

END TIME

AVENTURAS



Michael C. Labossiere
y Gottardo Zancani

Vertical text on the right edge of the page, likely a page number or a decorative element, consisting of a long string of small, repeating characters.

END TIME

AVENTURAS

Un suplemento para La Llamada de Cthulhu
escrito por Michael C. LaBossiere y Gottardo Zancani
y traducido por el foro de Cthulhu en Inforol

Información legal

Este material es copyright 1993, 2001 del Dr. Michael C. LaBossiere. La traducción es copyright 2004, 2005 de sus respectivos traductores. Se puede distribuir libremente para uso personal, siempre que no se modifique y que no se cobre por él ninguna cantidad aparte de los costes normales de distribución.

Visita mi página web en www.opifex.cnchost.com.

Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc., and is used with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc. Cthulhu Page: <http://www.chaosium.com/cthulhu/>

Actualización

Los enlaces de la información legal ya no son válidos, pero era necesario conservar íntegramente el texto de la licencia. La página actual de La Llamada de Cthulhu en Chaosium es http://www.chaosium.com/index.php?section_id=13. La web del Dr. LaBossiere es <http://www.opifexphoenix.com/endtime/index.html>.

Créditos de la edición española

Gracias a todos los que han participado en la traducción y corrección de End Time, que (salvo error u omisión) son, por orden alfabético:

[Entropía](#)

[Orhy](#)

[Glaaki](#)

[Silvannus](#)

[Misne](#)

[Tectokronos](#)

[Mórladon Letmein](#)

[Vidimus](#)

[Orgasmatron](#)

[Wsozan](#)

Última actualización del texto original: 22/03/2002

Última actualización de la traducción: 21/06/2007



PRIMER CONTACTO

Una aventura introductoria para End Time, para 3-4 jugadores, por Gottado Zancani

Esta aventura está pensada para introducir a los nuevos jugadores de End Time a la vida colonial. Se dejan muchos detalles en manos del Guardián (como los nombres y características de los PNJs), de modo que sea posible ajustar el «ambiente» en función del grupo.

En el apéndice se incluyen algunas notas adicionales sobre la vida en la colonia, para cubrir algunos aspectos de la supervivencia en el Marte de End Time necesarios para dar más detalle a la rutina diaria de los PJs.

Introducción

Los personajes son enviados a investigar una radiación anómala recientemente descubierta. El lugar de la investigación ha sido bautizado como Zona X10453.

- ◊ El equipo estará formado por ocho personas:
- ◊ PJ ingeniero científico (jefe del equipo)
- ◊ PJ especialista en ordenadores
- ◊ PJ ingeniero mecánico
- ◊ PJ oficial de seguridad
- ◊ Otros cuatro PNJs colonos (piloto, copiloto, miembro del equipo médico y especialista en comunicaciones)

El jefe del equipo será informado por el propio Jefe Científico, en una reunión privada en su despacho. Los órdenes son los siguientes: localizar el lugar rastreando la radiación, llevar a cabo una primera inspección y después regresar a la colonia. Los miembros del equipo ya han sido elegidos.

Equipamiento

El grupo tendrá a su disposición un Hummingbird para la misión. A los miembros de la expedición se les entregará el equipo estándar: un traje básico y una PDA científica.

Información para el Guardián

La Zona X10453 es un laboratorio de los marcianos. Tres semanas atrás se averió el generador de energía, dando comienzo a la serie de emisiones electromagnéticas que se ha detectado desde la colonia. Por desgracia, en el laboratorio los marcianos mantenían cautivos a algunos cthunund uleths para poder estudiarlos, y el fallo en la alimentación ha liberado al último cthunund uleth que quedaba vivo.

Llegar a la Zona X10453

Siguiendo las emisiones electromagnéticas, los personajes podrán localizar el lugar. Las emisiones son irregulares, así que es posible que el grupo pierda la pista un par de veces antes de llegar allí (la búsqueda dura

par de veces antes de llegar allí (la búsqueda dura unas cinco horas en total). La Zona X10453 se localiza en una grieta que no resulta visible desde el aire. El equipo dejará el Hummingbird en la superficie y tendrá que descender unos treinta y cinco metros por la fisura con la ayuda de algún equipo especial de escalada. Una vez dentro de la grieta, es fácil acceder a las instalaciones marcianas.

Zona X10453: la estructura externa

En la superficie, el lugar se compone de cinco esferas de unos quince metros de diámetro cada una, conectadas entre sí en forma de T. El material parece ser el mismo utilizado en los domos alienígenas. Aunque no resulta visible desde la superficie, el laboratorio tiene una zona subterránea compuesta de otras dos esferas, comunicadas mediante un ascensor especial con la estructura superior. El ascensor sólo se puede operar desde el nivel superior, donde estaba situada la zona principal de investigación. El área inferior era utilizada para mantener a los cthunund uleths cautivos en una estructura de contención especial.

Una de las esferas (la que queda en la base de la T) dispone de un sencillo mecanismo para abrir la puerta: una placa que hay que apretar para acceder al interior. Normalmente esto no sería posible sin autorización, pero el fallo energético ha activado un procedimiento de emergencia que permite pasar al laboratorio sin ningún requisito de identificación.

Nota para el Guardián: El laboratorio lleva siglos desatendido; los marcianos lo abandonaron con prisas, por lo que parte de los equipos aún están allí, aunque la mayoría ha dejado de funcionar. Se deja en manos del Guardián decidir qué tipo de equipamiento marciano hay en el laboratorio. Gracias a estos descubrimientos, el grupo de investigadores podrá determinar algunos datos básicos sobre los marcianos: que eran humanoides altos y delgados. A partir del ordenador aparecido en la esfera S5, podrán deducir que sus órganos visuales eran muy distintos, ya que los ojos humanos son incapaces de «captar» ninguna de las imágenes producidas por la pantalla 3D del ordenador (las imágenes están diseñadas para los tres pares de ojos de los marcianos).

Zona X10453: nivel de superficie

S1: Esfera de entrada - Contiene estructuras de descontaminación (no operativas) y un almacén de equipamiento externo. Aquí se pueden encontrar herramientas y otro material. Los personajes serán incapaces de comprender la utilidad de los objetos que se conservan en esta zona.

S2: Dependencias de alojamiento - Instalaciones de alimentación, descanso y sanidad (parcialmente operativas).

S3: Laboratorio principal - Aquí se puede encontrar un montón de equipos, en parte funcionales. Resulta obvio que parte de la maquinaria son herramientas de análisis, mientras que otra parte resulta totalmente extraña para los investigadores.

En una «mesa» vertical hay cinco cilindros. La PDA científica ofrecerá las siguientes posibilidades: 80% células de energía, 15% convertidores de potencia, 5% desconocido.

Uno de los PNJs, Jerry Hash, cogerá uno de los cilindros en sus manos. Pesan unos 5 kg. Por desgracia, los cilindros contienen muestras de la estructura biológica de los cthunund uleths, y sin energía no pueden retenerlas. El «fluido» de los cthunund uleths no logra atravesar el

traje, pero se pegará a él. Hay un 5% de posibilidades de que uno de los PJs toque el mismo contenedor, y entonces seguirá el destino de Hash (ver más abajo).

S4: Sección de ordenadores y energía - Una de las terminales del ordenador aún está activa. Moviéndolo por encima de una de las mesas (la terminal resulta casi invisible debido a que está incrustada en la propia mesa) se activa un panel 3D. Cualquier ingeniero reconocerá estos equipos como un ordenador, y el especialista informático podrá además extraer el ordenador del mueble. Es una tarea esencial, así que si el personaje jugador no cae en ello, haz que otro miembro del equipo se encargue.

S5: Laboratorio especial y sala de ascensores - Aquí se pueden encontrar algunos artefactos de seguridad. La PDA del ingeniero mecánico tiene un 20% de posibilidades de comprender la naturaleza de uno de los objetos, un arma bio-eléctrica. En la primera expedición no advertirán la presencia del elevador (no es posible reconocer su auténtica función).

De regreso a la colonia

El equipo no está autorizado a traer nada a la colonia, así que, tras una primera investigación, se les ordenará regresar con los datos recopilados. Se hace una excepción con el ordenador alienígena: el jefe del equipo solicitará una autorización para ello.

Cuando los miembros del equipo se quiten el traje en la Colonia Hope, Jerry Hash tocará el «fluido» de los cthunund uleths y será contaminado. El equipo de descontaminación de la colonia no es consciente del peligro del fluido, por lo que nadie podrá evitar que ocurra este accidente. El mismo destino aguarda a cualquier PJ que toque el contenedor de los cthunund uleths en la Zona X10453.

Si todo va como es de prever, los investigadores regresarán a sus dependencias sin ningún problema. El análisis de la misión se llevará a cabo al día siguiente.

Durante esa misma noche, los personajes serán despertados por las fuerzas de seguridad, que los llevarán a todos a una sala de cuarentena donde les retendrán durante veinte días. Tras un par de días de aislamiento total sin ningún contacto externo, serán informados de que Jerry Hash a muerto de manera horrible durante la primera noche, a causa de una enfermedad desconocida, y que todos ellos están bajo análisis para identificar el origen de la enfermedad. Toda la interacción entre los personajes y el equipo médico se realizará mediante el sistema de comunicación interna. El equipo médico llevará a cabo una serie de exámenes utilizando un traje modificado, para evitar cualquier contacto físico. Estos exámenes médicos resultan muy dolorosos, y algunos de los tests psicológicos conseguirán que los investigadores sean incapaces de dormir. Tras veinte días de cuarentena, los personajes serán al fin liberados. Cada personaje pierde 1D6 puntos de Cordura y 1D3 puntos de vida por culpa del «tratamiento».

Zona X10453: análisis de la misión

El equipo será interrogado por el Jefe Científico y el Director de Seguridad durante un par de días. Al final serán informados de las siguientes novedades:

La causa de la muerte de Hash sigue siendo desconocida.

Aparentemente, sólo Hash fue «contaminado».

Un examen detallado del traje de Hash ha revelado la presencia de una sustancia xenobiológica desconocida. El ordenador central y todas las PDAs científicas

han sido actualizadas para reconocer esta sustancia como extremadamente tóxica, a pesar de que aún no se comprende la causa de esa peligrosidad.

El análisis del ordenador alienígena ha revelado la presencia de una estructura subterránea en la Zona X10453. Se ha organizado una segunda expedición y los miembros del equipo original son asignados a ella.

Zona X10453: segunda expedición

En la nueva expedición estarán incluidos todos los PJs y los tres «trabajadores» utilizados anteriormente, además de un nuevo miembro que sustituye a Hash. El nuevo miembro se presentará como un mecánico del Hummingbird, pero en realidad está a las órdenes del Director de Seguridad. Sus órdenes son simples: si algo va mal, debe destruir el enclave alienígena (con una carga especial que lleva) y matar a todos los miembros simulando un «accidente» con el generador de oxígeno del Hummingbird. Al equipo no se le proporcionará ningún material especial; la única diferencia con la expedición previa es que ahora las PDA están preparadas para reconocer la presencia de la estructura xenobiológica de los cthunund uleths. Esto se aplica tanto a los contenedores de la zona superior (S3) como al nivel subterráneo.

Utilizando la información del ordenador alienígena y las habilidades tanto del especialista informático como del ingeniero mecánico, se puede operar el ascensor de S5. Este elevador sólo puede llevar a una persona cada vez; el miembro del equipo que esté en el ascensor es incapaz de controlar el sistema, que es manejado por completo desde el panel de control superior.

Zona X10453: nivel subterráneo

Nota: Sólo se podrá acceder a la estructura subterránea en la segunda expedición, tras el examen de los datos del ordenador marciano.

S6: Área del ascensor - Sala de seguridad - Es posible sellar esta habitación desde el nivel de superficie para impedir el acceso a la zona superior. El elevador sólo se puede manejar desde el nivel superior. No hay nada especial en esta zona; una tirada de INT×3 sugerirá al jugador que se trata de un área de «seguridad». Está totalmente a oscuras, por lo que los miembros del equipo tendrán que usar la linterna incluida en el traje, con la que sólo se consigue una visión limitada de las salas.

Nota para el Guardián: Cómo sólo pueden descender al nivel subterráneo de uno en uno, éste es el momento ideal para activar al cthunund uleth. Corresponde al Guardián decidir si la criatura atacará al primer desgraciado personaje que baje, o si aguardará en la oscuridad a que llegue más comida.

S7: Sala de almacenamiento - La habitación contiene tres enormes «cajas». Dos de ellas están vacías, mientras que en la tercera un cthunund uleth todavía aguarda el momento de recuperar su libertad. En condiciones normales el cthunund uleth es incapaz de salir de la «caja», pero el fallo de energía ha liberado a la criatura. El cthunund uleth suele estar en su caja, la que está situada más a la izquierda.

Corresponde al Guardián conseguir que el encuentro con el alienígena resulte tan dramático como sea posible, mientras los desafortunados personajes tratan de luchar contra esta criatura extraterrestre. Los jugadores no llevarán consigo ningún arma, con la excepción del agente de seguridad, que lleva una GPACA. Ten-

drán que luchar con las manos desnudas, utilizando cualquier pieza de su equipo como porras primitivas (1D4 más bonificación al daño; la cantidad de daño total queda en manos del Guardián, considerando el cuerpo alienígena de la criatura).

El cthunund uleth no es capaz de dañar seriamente el traje estándar. Tras un primer ataque de prueba, el alienígena tratará de buscar algún modo de perforar el traje. Por cada turno que pase el cthunund uleth sobre un colono atrapado, tiene un 5% acumulativo de posibilidades (es decir, que tras cinco turnos tendrá un 25%) de encontrar un modo de abrir el traje por algún lado (guantes, casco, botas). Si tiene éxito, el colono morirá en tres turnos por la despresurización. Tras la primera muerte, el alienígena sabrá abrir un traje con un 80% de posibilidades cuando logre atrapar a un colono.

El cthunund uleth cautivo

FUE	17	CON	12	TAM	16
INT	4	POD	4	DES	12

Nota: La criatura se ha vuelto loca tras miles de años de cautividad, lo que explica sus puntuaciones de INT y POD. Por desgracia, sigue siendo muy peligrosa.

Movimiento: 4 / 6 volando.

Bonificación al daño: +1D6

Ataques: 3 Tentáculos 35%; daño 1D6 + toxinas (no sirve de nada contra el traje estándar). Cada tentáculo puede servir para bloquear a un colono (65%). Un colono atrapado puede tratar de liberarse con un enfrentamiento de FUE contra FUE.

Armadura: Ninguna, pero su materia alienígena hace que todas las armas que puedan empalar causen el mínimo daño posible.

