios. Hay casi un centenar de lobos que guardan el lugar donde se encuentra la fuente de la inmortalidad; un centenar de lobos blancos que aguardan ocultos en sus escondrijos la llegada de cualquier viajero.

Tanto si los PJs van con ellos como si no, las fuerzas alemanas se verán atacadas por los lobos al poco de abandonar el submarino. Un primer comando de seis hombres saldrá vistiendo unos gruesos abrigos para el frío (las temperaturas serán tan bajas que cualquiera que no vaya convenientemente abrigado sufrirá el aspecto negativo "expuesto a bajas temperaturas").

Si los PJs van con los alemanes, tendrán que capear como puedan el auténtico vendaval de mordiscos y garras que caerá sobre ellos: al principio los lobos aguardarán agazapados, emboscados a la espera

de saltar sobre ellos (si los PJs acompañan a la carnaza nazi, permíteles tirar 👁 contra el 🐺 de los lobos (10)). Si aun así les atacan, cada personaje deberá hacer una tirada de 🤸 o 🏃 15 cada turno o ser mordido, sufriendo C+2 de daño hasta que se las apañen para salir de ahí. Como dije hay más de un centenar de estos simpáticos bichos aguardando, así que el enfrentamiento directo NO es una opción.

Sin embargo, los PJs pueden contar con cierta ventaja si conservan en su poder el amuleto que les entregó Ratinem: durante cada asalto, el PJ que lo tenga (y los que se encuentren en un radio de 3 metros) estarán protegidos de la ira de los lobos, siempre que superen tiradas de Voluntad 10 cada turno. Los lobos se irán de ahí en cuanto hayan dado buena cuenta de los soldados alemanes.

Si por el contrario son los nazis quienes llegan antes que los PJs, para cuando estos lleguen al final de la garganta, encontrarán un dantesco espectáculo: alrededor del submarino hay una buena cantidad de cuerpos con marcas de mordiscos y garras, todos ellos a medio consumir. Encontrarán numerosos cuerpos de lobos muertos por heridas de bala. Un reguero de sangre de considerables proporciones los llevará hasta la cámara que se encuentra justo debajo del centro del glaciar Vatna: el lugar donde reposa el corazón helado de Fenris. Allí, los lobos habrán arrastrado los cuerpos de numerosos soldados nazis que estarán siendo consumidos por casi sesenta fieras hambrientas. Sobre ellos, a modo de alfombra, un millar de huesos y restos humanos que, a todas luces, pertenecen a un sin fin de culturas y épocas distintas: desde escudos vikingos hasta armaduras españolas del siglo XVI... ¡incluso verán alguna que otra katana marcada .por el paso del tiempo y el frío!

Bienvenidos al corazón de Fenris.

## El Corazón de la Bestia

"THE KING DIES / GOING AFTER ROURKE"
- Atlantis: The Lost Empire (James Newton-Howard)

En el centro de esa pila de cadáveres, sobresaliente como un capitel helado, los PJs contemplarán una columna hielo, de corte tan perfecto que casi parece cristal a ojos vista. Justo sobre ella, en lo alto de la cámara helada, hay un diminuto orificio que da al exterior. Es muy pequeño pero basta para que, con las primeras luces del amanecer, un rayo de luz se filtre sobre él, fundiendo un poco de esa columna de hielo cristalino. El agua resultante es la conocida como "sangre de Fenris".

Sin embargo, para que tenga su efecto apropiado (otorgar la vida eterna), debe colocarse el anillo en la cúspide de la columna de hielo, en lo más alto. Cuando sobre el anillo incida la luz que llega por el orificio, esta se filtrará por la banda de cristal que el anillo tiene a su alrededor, generando un potente láser como efecto de la refracción de la luz en el agua y en el cristal del anillo. Este láser es lo que se conoce como "la ira de Odín" y será el encargado de fulminar a todos los lobos en cuento estos estén dispuestos a saltar sobre las cabezas de los PJs para acabar con su vida.

Eso sí: más les vale a tus PJs arrodillarse justo cuando el haz del láser salga del anillo: de lo contrario, el haz les impactará de lleno, convirtiéndolos en una estatua de hielo y matándolos en el acto. Pues si

no, el rayo los congelará sin remedio. Para desentrañar las claves del acertijo, siempre puedes permitir alguna tirada de 15: a lo largo de las paredes de la cámara, que tiene la caprichosa forma de un corazón y las dimensiones de un inmenso salón de baile, los PJs podrán encontrar oculta bajo el hielo una franja de cristal labrado. En dicha banda, grabada en runas germánicas (18) se puede leer la leyenda de Odín y su lucha sobre la bestia Fenris, así como la advertencia de las consecuencias que tiene la ingestión de las aguas. Un aviso para todo aquel que busque la inmortalidad.

Si a los PJs no se les ocurre la idea de inclinarse justo cuando el rayo salga del anillo, puedes permitir tiradas de 15. Si no elimina a los PJs, estos podrán ver, asombrados, que los lobos blancos han sido congelados, cayendo al suelo y rompiéndose en mil pedazos. En cuanto el rayo haya cumplido su labor destructora, el anillo caerá al suelo, fundido por completo: es el último paso del ciclo para liberar a Fenris y, desde ahora, el anillo ya no será necesario.

Por otro lado, ¿cuándo harán acto de presencia el Inmortal y sus colegas nazis? O al menos los que queden en pie tras la masacre llevada a cabo por los lobos. Si los alemanes acompañan a los PJs, es muy probable que los nazis cabecillas (Kiershner, Kessler y algunos miembros de élite bien armados) lleguen junto con el Segundo Inmortal hasta la cámara, sellando su acceso mediante disparos calculados a la entrada, bloqueando el acceso de los lobos (¡Ey!... puede que esto también se les ocurra a tus PJs: 15).

Mientras el Segundo Inmortal y los nazis aguardan a que llegue el momento en que el haz de luz caiga sobre el anillo, consiguiendo que la columna de hielo comience a licuarse, todos los presentes podrán escuchar el escarbar incesante de los lobos blancos que luchan por entrar y devorarles. En cualquier caso, coincidirá el momento en que el láser se active con la entrada de los lobos, siendo estos erradicados, y también algunos nazis que no puedan agacharse a tiempo...

También es posible que se dé otra opción: si los PJs llegan después de que los nazis hayan sufrido el ataque de un centenar de lobos blancos asesinos. Kessler, Kiershner y el Inmortal se habrán quedado en el interior del submarino a la espera de que nuestros héroes se encarguen de los lobos restantes. Si los PJs consiguen exterminar a la totalidad de los lobos, tendrá lugar una escena muy a lo Indiana Jones: una vez nuestros héroes hayan penetrado en la gruta, aparecen "los malos" con el objeto místico (en este caso el anillo de Odín). Si los PJs han descubierto la banda de cristal que rodea la estancia, podrán jugar la baza de que los nazis no esperan que, al colocar el anillo, se produzca el haz láser (o si no, permíteles al menos el chequeo de tiradas de 15 anteriormente mencionado).

Para acabar con el Segundo Inmortal, los PJs necesitarán el haz de Odín (el cual lo dejará convertido en una estatua de hielo, como a Han Solo en carbonita). No morirá pero si quedará aprisionado para siempre. Otro sistema de "congelar" al Inmortal implica aguardar a que los nazis saquen del submarino el contenedor que transporta el cuerpo de su *Führer*. Este contenedor, dotado de un rústico sistema de criogénesis, cuenta con dos depósitos de nitrógeno líquido: desconectado uno de ellos y proyectado su contenido sobre el Inmortal (20), el nitrógeno podría dejarlo "helado".

## El Desenlace

Aunque es imposible prever todas las posibles acciones que lleven a cabo nuestros héroes, sí podemos saber lo que los PNJs más importantes están dispuestos a arriesgar (o no) según su motivación e intereses.

### El (Segundo) Inmortal

¿Qué está dispuesto a arriesgar para conseguir sus fines? Todo. Está dispuesto a asumir el riesgo de desencadenar a Fenris, el portador del Fin de los Tiempos, con tal de poner fin a su propia existencia. Hará lo que sea necesario para que alguien (el *Führer*, según lo pactado con sus socios alemanes) beba voluntariamente de las aguas de Fenris. Si es necesario, el Inmortal recurrirá al sistema ya patentado por Mr. Donovan en "Indiana Jones y la Última Cruzada": herir de muerte a algún personaje para forzar a nuestros héroes a que le den de beber esas aguas... y así salvar su vida. Lo ideal es que fuese un PNJ emocionalmente vinculado a ellos (¿Theresa Zimmer, quizá?) o bien uno de los propios PJs.

Por otro lado, el Inmortal no dudará en emplear la violencia si fuese necesario. Ten en cuenta que, entre los cadáveres de aquellos que intentaron penetrar aquí en el pasado, hay numerosas armas (10 para dar con alguna). El Inmortal es competente en la práctica totalidad de las armas conocidas por el ser humano. ¿Se atreverán los PJs a hacerle frente?

### Profesor Ludwig Kessler

Otro fanático pero esta vez en lo que respecta a la supervivencia de su líder (Hitler) y la causa aria. Aunque no dudará en coger muestras del agua licuada de la columna congelada, lo que más le preocupa es la seguridad de su *Führer*. Kessler sabe que en esas aguas se encuentra no solo la salvación del pueblo ario, sino además la vía para que su líder pueda encargarse de llevar el Reich hasta sus prometidos mil años de prosperidad.

### Herr Kiershner

Aunque también es un convencido de la causa aria, tiene un sentimiento patriótico menos desarrollado que Kessler, anteponiendo sus deseos de gloria a los de su compañero ario. Aunque protegerá con su vida al Führer (por la cuenta que le trae, regresar a Alemania sin él significaría su ejecución); bastará con que los PJs le tienten con la posibilidad de ser él mismo el futuro *Führer*. Deberías dejar entrever su lado ambicioso en los encuentros que tengan con Kiershner a lo largo de la campaña, dejando claro que se trata de una sucia rata: de hecho, como DJ puedes hacer que ya tuviese planteado traicionar a los suyos y que, a modo de golpe de efecto, Kiershner elimine a Kessler y a sus fieles ante la mirada atónita de los PJs. Claro que estos no tardarán en seguirles.