Notas adicionales sobre la vida en la colonia

Medida del tiempo

El día marciano (sol) es de unas 24.66 horas terrestres. Los relojes de la colonia suelen funcionar con el Tiempo Estándar Marciano (TEM), donde cada «hora» se mide como 1/24 de la duración del sol. Todavía existe el antiguo Tiempo Terrestre (TT), pero ya no se usa. Aun así, se conservan los términos de horas, días, meses y años, a pesar de que haya cambiado la duración real de cada uno.

El año marciano (684.98 días terrestres, o 669 soles) se ha dividido en dieciocho meses: diecisiete de estos meses están compuestos de treinta y siete días, mientras que el último (al que normalmente se suele llamar «diciembre») tiene cuarenta días de duración. La gente se refiere a los demás meses simplemente por su valor ordinal; no se han introducido nombres especiales para ellos.

La edad de los colonos todavía se mide en años terrestres. Aunque esto resulta bastante confuso, la fiesta de «cumpleaños» es uno de los vínculos más fuertes con la cultura de la Tierra, y los colonos son muy reticentes a cambiar sus costumbres sobre este tema. Sólo con los niños recién nacidos se han puesto en práctica intentos de calcular la edad en términos de años marcianos.

Sexo, control de la natalidad e hijos

La colonia ofrece muy poca intimidad (por no decir ninguna) para practicar el sexo. Por desgracia, se

trata de una de las necesidades principales del ser humano, por lo que los colonos se han acostumbrado a tener relaciones privadas cuando y donde sea posible, con muy pocas preocupaciones morales cuando se comparan con la vida en la Tierra. El control de la natalidad es obligatorio: todas las colonas son mantenidas en un estado de infertilidad mediante el uso de productos químicos añadidos al agua. Aunque no existe una postura oficial respecto a otras sustancias químicas, todo el mundo está seguro de que también hay algún tipo de «inhibidor sexual» en el agua o en la comida, para mantener la libido de los colonos por debajo de un nivel predeterminado.

Cada nacimiento ha de ser autorizado: se verifica el estado de salud de los padres y normalmente sólo se permite un hijo por pareja, para maximizar el intercambio de genes dentro de la colonia. En las Dependencias Científicas se conserva ADN adicional para aumentar la riqueza genética de la colonia.

Infancia

Los niños están todos juntos hasta los doce años, y se organizan en tres «clases» para preparar a los nuevos colonos (1-3, 4-7, 8-12). A la edad de doce años, todos los adolescentes comienzan su primer ciclo laboral: cuatro horas de servicio a la vida colonial (trabajos sencillos, como limpiar o alguna actividad hidropónica), seguidas de otras cuatro horas de «clases avanzadas», similares al instituto en cuanto a los temas de estudio.

Los niños son, probablemente, los que tienen la vida más difícil en la colonia. Sus padres pasan poco tiempo con ellos cada día (debido a las obligaciones), no existen zonas de esparcimiento, casi ningún juego, y el cumpleaños no es el día feliz que era en la Tierra antes de End Time. Como la colonia anda escasa de todo tipo de materiales, hay muy pocos objetos creados específicamente para los niños. Los regalos más comunes en la colonia son los creados a mano (un cochecito, un soldado, una marioneta), hechos con materiales reciclados que no se consideran esenciales para la vida colonial (sobre todo plástico).

Tiempo libre

En la vida colonial hay muy pocas oportunidades para disfrutar de auténtico «tiempo libre». Tras el duro trabajo, lo normal es que el colono sólo ansie dormir a gusto. De todos modos, existen algunas oportunidades para dedicar su precioso tiempo.

e-Libros: Hay disponible una selección muy buena de libros electrónicos, todos ellos accesibles en la PDA.

películas: En el catálogo hay unos dos mil títulos que cubren todos los géneros. Las más vistas son las de acción / horror y las pornos; el método usual para ver las películas es en los paneles de plasma presentes en todas las habitaciones.

música: Hay disponibles unas cinco mil piezas musicales.

alcohol: Se pueden tomar bebidas alcohólicas en el pequeño bar de los módulos de alojamiento. También es posible conseguir algunas bebidas extraoficiales: suelen ser bastante fuertes y a menudo tienen dramáticos efectos sobre el hígado. Como es una de las pocas formas de liberar tensión, el Consejo Colonial no persigue este tráfico ilegal.

drogas: No se conoce ninguna droga que esté disponible en la colonia. Se pueden conseguir algunas medicinas con efectos hipnóticos o tranquilizantes, pero

END TIME: AVENTURAS

son escasas, ya que no se pueden fabricar con la tecnología actual de la colonia.

juegos: En todos los módulos hay algunos tableros de ajedrez hechos de plástico y mazos de cartas, pero son mucho más utilizados los juegos electrónicos basados en la tecnología de realidad virtual más moderna que había en la Tierra antes de End Time. Estos juegos sirven como sencillo mecanismo para escapar de la dura realidad de la vida colonial. Algunos de los programadores de la colonia han creado nuevos juegos y se pueden conseguir otros «títulos especiales» (de sexo y/o violencia) por los canales extraoficiales.

Trabajos

La vida colonial exige que todos colaboren diariamente para asegurar la supervivencia colectiva. El turno normal de trabajo es de doce horas, pero se reduce a ocho horas para los trabajos pesados. Todo colono tiene un día de descanso a la semana y unos veinte días de «vacaciones» al año (año marciano); la gente suele pasar estas vacaciones en sus dependencias, ya que no hay otro lugar al que ir.

Tareas habituales y especializaciones

Centro de mando

- Informática
- Seguridad

Ciencia

- Exploración
 - Superficie marciana
 - Estructuras alienígenas
- Investigación
 - Biogenética
 - Xenotecnología
 - Terraformación (producción de O₂, verduras)
 - Reciclaje
 - Nuevas tecnologías (crear productos con los recursos marcianos)

Medicina

- Proyectos especiales / secretos
 - Descartes
 - Carter
 - Voz Estelar
 - Laberinto

Mantenimiento

- Módulos de alojamiento
 - Tanques de agua
 - Oxígeno
 - Hidroponía
 - Equipo de alimentación
 - Reciclaje
- Equipamiento (herramientas y trajes)
- Vehículos
- Ropas

Domos alienígenas

- Mantenimiento
- Construcción (trabajo pesado)

Reparación de la Ark

- Electrónica
- Construcción (trabajo pesado)

Otros cometidos

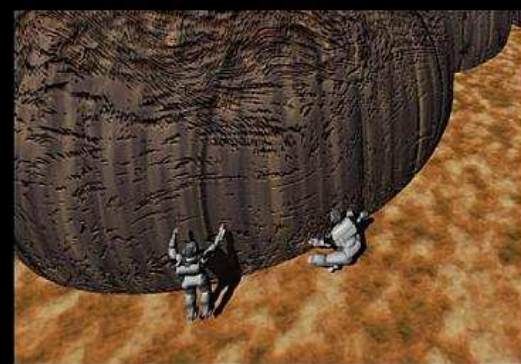
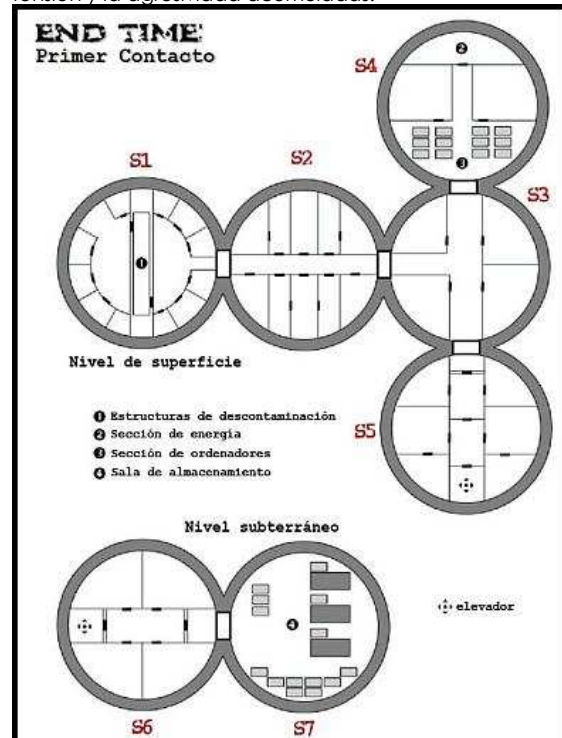
- Personal de cocinas
- Profesor

Deportes

Aparte de los aparatos de gimnasia que están disponibles en los módulos, hay muy pocas posibilidades para realizar actividades deportivas en la colonia (no hay ni espacio ni equipamiento). Las peleas clandestinas

constituyen una importante excepción: estos «eventos deportivos» son totalmente extraoficiales y muy sangrientos. Básicamente, dos participantes luchan el uno contra el otro sin más reglas que la de usar sólo el cuerpo; no se permiten armas de ninguna clase.

Igual que sucede con el alcohol, los servicios de seguridad de la colonia no persiguen en serio estas luchas, ya que son uno de los pocos métodos de liberar la tensión y la agresividad acumuladas.





12 HORAS

Una aventura para End Time, por Michael C. LaBossiere

Información legal:

Esta aventura es copyright 1993 y 2002 del Dr. Michael C. LaBossiere. Se podrá distribuir gratuitamente para uso personal y no se podrá modificar. Visita mi página web en www.opifex.cnchost.com («La Llamada de Cthulhu») es marca registrada de Chaosium Inc. <http://www.chaosium.com/cthulhu>. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607.

Introducción

Esta aventura fue escrita inicialmente como parte de una antología de aventuras para END TIME, y está diseñada para dos jugadores.

Está situada tras los sucesos que tienen lugar en «Luna de sangre» (publicado en castellano por *La Factoría de Ideas* en Extraños Evos) aunque no es necesario jugarla con anterioridad.

La aventura tiene lugar en el año 2055 y se sitúa en la Estación de Lanzamiento #4 de la Base de Misiles McKenna. La aventura comienza con cuatro soldados encerrados en una estación de lanzamiento de misiles en alerta máxima. Durante el transcurso de la aventura, los dos investigadores se verán expuestos a momentos de gran tensión, verán como el mundo se derrumba a su alrededor y se verán forzados a tomar la más importante y terrible decisión de sus vidas: comenzar un lanzamiento nuclear que matará a millones de personas o condenará a esas almas a un destino aún peor.

Base de Misiles McKenna y la Estación de Lanzamiento ELM1 #4.

La EL #4 es una de las seis estaciones de lanzamiento de misiles intercontinentales (ELMI) de que dispone la Base de Misiles McKenna de los EEUU en Alaska. La base principal consiste en una variedad de estructuras fortificadas tales como barracones, la sala de mando, el generador de energía y las oficinas. Mientras que estas estructuras son importantes en el día a día de la base, las principales estructuras son las seis estaciones de lanzamiento ELM1. Cada estación de lanzamiento es un entorno autosuficiente capaz de mantener un equipo de cuatro personas durante treinta días sin suministro exterior de comida, aire, energía o agua. Cada estación está armada con seis lanzaderas de misiles capaces de alcanzar el corazón de la antigua Unión Soviética. Estos misiles son capaces de transportar diferentes cargas, pero normalmente están cargados con cabezas nucleares o biológicas.

Condiciones en la Base de Misiles McKenna en el 2055.

La Base de Misiles McKenna fue construida en el 2024 cuando satélites espías de los EEUU detectaron lo que se creía que eran zonas de lanzamiento de misiles

frente a las costas de Alaska, en una situación parecida a la que se vivió en los años 50 del siglo XX en Cuba (Crisis de los misiles cubanos), pero con la nueva república soviética recién creada. Para empeorar la situación, mientras el equipo de inspección de la ONU viajaba a la república neosoviética (para verificar que las zonas de lanzamiento eran para lanzamientos espaciales y no para ELM1) estalló una guerra civil, dejando a los EE.UU. sin ninguna autoridad con la que negociar. Los abundantes rumores de que una facción radical Marxista intentaba lanzar misiles sobre los EE.UU., así como la confusión y el miedo, derivaron en la construcción de bases militares defensivas y ofensivas en Alaska. Afortunadamente, de la guerra civil en la república neosoviética, el bando victorioso permitió la entrada de los equipos de inspección de la ONU, que pudieron confirmar que las supuestas zonas de lanzamiento de misiles eran en realidad bases de lanzamiento de cohetes espaciales. Tras esta revelación, el mundo respiró más tranquilo y las bases militares, muchas de las cuales estaban en construcción cuando terminó la crisis, fueron abandonadas o reconvertidas para uso civil.

La base McKenna estaba prácticamente terminada en esas fechas y fue donada a la pequeña localidad cercana de McKenna, siendo utilizadas las instalaciones principales como edificios escolares. La pequeña localidad continuó creciendo hasta rodear la base y tuvo una pacífica existencia hasta el 2040, cuando se produjeron inundaciones costeras en diversas partes del planeta y un alarmante incremento del crimen y de los casos de locura por todo el mundo. Estos hechos no afectaron a la pequeña localidad de McKenna hasta el 2044, cuando el gobierno reclamó la Base de Misiles McKenna.

Sin dar ninguna explicación a las autoridades locales, los ingenieros militares llegaron y ocuparon las edificaciones. Al cabo de unos meses la base volvió a estar operativa, las excavadoras derribaron las casas y algunas estructuras, y se levantó un muro alrededor de la base. Y una mañana, al alba, unos camiones pesados depositaron unas misteriosas cargas dentro de la base.

Aunque inicialmente la población local se sentía ultrajada por el gobierno, entre los años 2046 y 2054 tuvieron que agradecer que la base estuviera en su ciudad. Durante todos esos años de locura, crímenes y avistamientos de cosas procedentes del fondo del mar y del cielo, la ciudad permaneció a salvo. Por suerte para los habitantes de la ciudad, las tropas de la base fueron capaces de mantener el orden. Durante esos ocho años, la población de McKenna creció mientras que otras localidades y ciudades del entorno en mayor o menor medida dejaban de existir como áreas civilizadas.

Pequeños grupos primero y más tarde riadas de refugiados fluyeron a McKenna procedentes de las cercanas comunidades y fueron acogidos en barracones construidos de forma apresurada. Finalmente, en el 2054 cesó todo contacto con Washington y el comandante de la base declaró la ley marcial en McKenna.

En el 2055, McKenna es una isla de relativa cordura y estabilidad en un mundo enloquecido. La mayor parte de la ciudad está rodeada por barricadas y paredes hechas de todo tipo de materiales, desde viejos coches hasta montañas de desechos. El perímetro de la ciudad es patrullado por grupos de soldados y civiles armados. Dentro de la ciudad, una estricta y bien armada policía mantiene el orden. Las condiciones son duras ya que las reservas de comida y medicinas están prácticamente agotadas. De hecho, McKenna se parece mucho a una ciudad medieval asediada. Desgraciadamente, nadie sabe realmente qué está sitiando la ciudad (y el mundo entero). Aun así, la situación en McKenna es bastante mejor que la que hay fuera.

Mapas

Este apartado contiene las descripciones de los mapas que se usarán en la aventura.

Estación de lanzamiento ELMI #4

La estación de lanzamiento ELMI #4 está enterrada bajo una gruesa capa de roca y tierra para protegerla de cualquier ataque. El acceso a la base se realiza mediante un ascensor. En la superficie, únicamente son visibles el sistema de ventilación y el búnker de control del ascensor. En el interior de la estación no hay mucho espacio, ya que inicialmente no estaba previsto que se utilizase como un barracón. La estación se compone de dos secciones principales. La primera, contiene las habitaciones de los soldados y la sala de control, y la segunda el generador de energía y los sistemas de misiles. El personal de la base se compone de cuatro oficiales y un robot. El robot RAACS200 es un modelo autónomo y muy avanzado, que sirve para todo tipo de tareas así como de sistema de seguridad en caso de que los humanos fuesen incapaces (o no quisiesen) seguir las órdenes. Parsons ha bautizado al robot como «Robbie».

Sala de Control: En la sala hay dos consolas de control. Una está dedicada a las funciones de comunicación (La estación está preparada para servir como centro de mando de reserva) y contiene los controles para monitorizar y dirigir el robot de la estación. La otra está dedicada a la monitorización y control de los misiles. El sistema principal de cada consola es bastante simple: un hueco para la llave, unos interruptores y un único botón. Para lanzar los misiles de la estación, los interruptores deben estar colocados en el orden correcto y las dos llaves (una en cada consola) deben ser accionadas a la vez. Una vez realizada esta operación, basta con presionar el botón para lanzar los misiles. Hay siempre dos oficiales de servicio en la sala de control y ambos están armados, por si se da el caso de que el otro oficial no cumpla con su deber.

Barracones: Las habitaciones contienen literas, un baño, un escritorio, y un armario para el equipo. El baño está en buenas condiciones, pero el suministro de agua está limitado por el tamaño del depósito de agua de la base. El escritorio está equipado con un videófono así como un pequeño ordenador (dedicado principalmente a programas de entretenimiento). El armario para el equipo contiene ropa, equipos de supervivencia, repuestos para el equipo, así como dos Colt (Hay cuatro Pistolas Tácticas Colt en la base, pero dos las tienen los oficiales de servicio) y un rifle de asalto Eagle IV. Hay dos cargadores completos por cada arma así como una caja con cien cargadores para la Eagle IV y otra con otros cien para los Colts.

Ascensor: Un ascensor industrial (de grandes dimensiones y potencia). El ascensor no está operativo cuando la base está en alerta máxima y únicamente puede ser reactivado con un código especial (o utilizando alguna herramienta informática para quitar el código).

Conducto de Acceso: Las puertas al tubo de acceso están blindadas y se consideran que tienen Fuerza 45 a efectos del juego. Las puertas encajan a la perfección, sellando de forma estanca el acceso a la estación, y son a prueba de radiación (en caso de accidente nuclear).

Sala de Acceso: Esta zona se usa principalmente como almacén de combustible para la planta de ener-

gía de la base. Además están aquí los tanques de oxígeno y agua.

Sala de Control de la Planta de energía: Esta sala contiene la planta de energía (para casos de emergencia) y sus controles. La planta de energía tiene suficiente combustible como para funcionar durante treinta días.

Almacén y Acceso a los Misiles: Este espacio contiene todo tipo de recambios (incluyendo cabezas nucleares de reserva), y los tanques de combustible para la planta de energía. Cuando el robot de la base no tiene asignada ninguna tarea suele estar aquí.

Sala de Control Secundaria: Esta sala contiene sistemas de control de reserva. Aunque la mayoría del personal lo desconoce, con los códigos apropiados y la tarjeta de mando (una tarjeta codificada con un chip) los misiles de la estación pueden ser lanzados por una sola persona, o en su defecto el robot, desde esta sala. Esta sala se ha añadido recientemente a la base y en cada equipo encargado de una estación de misiles hay un individuo, elegido por su estabilidad y lealtad, que dispone de la tarjeta de mando (pero no el código, que le sería enviado por un oficial superior en caso de emergencia).

Sistemas de Lanzamiento: Aquí se encuentra la maquinaria necesaria para el control del lanzamiento de los misiles así como la zona de acceso a los misiles propiamente dichos. Normalmente sólo visita esta zona el robot de la base.

Acción

La siguiente información muestra los sucesos que tienen lugar durante la aventura.

Comienzo de la Aventura

Hay dos personajes jugadores en esta aventura, ambos son oficiales de lo poco que queda del ejército de los EE.UU. Ambos oficiales son veteranos y han estado asignados a la Base de Misiles McKenna durante algún tiempo. Están familiarizados con los sucesos de la zona y aunque saben que algo va mal, únicamente se les ha dicho que la órbita lunar ha variado y que esta variación está teniendo graves efectos sobre la Tierra.

La aventura discurre completamente en la Estación de Lanzamiento #4. Los investigadores han estado en la estación durante cuatro días y van a ser relevados a los pocos minutos del comienzo de la aventura. Ambos esperan volver pronto a la superficie. El Capitán Summers está deseando que se pase cuanto antes el tiempo para ver a su mujer e hijos, mientras que el joven teniente Chambers únicamente desea estar en cualquier sitio menos bajo tierra. Se van a llevar una desagradable sorpresa. Al comienzo de la aventura se debería leer lo siguiente a los jugadores:

«Habéis estado en la estación durante los cuatro últimos días y vuestro relevo está a punto de llegar. En unos pocos minutos estaréis fuera de este agujero y de vuelta a la superficie. Es cierto que McKenna no es una maravilla, pero no estaría mal tomar un poco de aire fresco y ver a otras personas. Estáis sentados en la sala de control junto con Larken y Parson, esperando oír el característico ruido del ascensor. Como de costumbre, Parson está contando sus chistes verdes y comentando que no puede esperar para ir a uno de esos locales donde las chicas son tan amigables con los soldados. La Mayor Larken parece ansiosa por volver al lado de su reciente marido y aparenta estar mejor que unos meses atrás. Ambos recordáis esa historia disparatada sobre

como un horrible ser volador se llevó a su anterior marido. De cualquier manera, todos habéis bebido más de la cuenta alguna vez en los bares locales y achacáis su historia a los desvaríos de una borracha solitaria y deprimida. Aun así, las profundas arrugas de su rostro (a pesar de su juventud) y su espeluznante mirada obsesiva os despertaron algún temor primario mientras relató su historia. Ambos os alegrasteis cuando conoció y se casó con aquel piloto, especialmente porque aquello pareció difuminar la locura que acechaba en sus ojos.

Cuando llega la hora de vuestro relevo, todos os calláis esperando escuchar el sonido del ascensor. Los minutos pasan y no oís nada. Parson cuenta un chiste, pero nadie ríe. Ni siquiera Parson. Larken se desliza con su silla hacia la consola de comunicaciones cuando empieza a sonar la alarma.»

Orden de sucesos de la aventura

La aventura está limitada por el tiempo: 12 horas después del comienzo de la aventura, una estación de combate orbital de los EEUU lanzará un pequeño ingenio nuclear sobre McKenna. Los sistemas defensivos de la base serán desactivados por el Mando Orbital de Defensa y no lo detendrán; McKenna, la base y la Estación de Lanzamiento #4 serán destruidas con el impacto nuclear.

Una hora antes del comienzo: Patrullas en torno a McKenna informan de una extraña niebla que avanza hacia la ciudad. 20 minutos después del avistamiento la niebla ha cubierto totalmente la ciudad. Poco después llegan informes de soldados y ciudadanos sobre avistamientos de «extrañas siluetas» moviéndose en la niebla. Mucha gente es encontrada muerta en las calles, desangrada. 20 minutos después de la llegada de la niebla se pierde el contacto con la Estación de Lanzamiento #8. De hecho, la ciudad está siendo atacada por seres de los Mitos ayudados por una niebla alienígena creada mágicamente.

Hora primera: La base McKenna decreta la alerta máxima. Son selladas las Estaciones de Lanzamiento ELMI mientras dure la crisis. Se informa de combates entre las fuerzas locales y «cosas» por toda la ciudad. Parsons y Larken vuelven a estar de servicio y ordenan a los personajes que duerman un poco por si tienen que hacer el siguiente turno. Continúan llegando informes a través del sistema de comunicaciones, ninguno de ellos es bueno. Se pierde la comunicación con el resto de bases en tierra y el control pasa al Mando Orbital de Defensa. A los 30 minutos Larken recibe una llamada de emergencia de su marido, está atrapado junto a su tripulación en el aeropuerto. La llamada se interrumpe por ruidos de metal desgarrado, disparos y alaridos. Larken observa como unos horribles seres alados (Byakhee) decapitan y hacen trizas el cuerpo de su marido. Lo último que ve es su cabeza ensangrentada ocupando toda la pantalla.

Tras ver la cabeza de su marido, Larken enloquece y decide purgar el mundo mediante los misiles nucleares. Tras disparar a la pantalla de video trata de que Parsons le ayude a lanzar los misiles. Al negarse éste, le dispara. El sonido de disparos debería alertar a los investigadores de que algo va mal. Larken cierra las puertas de las habitaciones para mantener a los personajes fuera de escena. Aunque Chambers puede abrir las puertas, los jugadores serán retrasados lo suficiente como para que ocurra lo siguiente.

Incapaz de lanzar los misiles por sí misma, Larken se encolerizará y empezará a destruir paneles de control de forma salvaje. Los personajes probablemente encontrarán muy perturbador esta forma de actuar. Pero segu-

ramente les pondrá más nerviosos aún el silencio que sigue a los disparos y a unas carcajadas dementes. Durante ese periodo de silencio Larken está reprogramando el robot para que mate a cualquiera que encuentre. Justo cuando Larken está finalizando el trabajo, Parsons recupera la consciencia y la dispara matándola. Los investigadores oirán un último disparo y después silencio. En ese momento, por fin Chambers completará su tirada de Cerrajería y abrirá la puerta.

Cuando entren a la sala, encontrarán una escena repugnante. El cuerpo de Larken yace con un orificio de bala en la nuca contra uno de los paneles de control, su cara y masa encefálica cubren la pantalla del panel. Ver esta horripilante escena requiere una tirada de Cordura 0/1D6. Parsons está tendido en su propio charco de sangre con una fea herida de bala en el abdomen. Se está muriendo y no hay nada que los personajes puedan hacer. Mientras agoniza su voz quebradiza suena en la sala «Maldita hija de perra... al final enloqueció... Summers, estás al mando... toma esta tarjeta... te permitirá lanzar los misiles... si mandan el código... díles... foxbat ha sobrepasado la luna... ellos... te darán... el código... lanza desde secundario...». Parsons fallece en ese momento.

La tarjeta que le ha dado Parsons a Summers permite el lanzamiento si reciben el código. Para obtenerlo, deben comunicar la contraseña («foxbat ha sobrepasado la luna») cuando reciban la orden de lanzamiento. Entonces recibirán los códigos.

Tras la muerte de Parsons probablemente se den cuenta del estado funcional de la sala. Larken ha disparado a muchos de los paneles y golpeado el resto, su tarjeta está atascada en uno de los paneles de lanzamiento donde todos los botones están pulsados y posteriormente rotos. Tras una rápida inspección se darán cuenta de que no pueden comunicarse con el exterior ni lanzar los misiles desde esta sala.

Si registran el cuerpo de Larken es posible que se den cuenta de algo muy importante. Si los personajes únicamente registran el cuerpo necesitarán de tiradas de Suerte para darse cuenta de que Larken ha manipulado el robot. Si especifican que miran los controles se darán cuenta automáticamente. La información en la pantalla indica que Larken ha reprogramado el robot para que mate todo lo que se encuentre. Para saber algo más se necesitará una tirada de Informática. Si la tirada ha sido exitosa sabrán que el robot está en la sala de acceso y que atacará y perseguirá a cualquier cosa en movimiento. De hecho sólo atacará cuando se esté en movimiento: cuando dicho movimiento cese el robot simplemente se detendrá. También sabrán que Larken ha puesto numerosas contraseñas y barreras para evitar una nueva reprogramación. Con una segunda tirada exitosa sabrán que necesitarán al menos 20 horas para atravesar las barreras y contraseñas. Aun así, podrán desactivar las armas del robot. Esto hará más fácil el hacerle frente. Se ofrecen más detalles sobre el robot al final de este módulo.

Si los investigadores tratan de comunicarse con el exterior descubrirán que todos los canales estarán inoperativos.

Hora segunda: Los personajes tienen libertad para hacer lo que quieran.

Hora tercera: El videófono de las habitaciones se llenará de estática y dará la señal de que hay una llamada entrante. Al poco tiempo aparecerá una imagen del coronel Ling, comandante de la base, y después desaparecerá en la estática. Si los investigadores tratan de llamar a algún conocido, los canales estarán fuera de servicio. Si fijan el videófono en llamada automática

con una identificación militar (lo cual hace que el videófono destino responda automáticamente), pasará por muchos canales fuera de servicio, pero ocasionalmente mostrará escenas dantescas. Algunos ejemplos serían:

- ◊ Una pequeña sala con los restos de los cuerpos de dos personas dispersos por toda la habitación hasta donde alcanza la vista del videófono.
- ◊ Una cabina de teléfonos con una cabeza de mujer boca abajo en frente del teléfono.
- ◊ Unos barracones con un espeso charco de sangre en el suelo y donde se pueden oír horribles alaridos.
- ◊ Una pequeña habitación en la que una mujer golpea continuamente con una llave inglesa el cuerpo de un hombre gritando «te quiero» una y otra vez.
- ◊ Un hombre concentrado en tallar su propio cuerpo con un cuchillo de cocina.
- ◊ Una sala con un grupo de soldados que aparentemente se han matado unos a otros.

Aquí el Guardián puede insertar las escenas que pueda imaginar de horror y muerte, además de controlar la posible pérdida de Cordura. Todas las escenas deben ser horribles puesto que a estas alturas las criaturas de los Mitos han tomado la ciudad. Muchos de los habitantes que no han fallecido todavía, están locos. Tras un rato todos los canales se apagan.

Hora cuarta: El videófono vuelve a activarse con la llamada de la mujer de Summers. Está llorando y tiene cortes por todo el rostro y los brazos. Tras ella puede verse una puerta atrancada y en sus manos reposa un revólver. Al principio no hay sonido pero de golpe aparece a todo volumen: «... ¡Ayuda! ¡La gente está loca! ¡Están matando y devastándolo todo! ¡Hay cosas en las calles! ¡Ayudadnos! ¡Socorro!». La conexión es de un solo sentido: mientras que los personajes pueden verla y oírla, ella no puede verlos u oírlos. Después de un último grito desgarrador pidiendo ayuda la línea se apaga.