Por otro lado, siempre cabe la posibilidad de que nuestros héroes sean parte responsable de que Kierchner haya quedado ciego (para más datos al respecto, ver el módulo **Mascarada Veneciana**, pág 20). En ese caso, sus ganas de venganza estarán por encima de cualquier otra cosa.

### Profesor Helmut Zimmer

Nazi converso, su mayor preocupación es salvar a Alemania del mal que está sacudiéndola de arriba abajo (y del cual, para colmo, se considera directamente responsable). Así mismo, no está dispuesto a correr un riesgo como el que desencadenó lo de Tebas, así que si los PJs dan rienda a su labia, pueden crear una duda razonable en el profesor, siempre que le aporten pruebas de que lo que pueden liberar es, ni más ni menos, que el fin del mundo. Aunque Zimmer sabe de las aspiraciones de poder de Kiershner (y puede sospechar de sus intenciones), es fiel al *Führer* y bajo ningún concepto permitirá que los PJs le hagan daño.

### Hermana Theresa Zimmer

En parte, ella es la responsable de las dudas que atormentan a su padre. Aliada secreta de Jethra Skull, lleva carcomiendo la moral del profesor Zimmer desde que Abner cayese enfermo, acusándolo indirectamente de su muerte y del mal que sufre Alemania. Ante la posibilidad de que el agua licuada (la sangre de Fenris) pueda ser la cura (o peor, la fuente de la inmortalidad) para Alemania ante la Plaga Definitiva, Theresa intentará por todos los medios evitar que los nazis obtengan esas aguas supuestamente milagrosas. Entre sus posibilidades para conseguirlo cuenta liberar a los PJs si estos se comprometen a ayudarla en su empeño.

### Iklo Ratinem: Avatar de Loki

Si lo consideras dramáticamente apropiado, el avatar de Loki entre los mortales hará acto de presencia, asumiendo de nuevo la forma de Iklo Ratinem, siempre acompañado del enorme lobo negro que pudieron ver con anterioridad. Ya sea haciendo una entrada triunfal arrasando el acceso bloqueado por el desprendimiento o surgiendo de la nada; el avatar de Loki desafiará a los PJs a salir de allí sin probar las aguas de la inmortalidad. Loki, deseoso por ver cumplida su venganza, tentará a los PJs con imágenes de su propia mortalidad, incluso llegando a hacerles creer que están muriéndose. ¿O no recuerdan aquel sabor raro del estofado que probaron en casa de Ratinem? Dicho esto, los PJs comenzarán a sentir un terrible dolor en sus vientres. Con el semblante serio, pide tiradas de Aguante 10, subiendo en uno la dificultad cada turno. Por cada una que fallen, perderán tantos puntos de resistencia como el dado Mayor. Acompaña estas pérdidas con descripciones del estilo "*salpicas el suelo helado con el vómito sanguinolento que sale de tu boca*".

Por supuesto, todo es parte de la ilusión generada por el Dios de la mentira y el engaño: tretas urdidas por Loki para que nuestros héroes abracen la inmortalidad.

Si los PJs, aun corriendo el riesgo de morir, no beben el agua de la inmortalidad, Loki se pillará un berrinche de mil pares de demonios. Maldecirá a los PJs y se marchará, no sin antes chasquear los dedos, lo cual provocará que las paredes internas de la caverna comiencen a desmoronarse: la señal evidente de que es hora de salir de allí. Por cierto: los PJs descubrirán que pueden moverse perfectamente: habrán pasado la prueba de fe de Loki y sus puntos de vida volverán a estar al nivel que tenían antes de la aparición de su avatar.

Puedes pedir tiradas de 15 para ver que no quedan atrapados bajo toneladas de hielo. Supongo que ninguno se quedará para llevarse consigo el sepulcro metálico del *Führer* (aunque quizás tengan que "convencer" a Zimmer para que lo deje allí).

Y, tras esos chequeos de salvación, nuestros PJs abandonarán el Corazón de la Bestia... si pueden.

## Finale

Más les vale a nuestros héroes que haya quedado algún nazi marinerito en pie al que poder amenazar para que les saque de allí con el submarino. Eso, o que le hayan cogido el truco a los mini-sumergibles para poder escapar a bordo de uno de ellos. El caso es que el acceso a la gruta de Fenris se vendrá abajo, quedando bloqueado para unos cuantos siglos... o hasta la (siempre hipotética) continuación de esta saga.

En cuanto salgan a la superficie, se planteará un nuevo conflicto: si los PJs se encuentran en manos de los nazis, ¿Qué ocurrirá ahora? En el (dudoso) caso de que Kessler o Kiershner sigan con vida, los PJs tendrán que hacer valer muy mucho su (devaluado) pe-

llejo. La única forma que tendrán de salir con vida de ahí será recordándoles a los muchachos arios que el problema de las plagas aún sigue cobrándose las vidas de los alemancitos residentes en Berlín e inmediaciones. Y que ellos siguen siendo los "elegidos". Sí, ya sabes: esos quienes tienen la palma de sus manos marcadas con el emblema "YHVH", y los únicos que pueden cerrar de nuevo el maldito sepulcro del que salieron las no menos malditas plagas.

Ahora que lo pienso, si han dejado que el ciclo se inicie una vez más, permitiendo que el Segundo Inmortal y un voluntario beban las aguas, en ese caso se cumplirá la profecía y Fenris tomará forma mortal.

Si adopta el cuerpo de Adolf Hitler, tal y como tenía pensado Kessler, nada más beber de las aguas de Fenris, el Segundo Inmortal caerá al suelo entre gemidos de dolor. A pesar de ello, su cara mostrará un alivio inenarrable (todo lo expresiva que puede ser una cara chamuscada por quemaduras de primerísimo primer grado). Con una breve despedida para los PJs, referente a poder descansar en paz y reencontrarse con su hijo, el padre de Séneca morirá.

Y Hitler se levantará con un brillo muy particular en los ojos.

El renovado *Führer* ordenará que ejecuten allí mismo a los PJs mientras él abandona el glaciar con destino a Nueva Thule. La bestia habrá ocupado el cuerpo del líder del Partido Nacionalsocialista y los sucesos narrados por nuestra historia serán trescientas veces peores de lo que lo fueron, si eso es posible: los alemanes descubrirán el poder del átomo en el año 1939 y lo desarrollarán de forma que en el 45 se producirá un holocausto nuclear.

Lo que en otras palabras podría definirse como "Ragnarok".

Si la bestia, por el contrario, ocupa el cuerpo de cualquier otro personaje (incluidos los PJs), este pasará de inmediato a ser un PNJ controlado por ti, amigo DJ. Hablando en un idioma desconocido para todos (un dialecto muerto, similar a las ancestrales lenguas bárbaras), la bestia con forma humana se dispondrá a acabar con todos los allí presentes. Allá por donde pise, la muerte se propagará a su paso, sufriendo 1d10 puntos de daño por asalto todo aquel que se encuentre a menos de tres metros de ella. Dicho daño nunca podrá curarse ni se contará protección humana o mágica posible.

A medida que pasen los días, el radio de acción de su poder irá acrecentándose con cada muerte que provoque. En apenas diez años, el globo se verá inmerso en una segunda Edad Media y en veinte, habrá llegado el fin de los días tras una larga y dolorosa agonía.

Lo único que se escuchará en un mundo asolado será el aullar del viento.

El aullido de Fenris.

## DRAMATIS PERSONAE

### El Segundo Inmortal

Su verdadero nombre es Marco Anneo Séneca. Aunque oficialmente murió en el año 39 d.C., fue en dicha fecha cuando inició su marcha a tierras del norte, en compañía del que fuese por aquel entonces el primer inmortal. Aunque en ese momento Marco Anneo, afectado por una enfermedad sin cura, hubiera (y lo hizo) hecho cualquier cosa por seguir con vida; ahora, siglos después, solo quiere terminar con sus días de sufrimiento y reunirse con su hijo muerto.

Al ser el segundo eslabón en la cadena para liberar a Fenris, la naturaleza de la bestia se hace más patente en él, por ello solo puede caminar entre tinieblas: expuesto a la luz sufre dolorosas quemaduras que, aunque no lo matan, lo debilitan sensiblemente y lo marcan de forma horrible: solo hay que ver su rostro quemado para apreciar las consecuencias... Aunque no necesita comer ni dormir, sí requiere consumir dosis de sangre puntualmente.

Su aspecto es el de un hombre anciano, completamente cubierto de quemaduras y sin pelo en el cuerpo. Es alto, de complexión atlética (sorprendente para alguien con su edad). Las quemaduras que lo cubren de arriba a abajo son producto de numerosos intentos por poner fin a su vida, exponiéndose a la luz del día. Lo único que ha conseguido es que su aspecto sea más aberrante. Ante los PJs se presentará siempre como un anciano debilitado y frágil (el supuesto señor "S") ocultando sus increíbles capacidades físicas, muy por encima de la media: sus dotes en combate superan de largo al más experimentado de los guerreros. Al fin y al cabo, muy poca gente puede hacer gala de un historial militar tan extenso como el suyo.

**Características:** Fortaleza (No puede morir) 10, Reflejos (Se anticipa a todos los movimientos) 10, Voluntad (Cansado de vivir) 10, Intelecto (Más sabe el Diablo por viejo que por diablo) 10.

**Habilidades:** Movimientos calculados 10, El mejor guerrero de la Historia 10, Nada le sorprende 10, Siglos sin tratar con gente 10, Conocimiento acumulado a lo largo de los años 10, Hombre de mil máscaras 10, Vida retirada 10.