Hora quinta: El videófono vuelve a activarse. Es un oficial con la cara desgarrada al que le falta un ojo. Gritará órdenes sin sentido y después colgará. Unos minutos más tarde aparecerá en pantalla una niña pidiendo ayuda. Se verá una oscura forma detrás de ella, entonces la pantalla se tornara roja. Nuevamente se perderá la conexión.

Unos 10 minutos después aparecerá la mujer de Summers en pantalla. La sangre del rostro y los brazos se ha secado y sostiene a su hijo. Durante un momento podrá ver a Summers en el videófono. Empezará a gritar «¡Oh, Dios, ayúdanos! ¡Ayúdanos! ¡Están en la puerta! ¡Ayúdanos, John!»

Justo entonces la puerta cederá y tres hombres y dos mujeres entran en la sala. Dos de ellos son soldados y llevan rifles de asalto, el resto tiene cuchillos y barras de metal. Los hombres tirarán a la mujer de Summers al centro de la sala y la golpearán varias veces, después la violarán frente al videófono y por fin la matarán atravesando su cuello con un trozo mellado de madera. Las mujeres que hasta entonces han sostenido al bebé, lo matarán coreando «la Cabra Oscura... la Cabra Oscura». Uno de los soldados se pondrá a llorar y se volverá para mirar directamente a la pantalla diciendo «Dios ayúdanos... Dios ayúdanos a todos nosotros...» y sacará una granada a la que le quitará el seguro lanzándola al centro de la habitación. La explosión cortará la señal.

Esta experiencia costará a Summers 1D8 de cordura. Lo que hará si enloquece depende del Guardián pero se recomienda que corra por la base gritando y disparando a las paredes y finalmente ataque a Chambers con los puños. Tras unos pocos golpes se colapsará y llorará durante una hora. Tras ello se recuperará y querrá vengarse, querrá «destruir todo este puto planeta».

Horas sexta a novena: Durante este periodo no habrá más llamadas y los investigadores podrán hacer lo que quieran.

Hora décima: Hacia la mitad de la décima hora se activará el videófono: «Aquí Mando Orbital de Defensa, responda Estación de Lanzamiento ELMI 4». Si responden recibirán el siguiente mensaje: «Sus órdenes son las siguientes: lanzarán todos los misiles cuando reciban la señal de lanzamiento. Los datos de los objetivos están siendo descargados en sus computadoras.» Si los personajes dan la contraseña les darán el código para el lanzamiento. Si no, mala suerte. Si preguntan como están las cosas el oficial les contestará que «Muy mal». La transmisión finaliza.

Hora undécima: A los cuarenta minutos se activará el videófono. «Responda Estación de Lanzamiento ELMI 4», si responden se les ordenará que lancen los misiles en una hora y diez minutos.

Hora duodécima: A los cincuenta minutos los personajes deberían lanzar los misiles. Nueve minutos después recibirán una última llamada, únicamente voz, sin imágenes: «Lo siento». Un minuto más tarde McKenna es vaporizada por una explosión nuclear.

El Robot

El principal adversario de los investigadores es el robot reprogramado. Actualmente está en la sala de acceso y atacará y perseguirá a cualquier cosa en movimiento mientras se siga moviendo. Aunque el robot es un peligroso oponente puede ser derrotado aprovechando sus debilidades.

Primero, los investigadores pueden desconectar sus armas, disminuyendo ostensiblemente el riesgo.

Segundo, el robot atacará cualquier cosa que se mueva, incluyendo puertas, pelotas, papeles o lo que sea. No tiene un selector de prioridades para elegir el objetivo (lo cual se puede saber con una tirada exitosa de Informática), por lo que el Guardián deberá elegir aleatoriamente entre diferentes objetos en movimiento para ver hacia cual se dirige.

Tercero, el robot no atacará lo que esté quieto. Si un personaje es atrapado no lo atacará si se mantiene quieto (lo cual puede ser difícil dependiendo de en qué postura haya quedado).

En una hora se puede escribir un programa (utilizando la habilidad apropiada) que enviará órdenes al robot. No acatará las órdenes pero cada asalto que esté activo puede suceder:

Tirada 1D10	Efecto
1-3	Sin efecto
4-6	El robot no hace nada durante el asalto
7-8	El robot ataca el objeto quieto más cercano (una pared probablemente)
9	El robot se mueve aleatoriamente sin atacar a nadie
10	El robot se ataca a sí mismo con un brazo. Golpea automáticamente, tira para daño.

Lanzando los misiles

Para lanzar los misiles necesitan la tarjeta de Parson, el código del «Mando Orbital de Defensa» y acceso a la sala de control secundaria. Una vez obtengan todo eso podrán lanzar los misiles insertando la tarjeta, el código y pulsando el botón. Ambos saben que a un lanzamiento le seguirá una contestación que provocará su muerte. Por otra parte no saben que morirán lancen o no los misiles. Mientras que Summers querrá morir tras ver el asesinato de su mujer, Chambers querrá vivir, lo cual generará conflictos (un buen Guardián, por supuesto, tratará de provocarlos). Mientras que los investigadores morirán sin importar lo que hagan para evitarlo, si lanzan sus misiles darán una muerte rápida a miles de personas evitando que los seres de los Mitos las utilicen para alinear las estrellas. Ser golpeado por una bomba atómica es preferible a que un dios extraterrestre te devore.

Equipamiento

Visor Láser Avanzado Constitution Arms (VLACA)

El VLACA es una versión avanzada del visor láser básico desarrollado a finales del siglo 20. El microordenador incorporado provee al usuario con la información visual necesaria para disparar con precisión. Utilizándolo en el modo mirar-a-través (como un visor óptico estándar), el visor incrementa en un 10% la probabilidad de acertar. Utilizándolo como apuntador (como las anti-guás miras láser) proporciona un incremento del 5%.

Rifle de Asalto Constitution Arms Eagle IV

Disparos por turno: 4 o ráfaga. Daño: 2D8 + 5. Alcance base: 150. Munición: 50. Pifia: 99

Este rifle de combate es lo último en la serie Constitution Arms Eagle. Construido con cerámica ultraligera, el Eagle IV dispara munición avanzada incapaz de encasquillarse, específicamente diseñada para penetrar los más modernos blindajes. Esta munición trata los objetivos con blindaje como si tuvieran la mitad de su valor. Un tipo más barato de munición, la estándar para la Eagle IV inflige todo el daño, pero en el caso de blindaje no reduce a la mitad la protección de objetivo. El VLACA viene de serie con el Eagle IV.

Pistola Táctica Colt (PTC)

Disparos por turno: 1. Daño: 2D6 + 4. Alcance base: 30. Munición: 12. Pifia: 99.

Es el arma ligera estándar del ejército de los EE.UU., diseñada para obtener el máximo poder disuasorio. Como la mayoría de las armas modernas, la PTC dispara a alta velocidad sin encasquillarse con balas de dos tipos: perfora-blindajes y la versión estándar. La perfora-blindajes reduce el valor de la armadura a la mitad. La estándar inflige daño normal y no reduce a la mitad el valor de protección. A la PTC se le puede añadir el visor láser VLACA.

Robot Autónomo Adrek Corporation Series 200 (RAACS200)

Construido por Adrek Corporation, los RAACS200 están en numerosas bases militares de los EEUU. Las operaciones habituales que realiza son reparaciones menores, transporte pesado y manipulación de materiales peligrosos. Por ejemplo los RAACS200 insertaban las cabezas biológicas y químicas en los misiles.

Aunque estas tareas las podían cumplir robots más pequeños, menos complejos y más baratos, los RAACS200 están preparados para defender las instala-

ciones de una base si los humanos no pueden o no quieren cumplir con su deber. Para realizar sus trabajos, los RAACS200 están equipados con dos fuertes brazos elevadores, múltiples pequeños brazos retraíbles para reparaciones precisas, un complejo «cerebro» informático y dos ametralladoras montadas sobre el chasis del robot.

Para poder sobrevivir a ataques o accidentes, los RAACS200 tienen un blindaje pesado, múltiples sistemas de seguridad y están reforzados contra el Pulso Electro Magnético (PEM) [N. del C.: se refiere al provocado por la explosión de una bomba nuclear y que inutiliza los sistemas electrónicos].

Aunque el RAACS200 contiene un avanzado «cerebro» informático, no es inteligente y está notablemente limitado al compararlo con un soldado entrenado. Aunque planifican y siguen una estrategia, carecen de la creatividad e iniciativa humanas. Aun así es un rival formidable. Normalmente se programan con una serie de órdenes que se activan al cumplirse unas condiciones. Por ejemplo, el RAACS200 puede ser programado para lanzar todos los misiles de la base tras recibir el comando de lanzamiento o matar a los intrusos no autorizados.

FUE 50	CON 50	TAM 20
DES 10	Mov 6	PV 35

Bonificación media al daño: +3D6

Armadura: 20

Ataques: Puñetazo 35%; daño 1D6 + 3D6

Dos Thompson K47 50% (disparos por turno: 3 o ráfaga; daño: 2D10 + 4; alcance:100m; munición 200; pifia: 99)

Habilidades: Electricidad 60%, Mecánica 60%, Informática 30%.

PNJs y PJs

Esta sección detalla los personajes jugadores y no jugadores. Los investigadores pueden ser cambiados a discreción del Guardián o puede que los jugadores quieran cambiarlos. Aun así se recomienda no modificarlos de forma significativa para evitar el cambio radical en las relaciones entre los dos personajes. Se facilita información psicológica adicional en el transcurso de la aventura para ayudar al Guardián.

PNJs

Hay dos PNJ en la aventura. Puesto que mueren al inicio de la misma, sólo se incluye una breve descripción.

Mayor Tina Larken

Descripción: La mayor Larken siguió los pasos de su madre al unirse al ejército de los EE.UU., siendo una soldado profesional durante toda su vida adulta. Antes de su asignación a McKenna formaba parte de un equipo de operaciones especiales en Nueva Inglaterra. Durante una misión, su marido (también soldado) murió de una forma particularmente horrible. Después de matar a aquella criatura responsable de la muerte de su marido Larken se derrumbó psicológicamente. Ante la falta de oficiales experimentados fue asignada a la base McKenna (a pesar de las protestas de los médicos).

Quienes estaban bajo su mando la encuentran perturbadora hasta que conoció a un joven piloto. Tras ese cambio de rumbo en su vida, paso a ser una persona más alegre y amigable.

Sargento Bill Parsons

Descripción: Parsons es el soldado de más edad de la base McKenna. De hecho, es soldado desde que tuvo la edad suficiente para alistarse. Aunque es un soldado extremadamente eficiente parece ver su deber y el ejército en general como temas para un humor sin tapujos. Soltero impenitente, es conocido por visitar varias mujeres «amigables» en la ciudad. A pesar de esta conducta, el mando de McKenna lo considera el soldado más leal y digno de confianza, algo que molesta sumamente a Summers.

PJs

Capitán del Ejército de los EE.UU. John Summers

Segundo oficial al cargo de la Estación de Lanzamiento ELMI #4

FUE 15 CON 16 TAM 14 INT 15
 POD 14 DES 13 APA 12 EDU 18
 Cor 67 PV 15 Bd +1D4

Habilidades: Arma corta 60%, Artes marciales 25%, Electricidad: 25%, Electrónica 15%, Esquivar 35%, Fusil 45%, Informática 85%, Persuasión 25%, Primeros auxilios 40%, Psicología 25%.

Idiomas: Inglés 85%

Estereotipo: Pulcro, cabeza de familia responsable y profesional, el prototipo de hombre que difundían las televisiones americanas de los 50.

Descripción física: Summers es moderadamente guapo y está en buena forma. Pelo castaño en el que empiezan a aparecer las primeras canas y ojos azules.

Descripción: Summers ingresó en la Armada y se graduó en el estado de Florida. Gracias a sus conocimientos en informática se le asignó al proyecto «Temblor Total», un proyecto de la Armada para rearmar con misiles los EEUU. Se le trasladó a la base McKenna, en Alaska. Aunque al principio odiaba este destino (prefiere los climas cálidos), cambió de opinión en cuanto conoció a la Dra. Janet Linhart, una médico civil. Al año se casaron y tuvieron un niño, James (por el padre de Janet). Summers quiere profundamente a su familia. Su mujer e hijo son lo más importante que tiene en este mundo. Lo segundo en importancia es su obediencia a Dios y al país. Summers se toma muy en serio sus responsabilidades, rayando la obsesión al intentar hacerlo todo perfecto en todo momento. Vista su personalidad no es de extrañar que no le guste Parsons, que es demasiado impertinente y jovial. Tampoco le gusta mucho Chambers, especialmente por que Summers es un racista (aunque él no se considere como tal).

Teniente del Ejército de los EEUU David Chambers

Segundo oficial al cargo de la Estación de Lanzamiento ELMI #4

FUE 16 CON 17 TAM 09 INT 18
 POD 15 DES 12 APA 14 EDU 16
 Cor 74 PV 15 Bd +1D4

Habilidades: Arma corta 80%, Artes Marciales 50%, Cerrajería 45%, Discreción 75%, Fusil 55%, Electricidad 75%, Electrónica 75%, Esquivar 55%, Informática

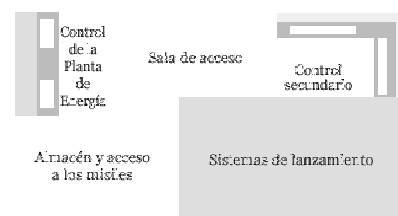
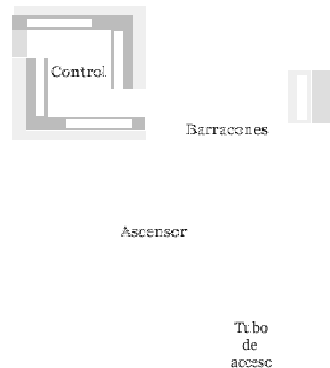
75%, Mecánica 55%, Ocultarse 85%, Persuasión 25%, Primeros auxilios 40%, Psicología 15%

Idiomas: Inglés 80%

Estereotipo: Una mezcla entre un pandillero y un tipo inteligente y experimentado, aunque con poca educación formal.

Descripción física: Ojos marrones, más bien bajo aunque de constitución imponente y piel y pelo negros.

Descripción: Chambers creció en el sur, en una ciudad «tomada». Sobrevivió rapiñando en los edificios abandonados y evitando las ruinas donde acechaban los «monstruos». Debido a su juventud, y si la situación lo requiere, Chambers puede ser ingobernable o incluso rencoroso. Es un superviviente. Cuando tenía 16 años fue rescatado por una patrulla del ejército y viendo que tenía más posibilidades de sobrevivir en el ejército, se alistó. Tras servir en infantería se le formó en la electrónica, área para la que demostró tener un don natural. Utilizando sus habilidades e inteligencia ascendió en el escalafón hasta convertirse en oficial. Entonces fue asignado a McKenna. Le gusta Alaska y la mayoría de la gente con la que trabaja. Piensa que Larken está loca y teme lo que pueda hacer. Le cae bien Parsons, sin embargo opina que Summers es un tío racista, altivo y carente de todo sentido del humor. A Chambers le aterroriza la muerte, aunque reserva su miedo más absoluto al temor de «ser raptado por los monstruos». Chambers no recuerda a sus padres, pero ocasionalmente tiene pesadillas en las que seres horribles se llevan a personas a través de puertas y ventanas.





VIENTO CRUEL

Una aventura para End Time, por Michael C. LaBossiere

Introducción

Esta aventura se escribió pensando en una antología preparatoria para la ambientación de End Time. Al igual que todo el proyecto End Time este trabajo no fue publicado.

El módulo se sitúa tras «Luna Ensangrentada» (publicada por Chaosium en *Extraños Evos*), aunque no requiere de dicha aventura para jugar.

En el año 2056 se envió la última transmisión desde la Tierra, y fue desde la base antártica de la ONU. El mensaje hablaba de «Oscuras y terribles figuras que se mueven sobre el hielo, detrás de las cuales se mueve algo enorme, algo inhumanamente gigantesco...». Esta aventura revive los acontecimientos que acabarán provocando esta última transmisión.

En esta historia todos los investigadores mueren, por lo que se utilizarán personajes ya creados. Puesto que la muerte será inevitable, lo fundamental será transmitir a los jugadores las terribles sensaciones de ese momento tan particular, proporcionándoles una escalofriante historia de la época anterior a End Time, que podrán compartir con otros jugadores. La principal labor del Guardián será la de conseguir el tono apropiado que prepare a los jugadores para la atmósfera de End Time.

Historia para el Guardián

Esta línea temporal detalla los sucesos que preceden a *Viento Cruel*. Los investigadores recibirán parte de esta información durante el desarrollo de la aventura.

22 de Junio, 1923: La expedición Pierce-Taylor llega a la Antártida a bordo del «Westward».

El Dr. Henry Pierce, un conocido arqueólogo y explorador de la Antártida, enloqueció en una de sus expediciones convirtiéndose en un servidor de los Mitos. Todo lo que se sabe sobre esa expedición es que el Dr. Pierce fue el único superviviente y que fue encontrado a la deriva en el «Westward». Tras «recuperarse» de la locura, el Dr. Pierce pasó a ser un leal servidor de los Mitos. En recompensa a sus servicios, los Mitos le ofrecieron varios objetos que le permitirían encontrar el templo perdido de Ithaqua en la Antártida [N.del T: entre ellos una brújula mágica].

El Dr. John Taylor también era un famoso explorador antártico que también tuvo contactos con los Mitos, pero al contrario que Pierce, consiguió permanecer cuerdo.

23 de Junio-7 de Julio, 1923: La expedición explora los páramos antárticos dirigidos por el mapa de Pierce y su brújula mágica. A pesar de la ayuda proporcionada por la brújula, la expedición progresa con lentitud. Se pierden cuatro miembros de la expedición, achacándose su desaparición a las fuertes ventiscas. En realidad

estos pobres expedicionarios son sacrificados para surtir de sangre el compás de Pierce.

8 de Julio, 1923: El Dr. Pierce localiza el templo y pone a sus hombres a trabajar, abriéndose paso a través del hielo.

13 de Julio, 1923: Los equipos de trabajo alcanzan el templo y excavan una entrada. Pierce penetra en él y comienza a descifrar las escrituras halladas.

17 de Julio-20 de Julio, 1923: Pierce continúa descifrando las escrituras y reconoce en ellas un ritual que transformará a un humano en un servidor sobrenatural de Ithaqua. Empieza a preparar el ritual, ocultando cuidadosamente al Dr. Taylor los conocimientos recién adquiridos.

21 de Julio, 1923: Pierce envía a Taylor y algunos hombres de vuelta al «Westward» para recoger suministros. Taylor sospecha y deja atrás algunos hombres leales.

22 de Julio, 1923: Ayudado por los sectarios que le acompañan, Pierce apresa a los que no son sectarios y empieza a sacrificarlos en el ritual. Uno de los prisioneros consigue escapar el tiempo suficiente como para alertar a Taylor con una bengala.

23 de Julio, 1923: Taylor y sus bien armados compañeros vuelven y hacen frente a Pierce y su grupo. En la lucha perecen todos los sectarios al igual que muchos de los hombres de Taylor. Pierce, a punto de completar el ritual, es aprisionado en el templo. Taylor, temeroso de lo que se halla encerrado en el templo, regresa a Estados Unidos dejando a Pierce atrapado en su interior.

4 de Mayo, 1996: Los EE.UU. establecen la Base antártica Pierce, bautizada así por la pérdida en esta zona durante la década de los años 20 del prestigioso explorador.

14 de Agosto, 2006: Se cede a la ONU la Base antártica Pierce.

14 de Febrero, 2030: Se abandona la base tras los recortes presupuestarios. El dinero asignado inicialmente a la base se invierte en el Estado del Bienestar Californiano.

22 de Junio, 2039: Se reabre la base tras una década de abandono para el estudio del efecto de las anomalías lunares sobre la Antártida.

24 de Agosto, 2046: La ONU asigna a la base un pequeño contingente militar equipado con un potente equipo de transmisiones para la coordinación de maniobras militares (especialmente submarinos) en la zona.

22 de Octubre, 2054: Tras el colapso de todos los gobiernos, la base de la ONU se transforma en un centro de mando independiente asociado a los submarinos nucleares rusos y estadounidenses de la zona.

31 de Octubre, 2055: Tras recibir órdenes de LeSarre, el comandante de la base dirige los submarinos supervivientes en su lanzamiento final.

2 de Noviembre, 2055: Transmisiones de socorro de 3 submarinos americanos y 2 rusos informan de que están siendo atacados. No se reciben más transmisiones desde los submarinos. Se mantiene el contacto con las estaciones orbitales vía láser.

24 de Abril, 2056: Las alteraciones gravitacionales debidas a la actividad de Domag T'eel agrietan la capa

de hielo y elevan el nivel del mar en la zona, exponiendo parcialmente el templo.

25 de Abril, 2056: Algunas de las placas de hielo desplazadas penetran en el templo destruyendo el Símbolo Arcano que mantenía a Pierce prisionero.

26 de Abril, 2056: Uno de los satélites que todavía permanecen activos detecta el templo. Se envía un helicóptero desde la base a investigar. Tras aterrizar el equipo de exploración informa de una extraña estructura.

27-28 de Abril, 2056: El equipo de exploración examina cuidadosamente el templo. Encuentra a Pierce pero piensan que no es más que un cuerpo congelado. Éste absorbe mágicamente energía de los exploradores hasta que se recupera lo suficiente como para actuar.

29 de Abril, 2056: Pierce mata a dos de los miembros del equipo y completa el ritual. Transformado en una inhumana monstruosidad, mata a tres componentes más de la expedición. Dos de ellos escapan en el helicóptero, aunque son derribados por una tormenta mágica creada por Pierce.

30 de Abril, 2056: Comienza la aventura.

Resumen para los jugadores

Es necesario poner en situación a los jugadores antes de empezar a jugar. Para ello, dales la siguiente información:

Historia de la Expedición para los investigadores

Esta información se encuentra en un antiguo libro escrito por Taylor. Se trajo al inaugurar la base con el nombre de Pierce. El libro está realmente bien escrito y ha sido leído por la mayoría de la base (más que nada por aburrimiento). El siguiente apartado cubre los principales puntos del libro. Obviamente la mayor parte de él es pura ficción.

22 de Junio, 1923: La expedición Pierce-Taylor llega a la Antártida a bordo del «Westward». Dirigida por el Dr. Henry Pierce, un renombrado experto en arqueología y exploraciones antárticas, tras recuperarse de su última y desastrosa expedición. En dicha expedición murieron todos salvo el Dr. Pierce, siendo éste encontrado solo a la deriva a bordo del «Westward». Su socio, el Dr. John Taylor, también era un renombrado explorador del antártico.

23 de Junio-7 de Julio, 1923: La expedición explora los páramos antárticos. Durante el transcurso de la exploración se pierden tres hombres debido a las tormentas de nieve.

21 de Julio, 1923: Taylor regresa al «Westward» en busca de suministros acompañado de buena parte de la expedición.

23 de Julio, 1923: Taylor y sus hombres vuelven y encuentran muertos a Pierce y al resto, al parecer debido a una devastadora tormenta antártica.

El libro concluye con un oscuro pasaje: «Es bueno que la humanidad sepa del destino del valiente Pierce. Hay algunos lugares donde el hombre debería entrar con suma precaución, o, tal vez, no entrar nunca. El lugar donde yace Pierce, el vasto reino helado de la Antártida, es uno de esos lugares. Descansen en paz por siempre su cuerpo.»

Línea Temporal para los investigadores

4 de Mayo, 1996: Los EE.UU. establecen la Base antártica Pierce, bautizada así por la pérdida en esta zona durante la década de los años 20 del prestigioso explorador.

14 de Agosto, 2006: Se cede la base a la ONU.

14 de Febrero, 2030: Se abandona la base tras los recortes presupuestarios. El dinero asignado inicialmente a la base se invierte en el Estado del Bienestar Californiano.

22 de Junio, 2039: Se reabre la base tras una década de abandono para el estudio del efecto de las anomalías lunares sobre la Antártida.

24 de Agosto, 2046: La ONU asigna a la base un pequeño contingente militar equipado con un potente equipo de transmisiones para la coordinación de maniobras militares (especialmente submarinos) en la zona.

22 de Octubre, 2054: Tras el colapso de todos los gobiernos, la base de la ONU se transforma en un centro de mando independiente asociado a los submarinos nucleares rusos y estadounidenses de la zona.

31 de Octubre, 2055: Tras recibir órdenes de LeSarre, el comandante de la base dirige los submarinos supervivientes en su lanzamiento final.

2 de Noviembre, 2055: Transmisiones de socorro de 3 submarinos americanos y 2 rusos informan de que están siendo atacados. No se reciben más transmisiones desde los submarinos. Se mantiene el contacto con las estaciones orbitales vía láser.

26 de Abril, 2056: La desviación de la Luna (que obedece a razones desconocidas) ha estado provocando variaciones en la capa de hielo antártica, así como una elevación del nivel del agua en la región, y revela parcialmente un objeto de gran tamaño en el hielo, que es detectado por un satélite de reconocimiento. Desde la base se envía un helicóptero a investigar. El helicóptero aterriza y el equipo de exploración informa haber localizado una estructura, en apariencia extraordinariamente antigua.

27-28 de Abril, 2056: El equipo de exploración examina cuidadosamente la estructura. Informan de que han encontrado un cuerpo increíblemente bien conservado, del que sospechan que es el de Pierce, numerosas calaveras y huesos humanos y también una fienda de campaña congelada. A continuación informan del descubrimiento de una robusta caja de hierro congelada. Dentro, dicen encontrar una extraña piedra con forma de estrella, así como algunos documentos dañados y una pieza de metal grabada. Los miembros de la expedición dicen sentirse un poco enfermos y surge el temor de que hayan quedado expuestos a un virus o bacteria latente desde hacía largo tiempo.

24 de Abril, 2056: Las alteraciones gravitacionales debidas a la actividad de Domag T'eel agrietan la capa de hielo y elevan el nivel del mar en la zona, exponiendo parcialmente el templo.

25 de Abril, 2056: Algunas de las placas de hielo desplazadas penetran en el templo destruyendo el Símbolo Arcano que mantenía a Pierce prisionero.

26 de Abril, 2056: Uno de los satélites que todavía permanecen activos detecta el templo. Se envía un helicóptero desde la base a investigar. Tras aterrizar el

equipo de exploración informa de una extraña estructura aparentemente muy antigua.

27-28 de Abril, 2056: El equipo de exploración examina cuidadosamente el templo. Encuentran un cuerpo increíblemente bien conservado, y sospechan que podría tratarse de Pierce. En el lugar descubren numerosos huesos y calaveras humanas así como una tienda de campaña congelada. Posteriormente se informa del hallazgo de una robusta caja de hierro congelada. En su interior reposa una extraña piedra de forma estrellada, unos papeles en mal estado y una pieza de metal grabado. Los miembros de la expedición informan de que se sienten levemente enfermos y temen haberse expuesto a algún virus o bacteria aletargada del lugar.

29 de Abril, 2056: A las 11:45 una tormenta de nieve aparece repentinamente reduciendo drásticamente la visibilidad. Se recibe una transmisión de la expedición a las 11:55 PM: «Algo ha ido mal... ¡ahí fuera hace un tiempo infernal!» Se recibe una segunda transmisión, esta vez desde el helicóptero, a las 11:57: «Nos persigue... Dios... no a pie... volando... ¡Ayuda!». No se reciben más transmisiones.

30 de Abril, 2056: Comienza la aventura.

Información de los mapas

Mapa Principal

El mapa principal detalla el área que rodea la base de la ONU.

Base: Esta es la base antártica de la ONU. Se detalla en su propia sección.

Lugar de Caída del Helicóptero: Es aquí donde un sirviente de Ithaqua, el Caminante de los Vientos, derribó uno de los helicópteros de la base. El lugar se detalla más abajo.

Ruinas Misteriosas: Es aquí donde una avalancha de hielo expuso parte del templo de Ithaqua.

Base Antártica de la ONU

La Base Antártica de la ONU es una avanzadilla científica bien pertrechada y dedicada al estudio de la Antártida. Está ocupada por un equipo internacional de 20 personas, entre científicos y personal de apoyo. Comenzó como una estación de investigación de los EE.UU., siendo cedida en el 2006 a la ONU. La base ha sido edificada con un material extremadamente resistente aunque muy ligero permitiendo además ser desmontada en su totalidad para el transporte en helicóptero.

Cuarteles: Los cuarteles contienen los habitáculos del personal. Para minimizar el estrés, cada dormitorio es compartido por compañeros que trabajan lo más lejos posible el uno del otro. Las viviendas están equipadas con lo último en equipos para el entretenimiento y ejercicio así como confortables muebles. Además de las viviendas, en los cuarteles también están la cocina y la sala de mando.

Edificio Principal: Aquí están los laboratorios, las salas de estar, salas de ordenadores y el equipo de comunicaciones de la base. Es aquí donde trabajan arduamente los habitantes de la base. El equipamiento necesario para el trabajo de las distintas áreas de investigación (como por ejemplo la historia climática) se encuentra aquí.

Almacén de Vehículos Terrestres: Las cuatro motos de nieve y el tractor de nieve se guardan aquí. Las motos son bastante grandes pudiendo llevar a tres adultos con gran cantidad de equipo. El tractor de nieve puede transportar tres adultos en la cabina confortablemente puesto que dispone de calefacción aunque su principal uso es el de aplanar y quitar la nieve.