**Combate:** Aguante 15, Iniciativa 15, Daño +5/+2, Defensa 25.

**Armas:** Sin armas (m+5), Arma de mano (C+5).

Aunque por definición el Inmortal no puede morir, se le puede dejar temporalmente fuera de combate si pierde todos sus puntos de Resistencia. Llegado a ese punto, su cuerpo se regenerará por completo en 12 horas.

## Lobos Blancos (Secuaces)

Custodios de la cámara de Fenris, enviados por Odín para evitar que la bestia sea liberada. Son dos veces más grandes que un lobo normal, con colmillos afilados como cuchillas de afeitar. Definitivamente, no es el animal que regalarías como mascota...

**Características:** Fortaleza (Enorme) 8, Reflejos (Demasiado rápidos) 5, Voluntad (Gregarios) 2, Intelecto (Astutos) 1.

**Habilidades:** Cazar para sobrevivir 7, Ataque en jauría 6, Detectar malas personas 5, Olfato 8, Acechar 5, Orientarse en la nieve 8, Comunicación no verbal 3.

**Combate:** Aguante 9, Iniciativa 5, Daño +3, Defensa 17.

**Armas:** Dentellada (C+2).

## Oficiales de Nueva Thule (Secuaces)

Bajo esta denominación se ampara la mayoría de los oficiales que controlan Nueva Thule, así como el núcleo de tropas de élite a las órdenes de Kiershner. Carnaza de cierto calibre que darán más problemas a los que PJs de los que posiblemente esperan.

**Características:** Fortaleza (Hecho al frío) 4, Reflejos (Guantes gruesos) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Con rango) 3.

**Habilidades:** Entrenamiento militar 5, Sangre en la nieve 6, Cadena de mando 4, Prismáticos 5 Esconderse en la nieve 3, Instruido 4.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+2), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1).

## Carnaza de Nueva Thule (Secuaces)

La ficha que aparece a continuación es la del típico soldado hombre de Nueva Thule.

**Características:** Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

**Habilidades:** Moverse entre la nieve 4, Romper cabezas 4, Odio racial 3, Vigilar 3, Esconderse en la nieve 3, Menos culto de lo que piensa 2, Seguir órdenes 5.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+1), Luger SS (m+M+1), MP40 (C+M+1).

## Tripulación del Cormorán (Secuaces)

Piratas, contrabandistas, lobos de mar... todo esto y más forma la tripulación del Cormorán. Cada uno tiene unas habilidades especiales acorde con su papel (Naghano tiene "Navegación" e "Intimidar"; Matasanos tiene "Curar Heridas" y "Artesanía farmacéutica"...). Por lo demás, puedes emplear una plantilla tipo para generalizar (pudiendo subir o bajar algunos valores, a tu discreción). La nacionalidad de cada uno de ellos puede ser cualquiera: coreanos, africanos, mejicanos...

**Características:** Fortaleza (Curtido) 4, Reflejos (¡Todos a cubierta!) 3, Voluntad (Zafio) 3, Intelecto (Maleducado) 2.

**Habilidades:** La vida en alta mar 4, Repeler piratas 4, Otear la lejanía 4, Sobornar a las autoridades portuarias 3, Jugar al Póker 3, Beber hasta perder el sentido 5, Cantar canciones de borracho 3.

**Combate:** Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+2), Porra (C+2), Rifle (C+M+1).

## Agentes del Club de la Calle 57 (Secuaces)

Los hombres al cargo de Archer son parte del servicio de inteligencia británico, abducidos por el segundo Inmortal y cuya lealtad se ha garantizado a través del vínculo de sangre que comparte con ellos. Consumir su sangre les ha dado capacidades especiales: su resistencia al daño es superior a la normal y sus atributos físicos se han visto optimizados.

Todos ellos visten elegantemente y manifiestan los mismos rasgos de haber dormido poco o nada, además de ser poco locuaces. Lo mismo le sucede a Sir Douglas Archer: cualquiera que lo conociese de antes sabrá que era un tipo bastante más locuaz.

**Características:** Fortaleza (Fortalecido por la sangre) 4, Reflejos (Habilidoso) 4, Voluntad (Manipulado) 1, Intelecto (Falta de sueño) 3.

**Habilidades:** La energía de la sangre 5, Tirador eficiente 5, Sentidos abotargados 4, Callado 2, Una sombra de lo que es 4, Agente de élite 5, Manejar vehículo oficial 4.

**Combate:** Aguante 4, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 12.

**Armas:** Sin armas (m+2), Porra (C+2), Rifle (C+M+1).

# EPÍLOGO

# LA PLAGA DEFINITIVA

7 de Abril de 1937.

Después de todo lo que hemos vivido en aquel infierno helado, pensé que acabar en los calabozos del ejército británico era lo mejor que podía pasarnos. Maldita sea. Con todos esos estirados militares ingleses interrogándonos, lo último que esperaba era volver a encontrarme con esa escoria de Jethro Skull. El muy cerdo nos hizo una visita a las celdas para agradecernos el haber tomado parte en "su plan". Ha mencionado algo sobre "los enemigos del pueblo de Yahvé" y "la muerte de los primogénitos". No sé bien a qué demonios se refiere. Lo que sí sé es que alguien tiene que pararle los pies. Tenemos que hacerlo. Por el viejo Archer y por que Von Wagner, Maddie y los demás tienen esa mirada. La misma mirada que ponen siempre a la hora de meternos en más líos.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

## Información para el DJ

Este epílogo, como es lógico, sirve de cierre a esta campaña. Hasta aquí lo obvio. Sin embargo, puede ocurrir que nuestros protagonistas, a lo largo de los módulos, hayan caído en algún momento en manos de los nazis. O también puede suceder que, habiendo descubierto la naturaleza de aquello que liberaron en Tebas, nuestros héroes decidan agarrar el toro por los cuernos e ir a Egipto para solventar, de una vez por todas, el entuerto de las malditas plagas.

En este módulo, que por mayor comodidad se plantea como desenlace de la campaña, se describe lo que encontrarán los PJs si, acompañados o no por los alemanes, viajan a Tebas para cerrar el sepulcro de las Plagas.

## Información a los PJs:
### Puntos de partida distintos...

### BERLÍN

Los PJs, en algún momento de la campaña, caen en manos alemanas. Veamos qué ocurrirá a partir de entonces...

Nuestros aventureros, escoltados por miembros de las SS, subirán a un avión, que en apenas seis horas les dejará en suelo alemán, en Berlín para ser exactos. A través de las ventanillas del aparato, los personajes contemplarán el panorama desolador que se extiende por las tierras germanas: los campos se han convertido en páramos; caravanas de afectados huyen de los núcleos urbanos, escoltados por unas mermadas fuerzas militares. Es posible, incluso, que los PJs sean testigos de una lluvia de ranas, las cuales golpearán el fuselaje del avión, o también pueden contemplar, desde las alturas, la tonalidad rojiza que tiñe los ríos de Alemania.

Por su parte, Berlín se ha convertido en una ciudad fantasma. Sus calles están vacías, a excepción por algún que otro vehículo militar, con insignias del partido nazi, que circulan emitiendo hipócritas mensajes, supuestamente tranquilizadores, a través de su megafonía. Los PJs podrán ver que la mayoría de los soldados que van con ellos son muy jóvenes, apenas recién salidos de la academia. A través de las ventanillas del coche, el espectáculo que pudieron contemplar a distancia desde el cielo será ahora dolorosamente cercano: personas enfermas que deambulan por los callejones en busca de comida, patrullas de soldados que reprimen una intentona de saqueo en un ultramarinos, etc... Los dos camiones militares que los escoltan harán varias paradas ante algunos puntos de la ciudad, donde subirán a grupos de civiles, todos ellos con aspecto de encontrarse sanos. Ante la pregunta de los PJs de a donde se dirigen, solo obtendrán un misterioso silencio. Si en el momento de ser capturados, había algún PNJ con ellos, nuestros héroes les habrán perdido de vista desde el momento en que subieron al avión.

El convoy del que forman parte los PJs no tardará en abandonar la ciudad, adentrándose en los campos desolados. Ahora, si la ciudad parecía un cementerio, los cultivos lo son sin ninguna duda: hectáreas y hectáreas de cosechas han sido consumidas por los insectos. Los PJs tendrán que subir la ventanilla del vehículo para que no les cuele dentro alguna que otra langosta. Así como los campos se encuentran arrasados, las enormes factorías y complejos industriales han sufrido también el azote de las plagas.

Finalmente, el convoy se detendrá ante la verja de una impresionante fundición. Ante ellos, tres enormes naves vierten vómitos de humo sobre los grisáceos cielos de Alemania. El coche se parará ante un edificio de oficinas, decorado con emblemas del partido nazi y vigilado por varias patrullas de soldados (acompañados de sus respectivos perros de presa). Los PJs verán que los camiones que los han acompañado, cargados de personas aparentemente sanas, se pierden en el interior de las naves.

Por cierto, cualquier intento de los PJs por averiguar a donde han llevado a esas personas tendrá que pasar por encima de los guardias del campo de exter... quiero decir, del complejo industrial.

Nuestros aventureros serán arrastrados hasta los sótanos del edificio. Si las plantas superiores ya se encontraban llenas de mugre y suciedad, con signos evidentes de haber sufrido plagas anteriores; el sótano es ya el infierno en la tierra. Gritos desgarradores llenan el ambiente cerrado y lóbrego de los pasillos, pobremente iluminados por parpadeantes fluorescentes.

En una siniestra estancia, encerrados y aislados, esperarán los PJs durante casi tres horas que se harán eternas. Salir de allí puede ser complicado entre otras cosas porque nadie los escuchará por mucho que griten. Además, no tendrán nada con lo que intentar forzar la cerradura de la pesadísima puerta de acero.

A las tres horas, una comitiva de soldados encabeza por uno de los miembros de las SS que ya conozcan (Falken o Kiershner; el que siga con vida a esas alturas de la campaña),

serán conducidos hasta otra celda, de la cual provienen unos escalofriantes gritos de mujer, y entremezcladas, voces en alemán (tirada de 15: es posible deducir que hay al menos tres hombres y la que grita es una mujer que ellos conocen...).