Zona de Helicópteros: Es una robusta plataforma de madera construida sobre el hielo. Contiene luces indicativas y una baliza de radio para ayudar en el aterrizaje y puede permanecer operativa bajo casi cualquier situación meteorológica. La base está equipada con dos helicópteros Boeing Artic Hawk.

Depósito de combustible: El combustible para los vehículos y la planta de energía se almacena en contenedores autosellables. Para evitar accidentes, el edificio está equipado con un sistema anti-incendios automático.

Planta de Energía: Este edificio contiene la planta de energía de la base. Se trata de un avanzado generador eléctrico muy eficiente que produce gran cantidad de electricidad con un gasto moderado de combustible. Como complemento, cada edificio está equipado con un pequeño sistema de seguridad compuesto por unos generadores de reserva que proporcionan 48 horas de suministro eléctrico.

Acción

Aquí se ofrece al Guardián una guía de los diferentes episodios de la aventura.

El ruido de las sirenas, el rugir del viento

La aventura comienza para los investigadores cuando saltan las sirenas de emergencia a las 12:01 AM del 29 de Abril. Nada más apagarse las sirenas se les llama al centro de mando en el edificio principal. Una vez llegan al centro de mando, la comandante de la base, visiblemente agotada y preocupada, les informará de lo que ha ocurrido desde las 11:45 hasta ahora. Además, les comentará que sospecha que el helicóptero de la expedición ha caído mientras intentaba regresar, probablemente debido a las condiciones meteorológicas. La comandante añadirá que hay fuertes evidencias de que el piloto estaba perturbado por algo, puesto que la última transmisión era muy extraña. Esto podría explicar por qué decidió despegar bajo unas condiciones meteorológicas tan adversas. Tras informar a los personajes de la situación, les pedirá que cojan el otro helicóptero y que busquen el lugar del accidente y que a continuación se dirijan al templo.

Descongelando el Helicóptero

Debido a las bajas temperaturas de la Antártida (empeoradas por el estado actual de la tierra) el helicóptero suele cubrirse de hielo y nieve con rapidez tras el aterrizaje. Para mantener al helicóptero listo para el despegue, los investigadores deberán pasar parte de su tiempo quitando el hielo y la nieve. El método más utilizado es usar las lámparas solares almacenadas en la base para acelerar el proceso. Estas potentes lámparas generan suficiente calor como para fundir el hielo y la nieve que cubren al helicóptero. Aunque probablemente el diseñador del helicóptero no estaría precisamente contento con este método, los avances en la construcción de los helicópteros permiten soportar el estrés de la congelación y el deshielo. Una vez preparado y encen-

dido, los componentes térmicos añadidos reducirán la formación de hielo al mínimo.

Lugar del Accidente del Helicóptero

Durante la búsqueda del otro helicóptero no ocurrirá nada digno de mención. Al poco rato lo encontrarán parcialmente cubierto de nieve. Los investigadores advertirán que ha sufrido pocos daños aunque yace de lado y el rotor está destrozado. Todas las puertas están abiertas, pero no se ven cuerpos desde el aire (ni dentro ni fuera del helicóptero).

Si los investigadores aterrizan y van a revisar el helicóptero accidentado, verán claramente que el aterrizaje no fue demasiado brusco y que la tripulación debería haber sobrevivido. Si se aproximan al helicóptero descubrirán una pistola automática tirada en la nieve. Hay cuatro casquillos de bala alrededor. En torno al helicóptero hay montones de nieve, que podrían ocultar sin dificultad algo tan grande como un humano. Si los personajes deciden inspeccionar el helicóptero, lo encontrarán abandonado, la nieve ha empezado a colarse a través de las puertas abiertas.

Dos expedicionarios reposan cerca, ambos asesinados por Pierce y resucitados como sirvientes-automatas de Ithaqua. Cuando los investigadores busquen por los alrededores, atacarán. El primero en ser descubierto será el oficial Daniel Jones, que está tendido tras un montón de nieve. Aparentemente muerto, sus ropas están rasgadas y cubiertas de sangre. Cuando se acerquen empezará a gemir y temblar; probablemente piensen que está recuperando la conciencia, lo cual es relativamente correcto. Jones se levantará tambaleándose (probablemente con la ayuda de los investigadores) y entonces se lanzará sobre el cuello de la persona más cercana. Tratará de arrancarle la capucha, la bufanda, etc. mientras trata de hincarle el diente al personaje jugador.

En cuanto «Jones» ataque, la científica no-muerta Rachel Tsung saldrá de la fina capa de nieve que la cubre y atacará. Aunque la pelea contra los zombis del hielo no será especialmente agradable para los investigadores (después de todo, se verán forzados a enfrentarse a los cadáveres de sus amigos), los vacilantes cadáveres no supondrán un riesgo serio y los investigadores deberían ser capaces de seguir el viaje hasta el templo.

Si los investigadores informan a la base, la comandante no aceptará ninguna explicación que contenga el término zombi. Sugerirá que 1) los miembros de la expedición enloquecieron o 2) se vieron expuestos a algún agente natural o artificial (recuerda que informaron sentirse enfermos tras penetrar en la estructura) que los llevó a su estado actual. Tras curar cualquier posible herida, se les ordenará que continúen hacia el templo en busca de posibles supervivientes.

Mientras los investigadores se enfrentan a los zombis, Pierce explora el área en busca de más humanos. Aunque esté loco y quiera sacrificar a Ithaqua a todos los humanos de la base, quiere asegurarse de que no hay más humanos cerca que pudiesen venir al rescate (Pierce teme a la muerte y no quiere correr riesgos). Una vez esté seguro de que nadie los ayudará, obtendrá la colaboración de varios Gnoph-Keh y volverá para atacar la base. Aun así, todo este proceso le llevará unas pocas horas.

Zombi del hielo, quien fuera el Oficial Daniel Jones

FUE 26 CON 28 TAM 13 POD 1
DES 3 Mov 3 PV 21 Bd +1D6

Zombie del hielo, quien fuera Rachel Tsung

FUE 20 CON 22 TAM 07 POD 1
DES 05 Mov 3 PV 15 Bd +1D4

Ruinas Misteriosas

Al llegar, los investigadores verán una estructura circular (toda una sección está desmoronada, es como si algo la hubiera mordido) y la tienda de campaña de la expedición. Si investigan los alrededores no verán nada más desde el aire.

Tienda de Campaña: Esta es la tienda de campaña de la expedición, grande, preparada para los rigores del antártico y provista de un pequeño generador. Si miran en el interior, da la impresión de que sus ocupantes la abandonaron con mucha prisa. Uno de los lados de la tienda está totalmente rasgado y en el hielo circundante hay algo de sangre. Dentro de la tienda encontrarán el equipamiento típico polar y dos ordenadores portátiles, todo ello cubierto de nieve.

Afortunadamente los ordenadores están especialmente diseñados para trabajar en condiciones extremas de frío por lo que estarán en buenas condiciones. Uno pertenecía a Rachel Tsung y el otro al Dr. Charles Daniels. Tsung, la bióloga de la expedición, tiene abundantes notas sobre el material orgánico hallado en la estructura y sus alrededores. La mayoría de las notas, salvo dos, son rutinarias. En una de ellas se describe el sorprendente buen estado del cuerpo de Pierce, e informa de los descubrimientos realizados en las pruebas que le ha efectuado. Dichas pruebas indican que las células de Pierce todavía están vivas, aunque sus procesos metabólicos se han reducido drásticamente. La siguiente nota informa de que ha encontrado un microorganismo desconocido en Pierce. Tsung parece estar absolutamente desconcertada por el organismo, el cual parece ser muy resistente a sus intentos por destruir las muestras. Informa así mismo de que dicho microorganismo se multiplica rápidamente al exponerse a la radiación UV (ultravioleta). Cuando los nutrientes se agotan, las células parasitadas empiezan a consumir al resto de células normales.

El Dr. Daniels era arqueólogo (nadie en la base, ni siquiera él mismo, sabía por qué se le destinó aquí - por lo visto altos cargos militares tenían fundadas sospechas de que hubiera edificaciones pre-humanas en la Antártida) y sus notas, como no, giran en torno al templo. Por lo visto no reconoce el estilo de la construcción y el material del que está construido le es totalmente desconocido. Sus notas sobre el altar indican que el diseño y las inscripciones son similares a algunas halladas en Alaska. En sus apuntes hay abundantes referencias al «Caminante de los Vientos» (que es otra forma de nombrar a Ithaqua). Según sus notas, el «Caminante de los Vientos» es una gigantesca monstruosidad del hielo que «viaja atravesando los hielos para saciar su eterna voracidad».

Aparte de los dos portátiles no hay nada más de interés en la tienda.

El Templo de Ithaqua: Originariamente la edificación era un contenedor para Shoggoths construido por los Antiguos hace unos 250 millones de años (justo antes de la revuelta shoggoth). No era el típico almacén puesto que en él se guardaba también el material necesario para la creación de los temibles Shoggoths. Mientras que el destino del resto de la edificación es un misterio, el contenedor acabó en la Antártida siendo encontrado por una civilización pre-humana adoradora de Ithaqua. Esta raza convirtió el contenedor (lo tomaron como un regalo divino) en un lugar de adoración a su temible dios, practicando sus viles rituales con renovado frenesí.

Desgraciadamente (para esta malvada raza), el contenedor todavía retenía parte del temible material original, por lo que pronto se vieron devorados inexorablemente por el Shoggoth. El templo permaneció abandonado durante incontables eones hasta que el Dr. Pierce salió en su busca tras haber hallado información sobre él en algunos oscuros libros arcanos.

La estructura del templo es claramente alienígena. Aunque no resulta ofensivo a la vista, hay algo extraño en él, algo que (a un nivel subconsciente) indica que no es una obra humana. Uno de los lados (donde solía estar la entrada) ha quedado descubierto por el deslizamiento del hielo.

El Zombi Shoggoth: Si los investigadores miran hacia el interior del templo verán el altar y el cuerpo del Dr. Daniels. Es una visión horrible: la carne parece estar fundiéndose formando un charco en el suelo. Mezclado con la carne que lentamente se va fundiendo hay pequeñas masas parduzcas similares a unos ojos (la materia-shoggoth). Cerca reposa el magullado cuerpo del otro miembro de la expedición, el sargento Mjanwi.

Si entran en el templo, el fango cubrirá el esqueleto de Daniel para posteriormente alzarse y atacar a los personajes. El cuerpo ha sido prácticamente absorbido y convertido en materia-shoggoth. El ser resultante es una versión más pequeña y débil de un Shoggoth, aunque sigue siendo peligroso. Le mueve el deseo primario de añadir más y más carne a su cuerpo con el fin de conseguir el tamaño apropiado para un Shoggoth.

«Zombie» Shoggoth

FUE	13	CON	17	INT	04
TAM	12	POD	12	DES	04
Mov	4	PV	10	Bd	nula

Armadura: Ninguna, pero 1) los ataques de fuego y eléctricos le hacen tres cuartos del daño, 2) las armas físicas tales como armas de fuego le hacen únicamente una cuarta parte del daño y 3) regenera un punto de vida por turno.

Ataques: Garra 35%, daño 1D6.

Pérdida de cordura: 1/1D8 pérdida de cordura por ver a este ser.

Interior del templo

Una extraña fetidez (mezcla entre sangre fresca, viejos huesos, materia-shoggoth y demás cosas) inundará las fosas nasales de quienes entren. Dentro yacen los cuerpos de otros dos miembros de la expedición. Tras absorberles sus puntos de POD, Pierce los sacrificó a Ithaqua para completar el ritual de transformación. Un examen de los cuerpos realizado por alguien con la habilidad de Medicina revelará que murieron acuchillados (el cuchillo de supervivencia de los suministros de la expedición que reposa sobre el altar) y no por la criatura-Daniel (el «zombie» Shoggoth). En una mesa que está patas arriba hay dispersos varios instrumentos y notas. Si investigan el material, éste les revelará la misma información que los ordenadores, además de que aquí están las muestras de los análisis. Si examinan las muestras y pasan una tirada de Medicina, se darán cuenta de que son tejidos aparentemente humanos infestados por un organismo desconocido muy extraño. En caso de que los expongan a la luz UV, se expandirán rápidamente hasta consumir todo el tejido. Puede que algún investigador sea lo suficientemente loco como para permitir que el tejido entre en contacto con su piel. En ese caso el material-shoggoth penetrará en él y empezará a

alimentarse. Las consecuencias de semejante acción quedan a discreción del Guardián (diviértete y hazlo en extremo desagradable).

Calaveras y Huesos: Una pila de calaveras y huesos reunidos aquí debido a la ligera inclinación que ha sufrido la base del templo. Si alguien con conocimientos de Biología o Medicina examina los huesos y supera la tirada, será capaz de determinar que no todos los huesos son humanos. Los huesos humanos pertenecen, obviamente, a la expedición Pierce-Taylor; los no humanos, en cambio, son de la raza pre-humana que adoraba a Ithaqua.

Altar: El cuchillo de supervivencia así como dos extrañas protuberancias reposan sobre este bloque de hielo cubierto de sangre congelada. Estas protuberancias son todo lo que queda de una estatua de Ithaqua. A los lados del altar hay extraños dibujos y escritos. Los escritos (de una antiquísima lengua no-humana) contienen los hechizos de Contactar Gnoph-Keh, Llamar/Expulsar a Ithaqua y el Ritual de Transformación.

Alas Heladas

Mientras los investigadores examinan el templo, Pierce volverá a la zona y los descubrirá. Al principio únicamente querrá matarlos, pero al ver al Dr. Taylor cambiará de opinión. Convencido de que el Dr. Taylor es John Taylor, querrá hacerle sufrir antes de sacrificarlo a Ithaqua. Esto proporcionará tiempo a los investigadores.

Su comportamiento será particularmente sádico y hará que sus aliados Gnoph-Keh creen una mini-tormenta sobre el helicóptero de los investigadores, incapacitándolo así para el vuelo. Los Gnoph-Keh y Pierce se mantendrán ocultos, por lo que los investigadores únicamente oirán un horrible rugido procedente del exterior del templo. Si salen al exterior, verán su helicóptero envuelto en un remolino de hielo y nieve. Si algún investigador se quedó en el helicóptero, se helará hasta morir a menos que lo abandone nada más empezar el ataque. Una vez vean el estado del helicóptero se darán cuenta de que tendrán que recorrer a pie 26.84 Km. de páramo helado hasta llegar a la base.

Viaje a Través del Hielo

Ya que los investigadores son experimentados exploradores de los polos y están bien equipados, deberían ser capaces de cubrir la distancia en unas siete horas [N. del C.: la única forma de que los investigadores cubran los casi 27 Km. en ese tiempo es considerar que van equipados con esquís de travesía]. No pueden perderse ya que tienen un GPS pero si tratan de comunicarse con la base sólo oirán estática (debido a que una corriente de aire cargada de radiación atraviesa la región).