En la estancia, los PJs serán testigos del brutal interrogatorio al que está siendo sometida Theresa Zimmer. Esta, vestida con un pijama blanco y sucio, yace sentada en una silla de madera. Le han abierto la blusa y sobre sus pechos y otras zonas sensibles, sus torturadores han colocado electrodos conectados a un generador eléctrico. Este es manipulado por un divertido Herr Hausser (u otro torturador, en su defecto). El pelo de la joven ha sido rapado y quien hace las preguntas no es otro que el profesor Ludwig Kessler. Theresa intuirá la presencia de los PJs aunque ello no evitará que las lágrimas de dolor sigan cayendo por sus mejillas.

Durante los acontecimientos que tuviesen lugar en el último módulo que jugaron los PJs, las labores de investigación de las SS y la Gestapo en territorio alemán han dado sus frutos. Lo que llamó poderosamente la atención a todos los cerebros científicos nazis fue el hecho de que la misteriosa plaga solo afectaba a los considerados "arios", dejando aparte a los miembros de otras etnias. Cuando, tras numerosas intentonas fallidas, se consiguieron instantáneas del interior de la cámara de Ramsés II, las conclusiones fueron aterradoras para estos antisemitas: lo que habían desatado abriendo ese sepulcro era una plaga de origen hebreo.

Así, con ese nuevo dato sobre la mesa, las cabezas pensantes del Partido se pusieron manos a la obra. Mientras los miembros del Grupo de Thule investigaban los detalles paranormales del caso (yendo tras la leyenda del Inmortal como posible cura o bien buscando una posible clave que permitiese detener su avance); en suelo alemán, el Departamento de Sanidad Pública comenzó una brutal tarea de captación de los miembros más jóvenes y saludables de origen hebreo. Algunos de los principales núcleos industriales del país fueron reconvertidos en campos de estudio y análisis para intentar hallar el motivo de la invulnerabilidad hebrea a la plaga. Y para ello no escatimaron en cobayas: muchos han sido los que han muerto en las mesas de operaciones de los nazis, y los que quedan aún por llegar...

Entonces, en uno de los campos, los alemanes encontraron a varios miembros religiosos hebreos que habían oído hablar de la organización "Tierra Prometida". Interrogados hasta la muerte, en sus últimos estertores confesaron la existencia de dicho grupo y de sus cabecillas. Uno de ellos incluso dio el nombre de uno de ellos: Jethra Skull. Y la fatalidad quiso que aquel que confesó aquello supiese además de su vinculación con Theresa Zimmer, de la cual había fotografías archivadas.

Kiershner y Falken fueron puestos sobre aviso de inmediato: tenían a una traidora entre ellos. Su objetivo era devolverla a Alemania para ser interrogada sobre el asunto de las Plagas. Y así lo hicieron, durante las tres últimas horas.

## A partir de aquí...

Theresa ha cantado todo lo que sabe salvo una cosa: no ha revelado lo que contaban las profecías. No piensa correr ese riesgo. Lo que sí ha confesado es que su deber era impedir que nuestros aventureros llegaran a cerrar el sepulcro de la Plaga Definitiva. Pese a ello, Kessler continuará haciendo preguntas una vez los PJs se encuentren presentes. Tras volver a contar de nuevo todos los detalles, Kessler mirará a nuestros aventureros y pedirá a los soldados que se la lleven. Y que la maten delante de todos los demás judíos...

Si los PJs intentan evitarlo, adelante: están en inferioridad evidente (para empezar hay seis soldados: dos detrás de Theresa y cuatro que los han escoltado aquí; sin contar a los PNJs). Salir del campo puede ser bastante problemático aunque por vehículos no hay problema: las instalaciones cuentan con pista de aterrizaje. Hay al menos un centenar de soldados dispuestos a evitar que se fuguen (su inexperiencia la compensan con potencia de fuego: no escatimes en armas, amigo DJ).

Si deciden abandonar a Theresa a su suerte, Kessler pedirá a los PJs que lo acompañen. Desde la azotea del edificio, verán como Theresa es llevada a la parte inmediatamente posterior de las enormes naves industriales. Allí, hacinados como animales de granja, podrán ver que hay un pequeño poblado de barracones repleto de gente, uniformada con sucios pijamas a rayas. Todos han visto su pelo rapado y en sus semblantes puede leerse un profundo desconsuelo. Rodeando la zona de reclusión se ha levantado alambradas de espinos y varias torres de vigilancia con ametralladora y foco incorporados.

Así, desde la azotea del edificio (y a seis plantas de caída libre), los PJs podrán ver cómo cuatro hombres armados sacan a Theresa al exterior

y delante de todos, la tiran al suelo donde la acribillan salvajemente. Por supuesto, el profesor Zimmer no se encuentra presente para ser testigo de semejante atrocidad.

Cuando el eco de las balas comience a desaparecer, un nuevo sonido llenará el ambiente. Un bimotor de carga y con esvásticas en el fuselaje tomará tierra. Como les podrá indicar Kessler, se trata de su vuelo directo hasta Tebas, donde tendrán el inmenso placer de salvar el glorioso destino del Reich, o morir intentándolo...

## LONDRES

Si los PJs se han visto las caras con el Segundo Inmortal en **El Corazón de la Bestia** página 94, esto es lo que les aguarda después.

Los PJs regresan a Nueva Thule tras sus peripecias en el interior del vientre de la Bestia. Ya sea en mini-sumergible o a bordo del submarino; lo primero que verán cuando lleguen a la base nazi serán sus restos llameantes. Columnas de humo se elevan en el aire al tiempo que un escuadrón de aviones sobrevuelan la zona, tiroteando y acabando con los últimos soldados arios que intentan hacerles frente desde el suelo. Para alivio momentáneo de los PJs, verán que los aviones llevan emblemas del ejército británico.

Antes de que puedan hacer demasiado (déjales salir o intentar huir a bordo del submarino), un sumergible británico saldrá a la superficie, soltando en hielo firme un batallón completo de hombres que se encargarán de inmovilizar a cualquier alemán (o supuesto nazi) que encuentren. Y eso incluye a los PJs.

Pero, ¿de dónde han salido éstos refuerzos?

Se trata de fuerzas militares del gobierno de su Majestad, comandada por Jasper Ward: un importante cargo del MI5 que, por orden del Departamento de Asuntos Internos, investigaba las irregulares actividades de Sir Douglas Archer. Este, que había desaparecido sin dejar rastro, comenzó a ser investigado por Ward y, aunque perdió su pista durante un tiempo, volvió a dar con él cuando preparó el viaje del Segundo Inmortal hasta Islandia. Un submarino del ejército británico siguió al Cormorán hasta sus costas pero al descubrir la presencia de otro sumergible, alemán en este caso; optaron por seguirlo en lugar de intervenir. Así, dieron con el paradero de Nueva Thule.

El ataque a las instalaciones, que bien puede haber tenido lugar justo cuando los PJs iban a ser fusilados por los nazis; fue autorizado desde Londres y allí es a donde llevarán a los PJs, con la intención de someterlos a un duro interrogatorio. Jasper J Ward, un gran amigo personal de Sir Douglas Archer antes de que se le tachase de traidor, conocía el interés que aquel tenía en la rama de investigación "histórico-paranormal" del MI5. Pese a que le ofreció formar parte de ella, Ward no conocía los detalles al respecto. Ambos eran espías y entre ellos no había preguntas.

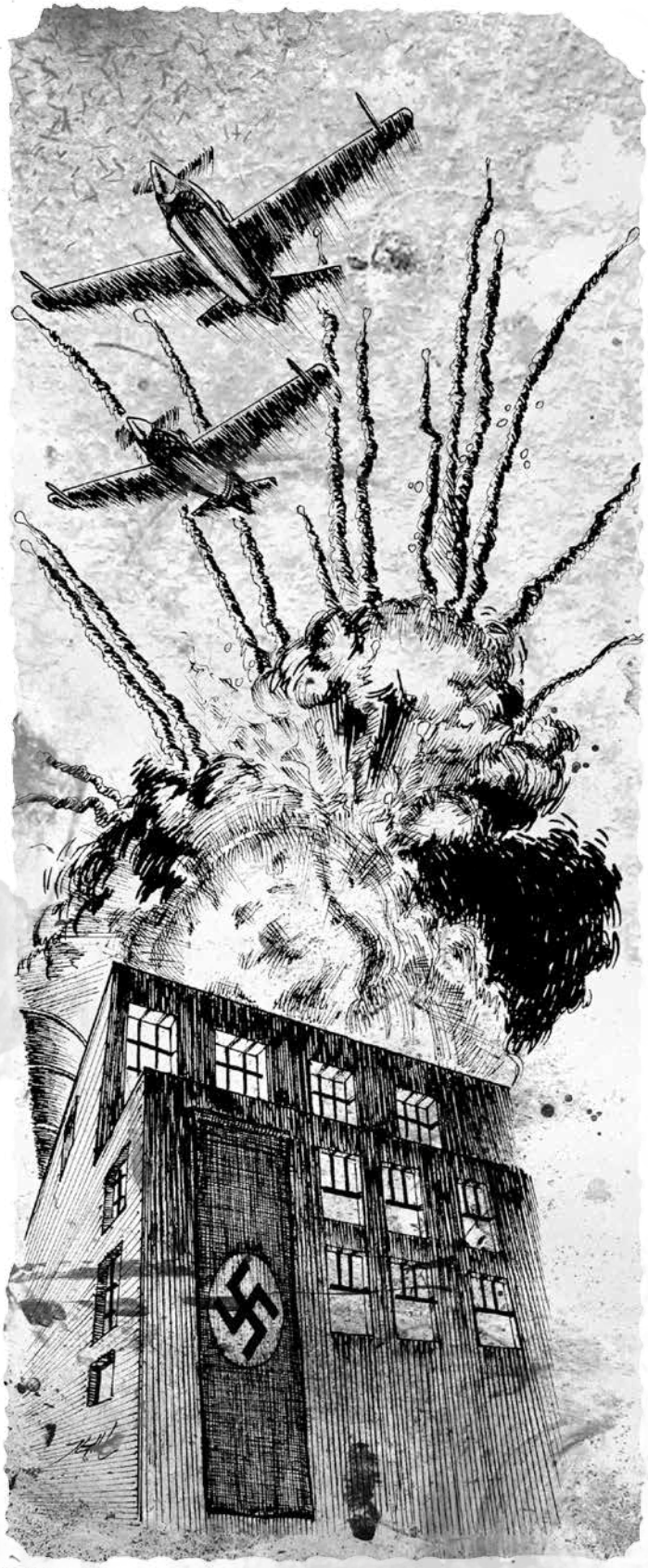
Entonces Archer desapareció. Y el superior de Ward, el comandante Maximilian Masterson, le encomendó como agente de Asuntos Internos que averiguase el paradero de Sir Douglas así como de toda la unidad del Club de la Calle 57. Masterson estaba convencido que Archer y esos agentes habían encontrado algo muy importante y que, o bien escaparon con ello en su poder, o bien habían caído en manos del enemigo.

El trayecto de vuelta a Inglaterra durará unas 24 horas, más o menos. Los PJs serán considerados como potenciales traidores, agentes alemanes en el mejor de los casos. ¡Y pobre de aquel que sea italiano, japonés o, glups, alemán! Sin embargo, Jasper J Ward está convencido de la inocencia de Archer y de que tenía un buen motivo para llevar una investigación sin contar con el beneplácito de sus superiores.

Los PJs serán recluidos en la bodega del submarino como el resto de los miembros alemanes de Nueva Thule. (Tiempo que podrán aprovechar para preguntar a los *kartoffeln* sobre lo que sucede en Alemania). En algún momento, sin embargo, serán llevados al camarote de Ward. Este es un tipo ya mayor, de unos cincuenta y tantos años, rostro arrugado y ojos azules. Su barbilla es algo cuadrada y camina levemente encorvado. Viste un uniforme militar y lo encontrarán disfrutando de música clásica en su gramófono. Ward los tratará cortésmente, bombardeándoles a preguntas sobre Archer y la naturaleza de Nueva Thule.

Ward está obsesionado con limpiar el nombre de Archer, pues todo parece indicar que trabajaba para los alemanes (¿o qué pensaríais vosotros de un agente británico que a todas luces se dirige a una base secreta alemana?). Cuenta con los PJs para demostrar su inocencia, aunque posiblemente una historia sobre criaturas inmortales y cosas así no servirán de mucho ante un tribunal militar.

Y será ante un tribunal militar donde prestarán declaración los PJs.



De un submarino a un camión militar y de un camión militar a un celda en una base aérea situada en Liverpool. Allí, los PJs recibirán una nueva visita de Ward, esta vez acompañado de su hijo, James: chico joven, ataviado con uniforme y galones de oficial, moreno de pelo corto y gesto asustadizo. Ward les explicará que deben tener a un enemigo en las altas esferas porque han desestimado cualquier argumento que, en su favor, hayan podido encontrar.

Sin embargo, esa misma noche, los PJs recibirán una visita inesperada. Los soldados puestos de guardia ante la celda dejarán pasar a un hombre bien trajeado, que camina apoyándose en un bastón de empuñadura de marfil. Su rostro probablemente les sea familiar a nuestros héroes: un hombre alto, de unos cincuenta y pocos años. Su rostro está tostado por el sol y sus ojos son de color marrón. Tiene perilla y bigote blancos, canosos, que contrastan con su calvicie.

En efecto, es Jethra Skull.

Él es el responsable de que los argumentos de Ward a favor de la inocencia de los PJs hayan sido desestimados. Ante la posibilidad de que los nazis estuviesen tras la pista de la cura a la Plaga Definitiva, Jethra decidió romper una de las normas clave de Tierra Prometida: la de jamás recurrir a los gobiernos de otras naciones. Moviendo numerosos hilos, Skull contactó con miembros de la cúpula militar británica y ha conseguido que empapelen a los PJs de arriba a bajo, proporcionando informes falsos que los incriminan con miembros del Grupo de Thule y, por tanto, espías alemanes.

Skull tiene la intención de viajar fuera del país, con destino a Tebas, para eliminar cualquier posibilidad de que ni los PJs ni nadie pueda detener el avance de la Plaga Definitiva. Skull sacará una Biblia y leerá varios párrafos a los PJs, muchos de ellos referentes a Egipto, la ira de Dios y las plagas. Cerrará el libro y mirará a los PJs. Les dirá que ya cumplieron su papel: abrir el sepulcro de la Plaga Definitiva y que ahora ya nada podrá impedir que se cumplan los designios de Yahvé: aquellos que persiguen el mal para el pueblo de Dios serán arrasados por su gracia.

Antes de marchar, Jethra hará una última reflexión en voz alta, relacionándola con uno de los párrafos leídos: uno referente a la noche en la que murieron los primogéni-

tos, coincidiendo con la Pascua judía. Asegurará a los PJs que una luz surcará las calles de Berlín, tomando la vida de los primogénitos, y que en apenas 72 horas, los enemigos de su pueblo serán aniquilados.

Skull cogerá un avión diez minutos después de haberse despedido de los PJs. Los PJs, por su parte, deberían bien demostrar su inocencia (difícil, pues el juicio militar que comenzará a la mañana siguiente verá retrasado su comienzo por motivos burocráticos) o bien escapar de una base militar británica. Ward podrá ayudarles si los PJs le presionan jugando la baza de demostrar la inocencia de Archer en todo el asunto. Por supuesto, toda ayuda que Ward les proporcione será indirecta puesto que él jamás se manchará las manos.

Por cierto, es una base aérea. ¿Se les ocurre la idea a tus PJs de robar un avión para llegar a Tebas o piensan llegar allí haciendo auto-stop?

## TEBAS

"NIGHT BOARDERS"
- The Mummy (Jerry Goldsmith)

### En la ciudad

Dejando aparte la forma en que consigan llegar hasta Tebas, el caso es que para los PJs será el lugar menos seguro de toda la faz de la tierra. ¿El motivo? Sencillo: en cuanto escapen de la base militar británica, Jethra Skull será informado de ello y, sospechando que los PJs intentarán frustrar sus planes, pondrá precio a sus cabezas. Todos los asesinos a sueldo del Magreb recibirán pronto la noticia: cuando un millón de libras esterlinas es el precio por la muerte de unos extranjeros, el boca a boca resulta más efectivo y veloz que el telégrafo.

En el caso de que hayan venido con Kessler y los alemanes, los atentados que lanzarán contra ellos los cazadores de recompensas tendrán lugar de camino a la embajada alemana en la ciudad. Puede que suceda en uno de los frecuentes embotellamientos que tienen lugar en mitad del zoco. O algo más directo, como el típico camarero que esconde puñales o un revólver bajo la servilleta. Eso sí: la única información que obtendrán de sus atacantes será que un extranjero puso precio a su pellejo. Según cómo te sientas de juguetón puedes alimentar la paranoia de los PJs y sugerir que Ravek anda detrás de los intentos de asesinato.

### En la Mansión Hollister

"DISCOVERIES"
- The Mummy (Jerry Goldsmith)

Si viajan hasta la mansión, la encontrarán completamente arrasada. Las propiedades de la familia Hollister aquí en Tebas fueron tomadas por los nazis desde el momento en que comenzaron a manifestarse los primeros síntomas de las plagas. Kessler y algunos miembros de la Sociedad Thule estuvieron estudiando los grabados y decoración de la cámara hasta que la mayoría de los suyos comenzaron a caer bajo los efectos de la maldición.

Una vez desvelada la naturaleza destructiva de lo que habían liberado, Kessler y los demás miembros de Thule intentaron averiguar cómo detenerlo, esperando encontrar alguna clave para ello en los muros de la cámara. Sin embargo todo fue en vano: Kessler se vio obligado a abandonar la mansión Hollister cuando sus propios camaradas comenzaron a caer enfermos, trasladándose entonces a Berlin.