Puesto que Pierce quiere atormentar a los investigadores, por ahora no estarán en peligro. Aun así, durante el regreso a través del hielo, los Gnoph-Keh crearán pequeñas tormentas para debilitar a los investigadores o incluso herirlos, y quizás también podrían dejarse ver brevemente. Además Pierce les jugará malas pasadas, como por ejemplo, reanimar [N. del C.: en forma de «zombie» shoggoth] algún miembro fallecido de la expedición [N. del C.: de la de los jugadores, si es el caso, o de la primera expedición] y dejarlo en el camino de vuelta. El Guardián debería instigar a los personajes para conseguir el nivel adecuado de terror.

A partir de algún punto del retorno, Pierce y sus aliados dejarán de hostigar a los investigadores. Pierce finalmente ha conseguido reunir los suficientes aliados

Gnoph-Keh como para atacar la base, y lo hará antes de que los investigadores consigan llegar. El ataque será brutal y devastador. Aunque el personal matará a numerosos Gnoph-Keh de Pierce, finalmente congelarán la base y eliminarán a todo el que se encuentre en ella.

Llegada a Casa

Según se aproximen a la base, verán brillar las luces exteriores y todo estará aparentemente normal. Al acercarse más, verán signos de lucha: agujeros de bala en algunas paredes, ventanas rotas, sangre sobre la nieve. El interior de la base es dantesco, todo está revuelto. Dispersos por toda la base yacen cuerpos congelados con horribles heridas, y la expresión de sus caras es de puro terror.

Cuando los investigadores asuman todo el horror de su situación, oirán como el viento se para en seco. En ese momento, una voz retumbará:

«Bienvenido a casa, Taylor. ¿Te gusta como la he «decorado»? Probablemente no esperarías volver a verme tras encerrarme en el templo, pero nunca has destacado precisamente por tu brillantez. He estado despierto todos estos años, Taylor. He empleado todo este tiempo pensando en qué te haría cuando mi gran inteligencia y habilidades me liberaran. Después de matar a tus amigos y reanimarlos para hacerte compañía, te abandonaré aquí. Te quedarás aquí para siempre. Creo que será una venganza justa, ¿no crees?»

Tras el discurso, Pierce tratará de cumplir sus amenazas.

Enfrentándose a Pierce

Su gran ego lo fuerza a atacarlos sin ayuda de los Gnoph-Keh, ya que está seguro de que cuatro miserables humanos no podrán dañarlo (y que se cree inmortal). Conoce perfectamente las armas de fuego y su potencial, por lo que será astuto y cauto en su ataque. Esto les dará a los investigadores algún tiempo para planificar y preparar la defensa.

Se le puede derrotar de dos formas.

La primera es enfrentarse directamente a él. Si los personajes eligen esta opción, probablemente Pierce los matará.

La segunda opción es utilizar los talentos y recursos de cada investigador. Debido a su naturaleza, Pierce es vulnerable al Símbolo Arcano y Taylor puede construir uno, usando el hechizo heredado a través de la familia. Una vez se ha construido uno deberán preparar una trampa válida para retener a Pierce. Si los investigadores miraron en los ordenadores sabrán que Pierce está infectado con material Shoggoth y que este material crece rápidamente bajo la luz ultravioleta. Los investigadores también saben que la base tiene una reserva de lámparas solares (utilizadas para deshacer el hielo en los vehículos) y que podrían colocarlas en el sitio de la trampa y alimentándolas con uno de los generadores que hay en cualquiera de los edificios.

El problema principal será arrastrar a Pierce hasta la trampa. Esto se puede hacer de varias maneras. Las dos principales son 1) forzarlo a entrar usando el Símbolo Arcano o 2) atraerlo a la trampa utilizando a Taylor como cebo. Debido al gran ego de Pierce, Taylor podrá provocarlo fácilmente haciendo que éste lo persiga hasta el lugar de la trampa.

Si Pierce se expone a las lámparas, el material-shoggoth de su cuerpo empezará crecer y a consumir su carne. No recibirá daño en el primer turno pero sí un punto en el siguiente, dos en el segundo etc. hasta el quinto turno. Tras cinco turnos de exposición a la luz ultravioleta, el ciclo de crecimiento del material-

shoggoth se activará totalmente y continuará hasta consumir completamente a Pierce. Tras ello, recibirá 1D6 puntos de daño por turno mientras el material-shoggoth se abre camino a través de su cuerpo. Ver este proceso supone una pérdida de 1/1D8 puntos de cordura. Una vez empiece a recibir 1D6 puntos de daño, huirá aullando del edificio. Se internará en el antártico convocando a Ithaqua, con la esperanza de que su dios lo salve.

Cuando muera, su energía vital pasará al hechizo de invocación, e Ithaqua llegará justo cuando el cuerpo de Pierce se reduzca a una retorcida masa sin mente de materia-shoggoth. Si matan físicamente a Pierce (con pistolas o lo que sea), Ithaqua aparecerá al poco de su muerte.

Si Pierce mata a los investigadores, los reanimará como Zombis del Hielo y los abandonará en la base junto con el todavía vivo Taylor. Convocará a Ithaqua para transformar a Taylor (tras arrancar sus pies, por supuesto), convirtiéndolo en un monstruo canibal enloquecido, que roerá los huesos de sus amigos muertos.

El final

Asumiendo que los investigadores venzan a Pierce, estarán atrapados en una base antártica que se congelará en cuanto se agote el combustible de los generadores auxiliares (Pierce destruyó el generador principal y agujereó los tanques de combustible). Obviamente, la llegada de Ithaqua evitará que la falta de combustible sea un problema.

Probablemente la aventura acabe con los investigadores tratando de pedir ayuda mediante el sistema de comunicaciones láser de la base. Tras probar con numerosos canales, por fin conectarán con la estación espacial que orbita la Tierra. El oficial de comunicaciones les pedirá que den un informe de su situación y tras ello les dirá «No os mentiré. Hemos perdido toda comunicación con la Tierra, sois el primer contacto que hemos tenido desde hace días. Dios, desearíamos poder ayudaros.»

Los investigadores que huyan durante la noche serán perseguidos y cazados por Ithaqua. Aquellos que permanezcan en la base sufrirán vientos increíbles que derribarán paredes y techos. El último mensaje de los investigadores que se recibirá en la estación espacial será también el último que se envíe desde la Tierra, habla de «oscuras y horribles figuras que se mueven sobre el hielo» detrás de las cuales «se mueve algo enorme, algo inhumanamente gigantesco...»

Equipamiento en el Escenario

Rifle de combate avanzado Steyr

Disparos por turno: 3 o ráfaga
Daño: 2D8 + 3
Rango base: 150
Munición: 60
Pifia #: 99

Esta arma es el diseño más moderno de la famosa línea de rifles de asalto Steyr. Está compuesta de los últimos polímeros ultraligeros y dispara la mejor munición del mercado. La versión utilizada por las fuerzas antárticas está especialmente diseñada para disparar bajo casi cualquier condición, incluso al sacar al rifle del interior de un bloque de hielo.

Traje antártico

El traje antártico cubre todo el cuerpo y está fabricado con un material térmico que retiene el calor. Está equipado con un calefactor que mantendrá la temperatura durante unas cuatro horas de uso ininterrumpido. Incluido en el traje viene un casco equipado con radio y lentes polarizadas. Guardado en varios bolsillos hay equipo diverso de supervivencia como pueden ser medicinas, un cuchillo, bengalas y demás. El traje antártico con el sistema calefactor cuenta como una armadura de cuatro puntos contra ataques de frío y dos puntos contra dichos ataques al agotarse las baterías.

Binoculares Militares

Unos avanzados binoculares equipados con sistemas de visión térmica y nocturna. También están dotados de un microordenador y son capaces de calcular distancias y ampliar la imagen. Estos binoculares son extremadamente útiles en la Antártida, ya que pueden ser utilizados para detectar focos de calor (tales como vehículos, bases, y personas) incluso en mitad de una tormenta de nieve.

PNJs

Hay dos personajes no jugadores humanos principales que interactuarán con los jugadores durante el curso de la aventura. Estos dos personajes son la comandante de la base y el oficial de comunicaciones. Puesto que ninguno de ellos participará activamente en la aventura no se proporcionan sus estadísticas.

Jody Roy, Comandante de la Base

La comandante Roy es originaria de Canadá. Es una cabeza dura, estimada tanto por sus subalternos como por los científicos. El colapso de prácticamente cualquier autoridad fuera de la base la ha convertido en el mando de mayor rango de la región, siendo totalmente responsable de la instalación y del personal. La gran responsabilidad que tiene, combinada con la pérdida de su familia, pesan sobre su estado anímico. Ahora mismo únicamente se mantiene en pie debido a su gran sentido del deber y de la responsabilidad.

Prácticamente no sabe nada de la situación real de la Tierra y está convencida de que los cambios en la Luna, combinados con varios factores políticos y sociales, han provocado algún tipo de histeria colectiva y de fanatismo religioso que ha llevado a la humanidad a la locura y la guerra. Interpretará cualquier informe sobre monstruos o cosas raras como signos de que el individuo que lo envió está hundiéndose bajo la presión del estrés de la situación.

Oficial de Comunicaciones «Ab» Hussein

Hussein, proveniente de Damasco (Siria), es el oficial de comunicaciones de la base. Es responsable de comunicaciones, incluidos los canales codificados militares. Debido al colapso generalizado de la civilización, lo escaso de la población mundial actual y el EMP (Pulso Electro Magnético) provocado por las recientes explosiones nucleares, tiene poco trabajo que hacer. Hombre activo por naturaleza, está desanimado debido a la falta de trabajo y al hecho de que recibió las últimas llamadas de muchos de sus amigos (incluidas las muertes de algunos). La actual crisis lo recuperará un poco al tener que mantener la comunicación con los investigadores. Durante las comunicaciones su voz será segura y profesional, manteniendo contacto constante con los personajes (hasta el punto de resultar cansino).

Personajes Pregenerados

A continuación vienen los cuatro personajes que componen el equipo de investigación. Si hay sólo un jugador, debería escoger al Dr. Taylor. Si hay menos de cuatro jugadores, los otros miembros del equipo deberían ser personajes no jugadores, pero el Dr. Taylor siempre deberá ser un jugador. Si los jugadores quieren, los investigadores pueden modificarse a discreción del Guardián. Los jugadores podrán cambiar el género de sus personajes (por supuesto antes de empezar la aventura).

Capitán Karl Harnst, Ejército Alemán

Jefe de seguridad, Base antártica de la ONU

FUE 13	CON 15	TAM 13	INT 14
POD 15	DES 14	APA 13	EDU 17
Cor 75	PV 14	Bd +1D4	

Habilidades: Arma corta 75%, Artes marciales 65%, Discreción 45%, Electrónica 15%, Escuchar 35%, Esquivar 45%, Fusil 65%, Informática 15%, Ocultarse 65%, Persuasión 55%, Primeros auxilios 45%, Psicología 65%, Seguir rastros 45%, Tregar 55%

Idiomas: Alemán 85%, Inglés 75%.

Estereotipo: Marcial, soldado profesional alemán.

Descripción Física: Harnst es un hombre saludable, alto, de pelo rubio y ojos azules. Tiene un gran cicatriz que recorre su mejilla izquierda hasta su pecho (un accidente de avión).

Descripción: La vida adulta de Harnst ha transcurrido por entero en el ejército alemán. Tras alistarse nada más acabar el instituto, sus habilidades le abrieron paso hacia la escuela de oficiales y más tarde le permitieron ascender de rango varias veces. De joven, Harnst era prácticamente un fascista, pero la experiencia acumulada en las fuerzas de paz de la ONU en Europa del Este alteró radicalmente su punto de vista. Hombre muy práctico y pragmático, considera el uso racional de la fuerza como un método efectivo para solucionar problemas. De hecho, su aproximación a los problemas tiende a ser muy directa. Aun siendo muy inteligente, es poco dado a fantasías y rechazará cualquier rumor sobrenatural sobre los problemas que afectan a la Tierra.

Equipamiento: Traje antártico, pistola automática y dos cargadores, Rifle de Combate Avanzado Steyr y dos cargadores, Binoculares Militares.

Oficial Janet Armstrong, Fuerzas Aéreas Australianas

FUE 11	CON 14	TAM 08	INT 15
POD 13	DES 16	APA 14	EDU 16
Cor 63	PV 11	Bd nula	

Habilidades: Arma corta 45%, Artes marciales 50%, Astronomía 35%, Cerrajería 45%, Cuchillo 55%, Electricidad 35%, Electrónica 10%, Escuchar 55%, Esquivar 45%, Informática 15%, Mecánica 55%, Ocultar 85%, Persuasión 25%, Pilotar aeronave (Helicóptero) 90%, Primeros auxilios 40%, Rifle 35%.

Idiomas: Inglés 80%.

Estereotipo: Mezcla de ruda australiana y temeraria piloto de helicópteros.

Descripción Física: Armstrong es una morena australiana de mirada levemente salvaje.

Descripción: Armstrong pilota helicópteros desde niña. Además, ha sido especialista de cine. Cuando la situación empeoró en la Tierra, se ofreció voluntaria para el servicio militar. Tras «descargar» en mitad del océano a un general «cariñoso» que trató de meterle mano, fue asignada a la base antártica de la ONU. Está preocupada por lo que le ha pasado al mundo, pero nunca lo admitirá. Armstrong es muy habilidosa aunque extremadamente temeraria. Tiende a vivir su vida tal como vuela, lo cual le ha creado abundantes problemas. La mayoría del personal cree que le falta algún tornillo, pero no querían a nadie más a los mandos del helicóptero cuando las cosas se ponen feas.

Equipamiento: Traje antártico, pistola automática y dos cargadores, cuchillo de combate.

Dr. David Taylor, Científico

FUE 11 CON 14 TAM 12 INT 19
 POD 16 DES 12 APA 13 EDU 21
 Cor 74 PV 13 Bd nula

Habilidades: Antropología 35%, Arma corta 35%, Arqueología 85%, Biología 60%, Buscar Libros 85%, Ciencias ocultas 75%, Geología 35%, Informática 10%, Mitos de Cihulhu 04%, Ocultarse 35%.

Idiomas: Inglés 99%, Latín 65%, Griego 60%.

Estereotipo: Profesor de mediana edad pero activo.

Descripción Física: Taylor es un hombre alto, delgado de pelo castaño y ojos azules. Tiene barba y bigote. Se parece notablemente a su ancestro, el Dr. John Taylor.