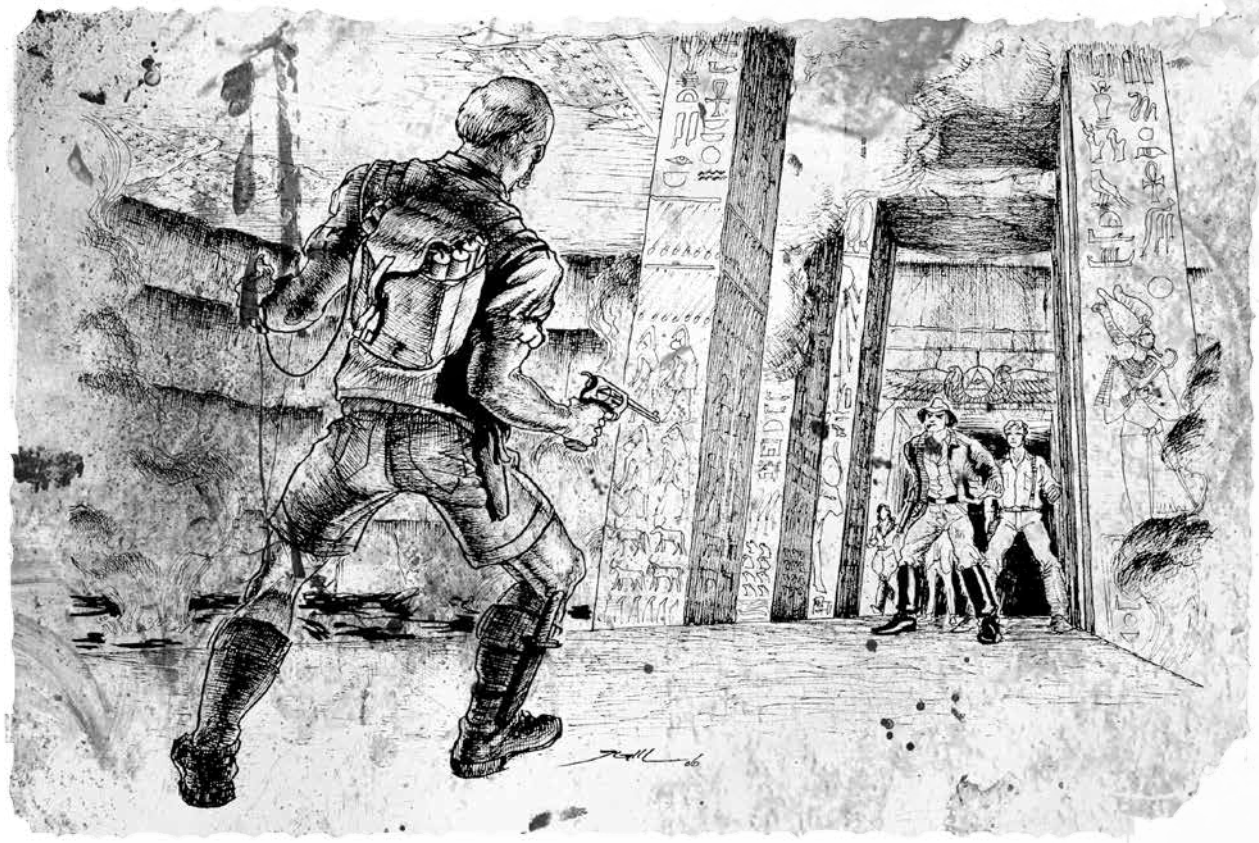
Allí, en la propiedad Hollister, quedó destacada una unidad del ejército alemán a la espera de órdenes. A los componentes de dicha unidad será a quienes encontrarán moribundos y desperdigados por todos los rincones de la mansión. Un breve vistazo a los numerosos agujeros de bala, cristales rotos y demás muestras de violencia; permitirá a los sagaces PJs sospechar lo que podrán confirmar de labios de algún nazi moribundo; que un comando de enmascarados asaltaron la casa, cogiéndolos a todos por sorpresa.

Desperdigados por la mansión, el especialista en explosivos de los Arlequines (Karl Bjork, el mismo que preparó la bomba de la barcaza en el Sena, ver **El Anillo de Odín**, página 82) habrá colocado artefactos caseros, preparados para estallar en cuanto los PJs tropiecen con algún cable o pisen la losetilla equivocada. El caso es que desde el momento en el que los PJs fallen alguna tirada de 15 en el interior de la casa, tropezarán con uno de los regalitos de Bjork, provocando una pequeña explosión de m+C+M de daño en el epicentro, pero puedes permitir una tirada de Iniciativa 12 para apartarse a tiempo y sufrir solo C.

### En la Cámara de las Plagas

"THE MUMMY"
- The Mummy (Jerry Goldsmith)

Aquí es donde se encuentran los miembros de los Arlequines que no perecieron en el asalto al tren del Inmortal: Los mismos que, pagados por



Jethra Skull, han venido con la misión de asaltar la mansión Hollister y los terrenos en los que se encuentran los yacimientos arqueológicos. Una vez eliminaron la escasa resistencia alemana que encontraron en su camino, montaron un campamento alrededor del sepulcro de la Plaga Definitiva. Los arlequines han llegado a bordo de dos aviones, los cuales se encuentran cubiertos por lonas de camuflaje (una tirada sencilla de 12 permitirá verlos desde las alturas). Así mismo, cuentan con explosivos, granadas y un par de ametralladoras pesadas que sustrajeron de las fuerzas alemanas destacadas en la mansión.

En total hay unos quince arlequines, todos ellos cubiertos con ropas negras y cubriendo sus rostros con ropas típicas de los tuareg del desierto. Además, han aprovechado las mismas tiendas que tenían montados los trabajadores de la excavación como cuartel general.

El plan de Jethra Skull es simple: velar hasta la Pascua judía ante la cámara de las plagas y evitar así que nadie detenga los designios de Yahvé. Durante las noche, Jethra meditará en su tienda, al tiempo que Bjork ultima los detalles de un artefacto que Skull le ha encomendado que diseñe: una mochila cargada de explosivos y que funciona mediante un detonador especial. Se trata del último recurso: si el campamento resulta asaltado por fuerzas alemanas, el plan de Skull es hacer detonar la bomba en el interior de la cámara para sellarla, aunque ello le cueste la vida...

El artefacto tarda cinco minutos en armarse, por lo que hará lo que sea para ganar ese precioso tiempo.

A los PJs les será imposible convencer a Skull para que abandone su cruzada. De hecho, será él quien intente persuadir a los PJs para que se pongan de su parte. Su objetivo es evitar un holocausto, el mismo que ha vaticinado la hermana Theresa. Si Kessler o cualquier nazi se encuentra en la cámara en el momento en que tenga lugar este enfrentamiento final, habrá menos tiempo para las palabras, pues entre el destino de Alemania y la vida de un viejo judío no les será difícil tomar una decisión.

## Conclusiones

"THE SAND VOLCANO"
- The Mummy (Jerry Goldsmith)

Desactivar la bomba o huir. En cualquiera de los dos casos, tendrán que superar el típi-

co chequeo de doble o nada. La explosión del artefacto sepultará la cámara de las Plagas y toneladas de arena y tierra bloquearán su acceso el tiempo suficiente como para que nadie pueda evitar que la última de las plagas, la de los primogénitos, reclame finalmente la vida de los aquejados por ese extraño mal que los PJs vieron por primera vez en la piel del joven Abner Zimmer.

De todas formas, para detener la Plaga no bastará con que los PJs vuelvan a cerrar el sepulcro. Las puertas que bloqueaban el acceso a la cámara fueron reventadas por los miembros del Grupo de Thule durante su estancia en la mansión Hollister, al comienzo de las primeras manifestaciones de las Plagas. Para averiguar cómo impedir la muerte de los primogénitos, los PJs deberían acudir a las sagradas escrituras: allí sabrán que, según el Antiguo Testamento, se debía sacrificar un cordero cuatro noches antes de la Pascua judía y comerlo esa noche. Y con su sangre, había que marcar las puertas de los afectados. Puede que se les ocurra a los PJs o puede que tengas que proporcionar alguna pista al respecto. Te recuerdo que Skull va a todas partes con su Biblia, la cual está marcada por algunos párrafos. En uno de ellos puede encontrarse dicha clave, pero hasta que a los PJs no se le ocurra, que vivan unas horas de incertidumbre viendo como Alemania parece consumirse poco a poco, acercándose sin remedio a la hora fatal. Si se encuentran en suelo germano, los PJs lo vivirán mucho más de cerca: las calles desiertas, la gente visitando desesperada las iglesias, etc... Si lo habían hecho, a nuestros aventureros les dará la impresión de que cerrar el sepulcro no habrá servido de nada.

Si llegados a este punto los PJs se encuentran en poder de los alemanes, seguirán siendo prisioneros del Reich. Sin embargo, serán intercambiados al gobierno británico a cambio de varios miembros de su servicio de inteligencia que fueron interceptados en suelo inglés. El intercambio tendrá lugar en la frontera suiza, en un puente desierto a primeras horas de una neblinosa mañana. Y de manos alemanas, los PJs pasarán a manos británicas. Las de Jasper J Ward.

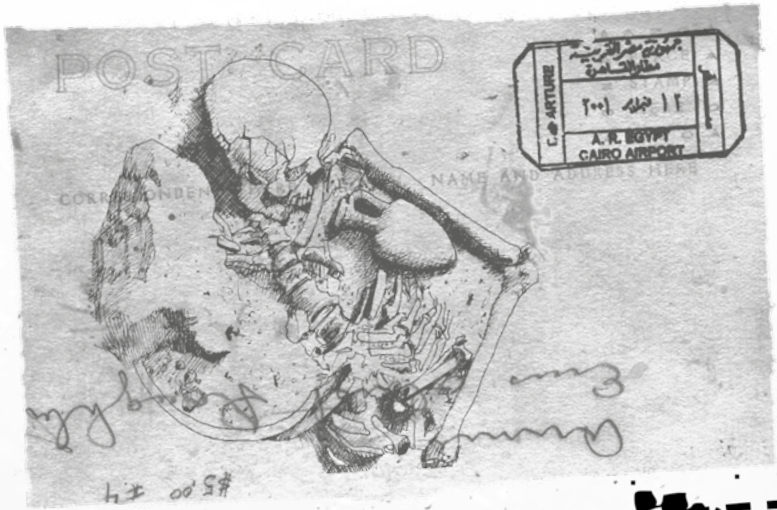
## Final... ¿o un nuevo comienzo?

Un coche negro, elegante, se detiene ante las puertas de un edificio. Curiosamente, el vehículo es del mismo modelo que dejó a nuestros héroes a las puertas de la mansión Hollister, hace ya tanto tiempo. Ante ellos se levanta un edificio gubernamental, situado en la famosa Downing Street. Allí, en un lujoso despacho, serán recibidos por Maximilian Masterson, un viejo militar, con monóculo y calva apenas poblada por unos pobres cabellos plateados. No dudará en, mientras los convida a té o a lo que les apetezca, acusarlos de alta traición y bla, bla, bla... el mismo rollo que les pudo echar Archer cuando les invitó a formar parte del Club de la Calle *57*.

Y es que esa es precisamente su alternativa a los años de prisión que les aguarda en caso de rechazar su oferta. Un nuevo tren los aguarda en el andén *57* de una vieja estación en las afueras. En un despacho que antes pudo ocupar Sir Douglas Archer, nuestros héroes encontrarán a Jasper J. Ward, sucesor de aquel y el que será su nuevo superior.

*Bienvenidos al nuevo club de la Calle 57,* -dirá Mr. Ward.

Y mientras notan cómo el tren se pone en marcha, Jasper les comentará los detalles de su próxima misión.



# APÉNDICE
# SISTEMA HITOS

14 de Abril de 1937.

Han pasado demasiadas cosas desde la última vez que tuve ocasión de escribir. Desde lo que pasó en Islandia. Desde que volvimos a Tebas para cerrar el círculo. Maldita sea. Seas quien seas, es necesario que sepas que no todo lo que pasó quedará en estas páginas. Que Dios me perdone. No sé si hemos salvado al mundo o si lo hemos condenado. Maldita sea. Ninguno de nosotros puede contestar a esa pregunta. Antes de todo lo que ha pasado siempre creí que había unas reglas. Había bien y había mal. Eran reglas sencillas para un mundo sencillo. Pero el mundo acaba de volverse demasiado complicado para un perro viejo como yo. Maldita sea.

**(Del diario personal de Rick "Lobo" McReady)**

# LO BÁSICO

Las reglas descritas en este apéndice permiten jugar esta campaña sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento, utilizando las reglas del sistema Hitos. A continuación, presentamos las distintas reglas que te permiten disfrutar del módulo en su totalidad.

## Creación de personajes

Aunque se ofrecen 5 personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen sus propios personajes.

Los jugadores tienen 16 puntos para repartir entre las 4 características, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y 35 puntos a repartir entre habilidades. Estas son libres, pero acuérdate de que tengan habilidades que al menos representen su Percepción, su Forma Física, su Interacción Social, su Combate, su Subterfugio, su Cultura y su Profesión. También tendrán cuatro hitos (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una complicación. Es importante también que los personajes tengan un concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con 5 puntos dramáticos.

Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos, permitiendo que tengan un número mayor o menor de puntos en características y habilidades.

También será preciso calcular la Iniciativa, Puntos de Resistencia y Bonificación al daño de los personajes, que se detallan más adelante, en la página 123.

## Rasgos de los personajes

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en que destacan y cuáles son sus puntos débiles.

### CARACTERÍSTICAS

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro, dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

- **Fortaleza:** representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- **Reflejos:** es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- **Intelecto:** refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.
- **Voluntad:** esta característica se refiere presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustre cómo se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.

### HITOS

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino que son momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarle como perjudicarle, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos.

### HABILIDADES

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer así como sus conocimientos. Cada habilidad es un aspecto que puede ser activado durante el juego.

A continuación encontrarás la descripción de cada una de las habilidades básicas, cada cual se asocia con un símbolo. Durante la aventura el Director de Juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad pedir en cada caso. Por ejemplo si aparece 💬 se trata de una tirada de la habilidad de interacción. Aunque esto no significa que no se pueda emplear alguna otra si el Director de Juego lo considera apropiado.

- **Forma física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).
- **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.
- **Interacción**: Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve

en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje, adquiriendo distintas habilidades de interacción.

**Percepción:** Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

**Subterfugio:** La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida, etc. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

**Cultura:** Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un bar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión citada más adelante.

**Profesión:** Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. De este modo, dentro del término profesión están incluidas una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura dejar claro con el Director de Juego los usos adecuados para la habilidad escogida.

## DRAMA

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para influir en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando aparezcan en la partida.

## Puntuaciones de combate

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo de él:

**Aguante:** La capacidad del personaje para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.

**Puntos de Resistencia:** La cantidad de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por tres.

**Defensa:** Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa de un personaje es su Característica de Reflejos más su Habilidad de ✕ o ✕ (la que resulte más alta) más 5.

**Iniciativa:** Lo rápido que reacciona el personaje en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

**Bonificaciones al daño:** Un daño extra para los ataques basado en la forma física y pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo la Bonificación es la Fortaleza más el ✕, dividido entre 4. Para los ataques a distancia es ✕ dividido entre 4.

## Dificultades

| Dificultad | Dif | Rango | Descripción |
|---|---|---|---|
| Fácil | 10 | 8-12 | Una actividad sencilla para cualquiera. |
| Media | 15 | 13-17 | Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada. |
| Difícil | 20 | 18-22 | Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así. |
| Muy difícil | 25 | 23-27 | La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes. |
| Extremadamente difícil | 30 | 28-32 | Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano. |
| Casi imposible | 35 | 33-37 | Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día. |

### Complicaciones

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Cuando una Complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un Punto Dramático. El Director de Juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una Complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia.

## MECÁNICA BÁSICA

El sistema Hitos utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo debe lanzarse 3 dados de 10 caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada. Si se ordenan los resultados de mayor o menor podemos clasificar los dados en dado menor ("m") para el que tiene el resultado más bajo, dado central ("C") para el dado intermedio y dado mayor ("M") para el dado con el resultado más alto. Lógicamente en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una tirada se lanzan los dados, se escoge el resultado del dado C y se añaden los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la tirada. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad (Dif). Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En ocasiones que describiremos más adelante, como durante el combate o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados.

### Tiradas enfrentadas

Cuando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen unos a otros, cada uno realiza sus tiradas y se compara con la tirada del otro personaje. Aquel que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una tirada enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite vuelve a repetir las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

### Tiradas de acción prolongada

Cuando una acción requiere cierto tiempo para ser llevada a cabo, el Director de Juego debe determinar, además de la dificultad, el número de tiradas exitosas para completar la acción y cada cuanto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora, etc.) es posible realizar una tirada.

### Acciones conjuntas

Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airosos: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El Director de Juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente, el resto de colaboradores lo que hacen es proporcionar una bonificación a la tirada de acuerdo con la tabla siguiente.

| Personas cooperando | Bonificación acumulada |
|---|---|
| Dos personas | +5 |
| Tres personas | +9 |
| Cuatro personas | +12 |
| Cinco personas | +14 |
| Seis personas | +15 |

En caso de que los colaboradores que superen al personaje en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional.

### Crítico y pifia

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10 el resultado es un crítico. Una tirada cuyo resultado es un crítico es un éxito automático independientemente de la dificultad de la tirada. Además el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal, o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1 el resultado es una pifia. Una tirada cuyo resultado es una pifia es un fallo automático aunque se haya superado la dificultad de la tirada. Además una pifia puede ir acompañada de algún tipo de resultadocatastrófico en la tirada o de una Secuela si el Director de Juego locree conveniente.

## ASPECTOS

Existen cuatro tipos distintos de aspectos:

**Aspectos propios:** Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, complicación cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

**Aspectos ajenos:** Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.

**Aspectos de situación:** No pertenecen a ningún personaje sino que pertenecen al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.

**Aspectos implícitos:** No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores, serán expresamente mencionados por el Director de Juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del Director de Juego.

## Activar Aspectos

Los aspectos pueden ser activados fundamentalmente con tres finalidades:

**Afectar a una tirada positivamente:** Gasta un Punto Dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges el dado mayor o la sumade los dobles, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

**Afectar a una tirada negativamente:** Obligas a un personaje a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seise sequivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), escogiéndose el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado, aunque este puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote a ti a su vez uno de sus puntos dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.

**Introducir un elemento narrativo o dramático:** Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etc. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el Punto Dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque este puede rechazar tu elemento narrativo pagándote a ti a su vez un Punto Dramático.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama, ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen, lo gana el Director de Juego, y cualquier punto que gasten proviene del Director de Juego.

## Agotar aspectos

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos, o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho aspecto. En ese caso, en lugar de utilizar puntos dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de Juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio el Director de Juego. Un aspecto agotado, en todo caso, sigue pudiendo ser activado por otros jugadores o por el Director de Juego en contra del personaje. Un jugador solo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes.

## Aspectos temporales

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).

# COMBATE

## Secue ncia de combate

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -2 a su defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido. El Director de Juego determina que personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa antes de que comience el combate normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa.
2. Todos los personajes participantes realizan una tirada de iniciativa para determinar el orden en el que actúan, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva tirada para resolver el empate.
3. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un turno de acción el combatiente con el total de iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 3 y 4 se repiten hasta que el combate termina.

## Ataque

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa se usará una acción de ataque. Se realizan como una acción normal usando siempre Reflejos + , pero la dificultad será el valor de defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse, penaliza en -2 a su defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse recibe un +4 a su defensa.

## Críticos y Pifias en combate

Un resultado de crítico siempre es éxito sin importar la defensa del objetivo y el aspecto Temporal al que da lugar será una Secuela temporal (ver página 124), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone además la ganancia de un aspecto temporal negativo.

# DAÑO

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada. El daño sufrido por el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada tal como se indica en la tabla siguiente.

| Categoría | Nivel de daño |
|---|---|
| Animales pequeños o enjambres de alimañas | Un punto de daño (1) |
| Ataque sin armas | Resultado del dado menor (m) |
| Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, táser) | Resultado del dado central (C ) |
| Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de béisbol) | Resultado del dado mayor (M) |
| Armas de fuego pequeñas (Pistolas) | Suma del dado menor y el mayor (m+M) |
| Armas de fuego medias (Fusiles, subfusiles y escopetas) | Suma del dado central y el mayor (C+M) |
| Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas) | Suma de los tres dados (m+C+M) |

A discreción del Director de Juego, exponerse a daños más graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque los Directores de Juego que deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño m+C+M de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

## Bonificaciones al daño

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su , y, en el aso de armas cuerpo a cuerpo, de su Fortaleza (ver página 48).

## Resistencia al daño

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (abreviado, RD). Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

| Protección | RD |
|---|---|
| Chaqueta gruesa o abrigo de cuero | 1 |
| Casco de motorista | 2 |
| Armadura de antidisturbios | 4 |
| Chaleco antibalas | 8* |
| Traje de *kevlar* | 10* |

## Persecuciones

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

**Corta:** los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

**Media:** los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

**Larga:** los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

**Muy larga:** los personajes han perdido contacto visual, pero lapersecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro "caliente" que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una tirada enfrentada de reflejos + la habilidad adecuada (generalmente será de , pero podría ser otra, por ejemplo si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será Corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de Muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico, o desfavorable si el resultado era una pifia.

## Salud

El personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia.