Descripción: El Dr. Taylor es el último de la saga de los Taylor y el depositario del secreto familiar. Tras conocer que John Taylor fue un investigador de los Mitos, y que él y su compañero el Dr. Pierce tuvieron graves problemas en la expedición que acabó provocando la muerte de Pierce, y algunos otros datos en las notas de John Taylor (que fueron heredadas a través de la familia) se interesó en saber qué era lo que realmente estaba pasando en el mundo, participando en numerosas investigaciones. Debido a estas experiencias y a sus conocimientos, el Grupo de Operaciones Especiales de los EE.UU. le asignó a la Base de la ONU. Taylor es un individuo culto y valiente, que ha hecho frente a algunos extraños horrores en el pasado, y que por ello está preparado para casi todo. Sospecha que algo terrible le ha pasado a la expedición.

Equipamiento: Traje antártico, pistola automática, portátil.

Hechizos: Símbolo Arcano.

Dr. Neraj Gupta, Oficial Médico

FUE 12 CON 14 TAM 12 INT 19
 POD 12 DES 12 APA 13 EDU 20
 Cor 60 PV 13 Bd nula

Habilidades: Biología 65%, Buscar Libros 85%, Farmacología 65%, Medicina 85%, Primeros auxilios 95%, Psicología 25%, Psicoanálisis 15%, Química 25%.

Idiomas: Indostaní 100%, Inglés 85%, Latín 15%.

Estereotipo: Competente, doctor compasivo.

Descripción Física: Un hombre alto y delgado, con el pelo castaño oscuro y ojos marrones.

Descripción: El Dr. Gupta creció en la India pero se educó en los EE.UU.. Tras ejercer durante varios años en los EE.UU. volvió a la India, donde trabó amistad con un hombre santo que le enseñó mucho sobre la medicina y la vida. En su lecho de muerte, el hombre santo le dijo que «viajara a la tierra del hielo para enfrentarse al viento cruel». Cuando el Dr. Gupta se enteró de que la ONU necesitaba de un oficial médico para su base antártica, supo que tenía que ir.

El Dr. Gupta es un hombre extremadamente habilidoso y afable que emplea una amplia variedad de técnicas médicas, desde los más modernos tratamientos hasta las antiguas prácticas de yoga. Gupta se ha prometido a sí mismo que nunca matará a nadie y además es un estricto vegetariano.

Equipamiento: Traje antártico, portátil, kit médico.

Seres de los Mitos

Dr. Henry Pierce, Sirviente de Ithaqua

FUE 26 CON 30 TAM 26 INT 18
 POD 19 DES 14 APA 13
 Mov 8/60 volando Bd +2D6

Ataques: Ráfaga de Viento 50%, daño al levantar y dejar caer: 1D6 x 3 metros, cada 3 metros de altura equivale a 1D6 de daño. Garras: 40%, Daño 2D6 + bd (la armadura normal y la armadura del «frío», como el traje antártico, cuentan contra este ataque).

Si el Dr. Pierce se encuentra a seis metros o menos de su objetivo, puede utilizar potentes vientos para elevar a sus víctimas en el aire para posteriormente dejarlos caer sobre el hielo. Los jugadores que sufran este ataque deberán tirar en la Tabla de Resistencia, enfrentando la FUE del investigador a la FUE de Pierce [N. del C.: me parece más adecuado enfrentar la FUE contra el TAM de la víctima, ya que por muy fuerte que sea el objetivo, no puede usar esa fuerza para evitar ser elevado sobre el suelo por el viento] [N. del C2.: No estoy de acuerdo. Me parece bien lo de comparar con TAM, pero creo que el autor da por supuesto que el personaje se agarra a algo, de ahí lo de FUE. Quizá la comparación fuera FUE de Pierce contra TAM(+FUE si se agarra a algo) del personaje]. Si el ataque es a varias personas, deberá dividir su FUE entre ellas. También puede utilizar esta habilidad para interferir a los vehículos aéreos, especialmente helicópteros. Si se utiliza de esta manera, el piloto deberá superar una tirada de pilotar con un penalizador igual a la FUE de Pierce. En caso de fallo, Pierce podrá mover el vehículo 3D6 metros en cualquier dirección de su elección. Si se supera la tirada el piloto mantiene el control.

Armadura: 4 puntos de piel.

Hechizos: Llamar/Expulsar a Ithaqua, Contactar con Ithaqua, Crear Zombi de Hielo, Drenar Poder, Ritual de la Transformación, Consunción.

Pérdida de Cordura: 1/1D10 por ver a Pierce en su nueva forma.

Descripción física: Pierce es una horrible monstruosidad. Aparenta ser una diabólica combinación de

sus orígenes humanos con Ithaqua. A pesar de estas horribles alteraciones, todavía son reconocibles los rasgos de Pierce (lo que lo hace aún más terrible).

Descripción: Antaño humano, Pierce es ahora un monstruo loco y vicioso. Tras completar el ritual se transformó en un sirviente de Ithaqua. Ahora sólo existe para extender la locura, la muerte y el frío helador.

Aunque completamente loco, Pierce todavía mantiene la mayor parte de su conocimiento y memoria así como una mente brillante. Sus principales vulnerabilidades son su gran ego y el deseo de vivir eternamente. Puede inducirse a la rabia mediante insultos y provocaciones haciendo que cometa errores que podrían ser aprovechados. El deseo de vivir eternamente le llevó a su estado actual, y le hace ser cauto y algo cobarde (cuando no está furioso, que entonces es terrible).

Hechizos de Pierce

CONTACTAR GNOPH-KEH: Como en el libro de reglas, pero debido a la naturaleza y al poder de Pierce, es capaz de llamar a varios Gnoph-Keh y obligarles a responder rápidamente. Aunque los Gnoph-Keh no son sus esclavos, son aliados y le ayudarán durante sus actividades.

LLAMAR/EXPULSAR A ITHAQUA: Como en el libro de reglas.

CREAR ZOMBI DEL HIELO: Ejecutar este hechizo requiere un cuerpo humano que haya muerto de frío (o por un ser del frío como Ithaqua, un Sirviente de Ithaqua o un Gnoph-Keh) o un cadáver que haya sido totalmente congelado. Este cuerpo debe ser cubierto por la nieve y el hielo antes de realizar el sortilegio. Requiere un punto de magia por cada tres puntos de TAM del cadáver, un punto permanente de POD del hechicero y 1D6 puntos de cordura. El hechizo también requiere tantos minutos como puntos de magia se hayan gastado. Al terminar el hechizo, el zombi recién creado (que tendrá la apariencia de un cadáver helado) se levanta y cumple los deseos de su creador.

DRENAR PODER: Como en el libro de reglas.

RITUAL DE TRANSFORMACIÓN: Este hechizo extremadamente raro permite a un ser humano transformarse en un monstruoso Sirviente de Ithaqua. Llevar a cabo este hechizo requiere de tres días (no necesariamente consecutivos). Durante cada uno de los días se deben sacrificar dos humanos (o algún ser inteligente parecido) y el hechicero deberá gastar 20 puntos de magia y uno permanente de POD. Además, el hechicero (si es que todavía no está loco) perderá 1D8 puntos de Cordura por día. Al tercer día, el hechicero se transforma en una enorme monstruosidad. La FUE, CON y TAM se doblan mientras que el resto de atributos (salvo la APA) se mantienen. La Cordura cae a 0, si no lo estaba ya. La persona transformada tiene las mismas habilidades de ataque e inflige la misma pérdida de Cordura que la descrita en las estadísticas de Pierce.

CONSUNCIÓN: Como en el libro de reglas.

Nuevos seres de los Mitos

Zombi del Hielo

Los Zombis del Hielo tienen una apariencia horrible, ya que son cadáveres de personas que han sufrido terribles muertes llenas de agonía, forzados a volver como una copia burda e impura de la vida (que es exactamente lo que son). Debido a que su congelación es mágica pueden moverse, aunque a sacudidas y cada movimiento viene acompañado de un horroroso sonido que recuerda a la rotura de huesos.

Como sus «primos», los zombis normales, son inmunes a la armas que empalan (tales como las armas de fuego). De hecho, estas armas harán poco más que empeorar su apariencia. Estando ya muertos, no se les puede matar a menos que se los parta en cachitos o se los destruya completamente de alguna otra forma. Son particularmente vulnerables al calor intenso o al fuego, recibiendo el doble de daño con esos ataques. Requieren además temperaturas bajo cero para mantenerse activos, ya que si no empiezan a descongelarse. Una vez deshelados dejan de estar animados. Los Zombis del Hielo, al igual que los normales, requieren un punto de poder permanente para poder ser creados.

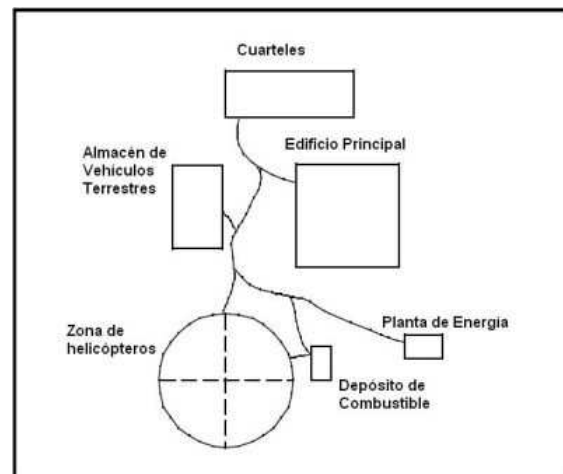
Características	Tiradas	Media
FUE	3D6×2	20-22
CON	3D6×2	20-22
TAM	3D6	10-11
POD	1	1
DES	1D6	3-4
Mov	3	
PV	15-17	

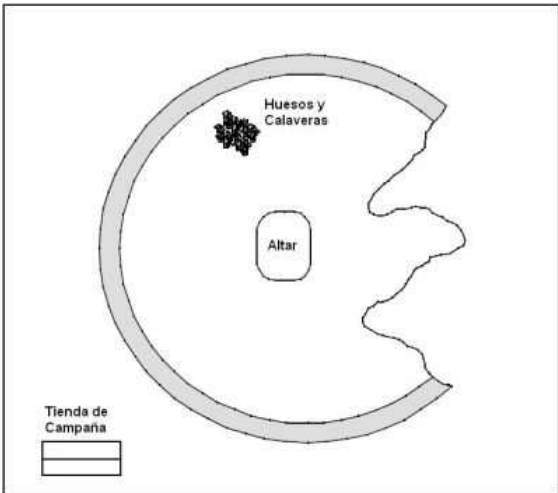
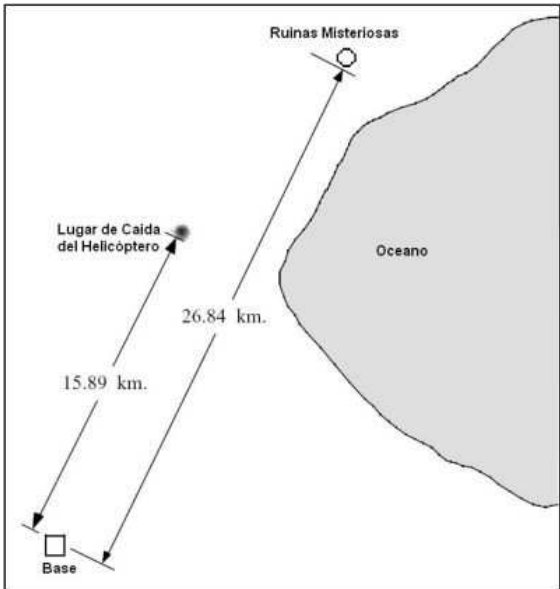
Bonificador al daño: +1D4-1D6.

Armas: Mordisco 30%, Daño 1D3, Porra (puñetazo) 30% 1D6 + bd

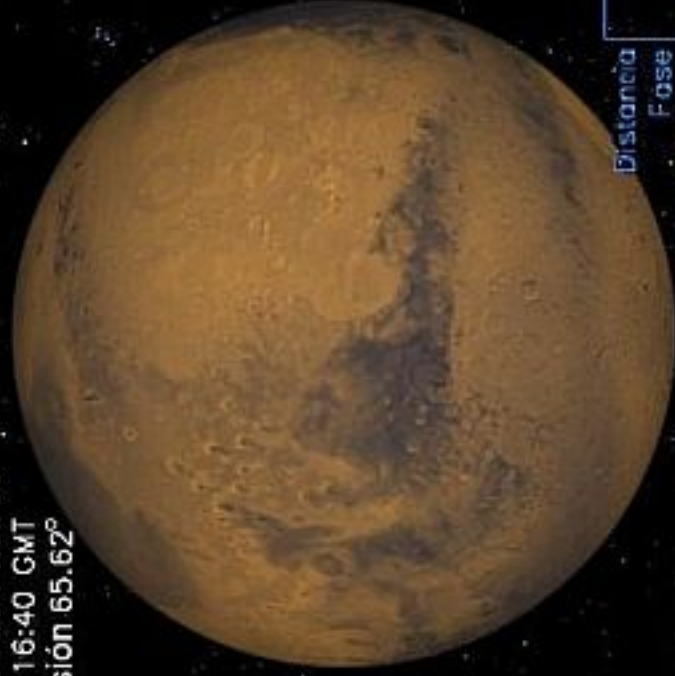
Armadura: El cuerpo helado actúa como 2 puntos de armadura, las armas que empalan hacen 1 punto de daño, y el resto hacen la mitad de daño de la tirada.

Pérdida de Cordura: 1/1D8 puntos de Cordura por ver un zombi del hielo.





Marte visto desde Phobos
30 May 2047 16:40 GMT
Campo de visión 65.62°



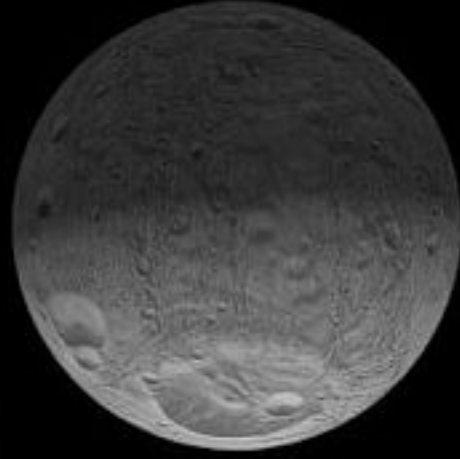
Marte
Distancia 9,495 km
Fase 3.0 grad
Diámetro 41.93 deg arc

Deimos visto desde Marte
14 Jul 2052 05:05 GMT
Campo de visión 4.54 min



Deimos
Distancia 23,451 km
Fase 67.7 grad
Diámetro 1.82 min arc

Phobos visto desde Marte
21 May 2047 08:25 GMT
Campo de visión 20.22 min



Phobos
Distancia 9,435 km
Fase 80.8 grad
Diámetro 8.09 min arc

La Luna vista desde Marte
10 Ene 2048 02:05 GMT
Campo de visión 7.21 seg



Tierra
Distancia 248.713 mil
Fase 72.0 grad
Diámetro 10.58 sec arc

Luna
Distancia 248.350 mil
Fase 72.1 grad
Diámetro 2.89 sec arc



Vista de la Tierra