Cada vez que un personaje es herido, compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje pasa la tirada o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia perdidos, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

**Sano:** el personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

**Herido:** la pérdida de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menos que el doble del mismo. Todas las acciones del personaje así como su defensa tienen una penalización de -2.

**Incapacitado:** el personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero menos que el triple de dicho atributo. El personaje sufre un -5 todas sus acciones así como su defensa tienen una penalización de -5.

**Moribundo:** el personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba.

El personaje cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el Director de Juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una tirada de Aguante con dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si este tiene éxito en una tirada de Intelecto más [9] apropiada u otra habilidad similar, a dificultad 15.

## Secuelas

Un personaje que ha sufrido el estado moribundo y se recupera, nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de Secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva Complicación para el personaje que refleja los efectos permanentes sobre su salud que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir su secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que le dejó moribundo.

En principio, es recomendable que el personaje no acumule secuelas. Es preferible que un personaje que ya sufre una y recibe otra se centre en agravar la que tiene antes que acumular una nueva, siempre que sea posible. Date cuenta de que una secuela, como toda Complicación, es un mecanismo de ganancia de puntos dramáticos para el personaje, por lo que si el personaje elige una secuela irrelevante estará posiblemente cerrándose a esa ganancia.

Un personaje incapacitado adquiere una Secuela temporal, es decir, una Complicación pasajera que terminará desapareciendo. El personaje pierde su secuela temporal cuando recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibirse una Secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño. Si fue un crítico de doble diez, durará una escena, mientras que si fue de triple diez durará hasta el final de la sesión de juego actual.

## Drogas contra el dolor

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su defensa. Estas penalizaciones son debidas al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y shock, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan dos puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan cinco puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal "Bajo el efecto de las drogas" u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

## Caídas

Una caída será habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

Una tirada fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utilizalos dados de la propia tirada fallida para determinar el daño.

Un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la BD cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siquiente.

| Altura | Daño |
|---|---|
| 3 metros | m |
| 6 metros | C |
| 9 metros | M |
| 12 metros | m+M |
| 15 metros | C+M |
| 18+ metros | m+C+M |

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en 3m y producir, por tanto, un menor daño.

## Venenos

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor, corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la tirada de resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallar dicha tirada. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, etc. La tirada para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

| Veneno | Método | Dif. | Daño mín. | Daño máx. |
|---|---|---|---|---|
| Arsénico | Ingerido | 13 | m | m+M |
| Veneno de víbora | Herida | 11 | m | M |
| Cicuta | Ingerido o Herida | 4 | C | C+M |
| Mercurio | Ingerido o Inhalado | 10 | m | C |
| Gas sarín | Inhalado | 14 | C | m+C |
| Gas mostaza | Inhalado | 11 | m | C |

## Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede resistir la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante, o como el cuádruple de su Aguante si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada tirada de este tipo después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar Moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

## Fuego y explosiones

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director determina dos valores de daño. El daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores le protegen parcialmente del daño, como por ejemplo rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura, aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían no sufrir daño, a criterio del Director de Juego.

| Tamaño de la explosión | Daño parcial | Daño total |
|---|---|---|
| Bombona de butano | M | m+C+M |
| Coche bomba | m+M | m+C+M+1d |
| Explosión de una gasolinera | m+C+M | m+C+M+3d |

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la tirada para tratar de apagarse, mientras que el mayor se aplicará en caso de fracaso. Además, si se obtiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla siguiente. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como "hay un sistema anti-incendios" o "hay un extintor" para eliminar por completo el fuego directamente.

| Exposición al fuego | Daño mínimo | Daño máximo |
|---|---|---|
| Menos del 50% del cuerpo | 1 | C |
| Entre el 50 y el 75% | C | m+M |
| Más del 75% del cuerpo | m+M | m+C+M |

## Curación

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

**Sano:** un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras 8 horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

**Herido:** un personaje herido realiza cada semana una tirada de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de resistencia como el valor del dado central. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado mayor, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado menor. Con una pifia perdería una cantidad de Resistencia igual al dado mayor.

**Incapacitado:** Un personaje incapacitado hace cada semana una tirada de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado menor. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperada el dado central, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

**Moribundo:** un personaje moribundo como ya vimos anteriormente está a las puertas de la muerte y debe hacer cada turno una tirada dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75% del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. Un personaje incapacitado que continúe su actividad normal debe hacer la habitual tirada de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la tirada pierde tantos puntos de Resistencia como el dado central. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado menor, mientras que uno negativo lo elevaría al dado mayor.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que le supervisa debe tener una habilidad propiada y superar cada periodo que le atienda una tirada cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: Fácil si está sano, dificultad media si está herido o si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito el personaje herido gana el aspecto temporal "Bajo supervisión médica" que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

## EQUIPO Y DISPOSITIVOS

El sistema Hitos es un juego abstracto, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos que hay disponibles en el mundo de juego y, en términos de juego, los objetos hacen aquello para lo que fueron diseñados atendiendo al máximo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revolver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando así sea, recurre a la regla de los Aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto coche deportivo.

## OTRAS MECÁNICAS

Aquí se describen otras reglas de juego del sistema que son útiles para esta ambientación en concreto.

### Secuaces

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que los secuaces sean un obstáculo para los héroes, pero nunca una amenaza. Se traduce en las siguientes reglas:

Un secuaz nunca produce daño masivo a un héroe. Aunque el daño infligido sea mayor que el Aguante del personaje, no es necesaria ninguna tirada para resistirlo.

- Un secuaz no puede producir un resultado crítico a unhéroe: aunque el doble diez seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- Un secuaz no puede matar a un héroe (excepto que se trate de una situación especialmente dramática y el jugador esté de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.
- Un héroe puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando un punto dramático, sin necesidad de activar aspecto alguno.
- Si un héroe inflige un daño superior al Aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.
- Si el resultado de una tirada de ataque de un héroe es igual o superior al doble de la defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede ser afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la defensa, tres secuaces pueden ser afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, el justiciero puede chocar las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO, o realizar una patada giratoria que afecta a los tres matones que le rodeaban.

### Cambios en los rasgos de los personajes

Si quieres continuar jugando partidas en esta ambientación con los mismos personajes jugadores, es posible que quieras que sus rasgos de juego cambien para reflejar su evolución. Para ello, recomendamos que por regla general no otorgues nuevos puntos para el personaje, sino que se redistribuyan los que ya existen. Una buena idea para reflejar la maduración (y envejecimiento) es mover puntos de las características físicas (fortaleza y reflejos) a las mentales (voluntad e intelecto). Cuando hagas esto, piensa que la mayoría de la gente tampoco se vuelven unos genios por el simple devenir de los años, con mover un punto por cada varios años de tiempo de juego es suficiente. Esto se aplica también a las habilidades: disminuye las habilidades más físicas (las de atletismo, combate y quizás percepción) y aumenta en consonancia las mentales (por ejemplo cultura o las habilidades sociales). Como la profesión puede ser más física (por ejemplo, Instrucción militar) o más mental (por ejemplo, Estudioso de culturas antiguas) actúa con ella según corresponda. Ya que las habilidades se pueden aprender (u olvidar) más rápidamente, mueve hasta dos puntos de habilidad por cada salto sustancial de tiempo.

Otra opción puede ser dejarles reducir su puntuación de drama en uno, que pueden canjear por 2 puntos de característica, 4 de habilidad, o 1 de característica y 2 de habilidad. Por último, si quieres otorgar puntos a tus jugadores puedes hacerlo, pero ten en cuenta que sus capacidades para afrontar retos aumentarán sustancialmente, y que en caso de que incrementen sus habilidades no solamente se volverán más versátiles, sino que también tendrán un nuevo aspecto que evocar y agotar.

Como regla general recomendamos moderar este tipo de avance a circunstancias excepcionales.

NOTAS:

## OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)ontributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio epresentations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which pecifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or he associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You ndicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty–free, non–exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitutea challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all termsa herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright

2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos. NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin ate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Postapocalyptica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra. Cazadores de leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Ismael Díaz Sacaluga.

# COGE TU LÁTIGO Y TU SOMBRERO

EXPERTOS EN CIENCIAS OCULTAS, SAQUEADORES DE TUMBAS SIN ESCRÚPULOS, CONTRABANDISTAS DE LO IMPOSIBLE Y AVENTUREROS SIN TEMOR AL RIESGO. ÚNETE A ESTOS **CAZADORES DE LEYENDAS** Y RECORRE EL MUNDO A TRAVÉS DE LAS NUEVE INTENSAS AVENTURAS QUE FORMAN ESTA NUEVA CAMPAÑA AUTOJUGABLE DEL SISTEMA **HITOS** EN LA QUE ENCONTRARÁS TODO LO NECESARIO PARA DISFRUTAR LAS AVENTURAS SIN NECESIDAD DE NINGÚN OTRO LIBRO ADICIONAL.

DE LAS MALDICIONES QUE ESCONDEN LAS ARENAS DEL DESIERTO EGIPCIO A LAS TRAICIONERAS CUMBRES DEL NEPAL. DE LOS MISTERIOSOS CANALES VENECIANOS AL OSCURO CORAZÓN DE LOS CÁRPATOS; DEL FRAGOR DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA A LA PERSECUCIÓN DE UN ASESINO EN SERIE POR LAS CALLEJUELAS DE PARÍS. NUEVE ESCENARIOS QUE PUEDEN JUGARSE POR SÍ SOLOS O FORMANDO UNA ÉPICA SERIE DE AVENTURAS: DESCUBRE EL ENIGMA QUE SE ESCONDE TRAS LOS MITOS QUE PERSIGUE EL INQUIETANTE GRUPO DE THULE. ¿CUÁL ES SU OBJETIVO FINAL? ¿QUÉ OSCURA CONEXIÓN EXISTE ENTRE LEYENDAS DE TAN DISPAR PROCEDENCIA?

# LA AVENTURA ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR