

Tierra de nadie

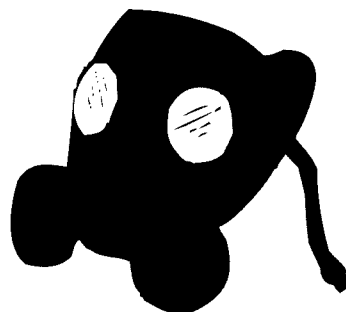


Sam Johnson
Tom Sullivan
John Mirland, Drashi Khendup

La Llamada de
CTHULHU **AÑOS 20**

Tierra de nadie

La historia del Batallón Perdido
en la Primera Guerra Mundial





H.P. Lovecraft

**Erudito,
escritor,
caballero**

**Nacido
en 1890**

**Muerto
en 1937**

Tierra de nadie

**La historia del Batallón Perdido
en la Primera Guerra Mundial**

POR SAM JOHNSON

PORTADA: TOM SULLIVAN

ILUSTRACIONES: JOHN MIRLAND

MAPAS, MURALES Y ALTARES: DRASHI KHENDUP

PRODUCCIÓN EDITORIAL: LYNN WILLIS Y SHANNON APPEL

MAQUETACIÓN: SHANNON APPEL

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

DIRECTORES EDITORIALES: JUAN CARLOS POJUDE Y MIGUEL ÁNGEL ÁLVAREZ

TRADUCCIÓN: LUIS JORGE IZQUIERDO Y CARLOS LACASA

COORDINACIÓN DE LA LÍNEA: CARLOS LACASA

CORRECCIÓN: VICENTE GARCÍA AGUILERA

MAQUETACIÓN: CARLOS LACASA, DAVID SAAVEDRA Y SÓCRATES RINCÓN

IMPRESIÓN: GRAFICINCO S. A.

FILMACIÓN: AUTOPUBLISH



Índice

Introducción	5	Entreacto: Vuelta al Argonne	28
Usando el libro	5	La amabilidad de unos extraños (4/10/18)	29
Llevando el escenario	6	Final: El conflicto Final	34
¿Quiénes son los Masters de Cthulhu?	8	Bibliografía	39
Primera parte: La niebla de guerra	9	Apéndice: La historia del Batallón Perdido	40
Los horrores de la guerra (2/10/18)	11	Apéndice: Vida del soldado	42
Sombras del pasado (3/10/18)	14	Apéndice: Extractos	50
Interludio: Argonne	21	Extractos de los jugadores	51
Final: La semilla estelar revelada	23	Extractos del guardián	60
Segunda Parte: Contra la semilla estelar	27	Personajes pregenerados	65

Dedicatoria

Este libro está dedicado a Kevin A. Ross, sin cuya oportuna intervención el Torneo de Masters de Cthulhu no habría sido más que un bonito recuerdo, y al equipo de Goo del Torneo de Masters de Cthulhu de 1993 que dieron vida al módulo: Wayne Clemmer, Daniel Eastland, James Nance, Doyle Wayne-Ramos Tavener, y Dustin Wright.

Agradecimientos de la edición española: D. Luis Izquierdo de Echevarria; Zaira; Edward Tramp; Jose M^a Ramos (mi mejor Master de **La llamada de Cthulhu**); Szia; Lady Mhist.

Tierra de nadie es una publicación de Chaosium Inc., quedan reservados todos los derechos.

La llamada de Cthulhu es ® de Chaosium Inc. 2003© La Factoría de Ideas por la versión española.

Todo parecido entre personajes de *Tierra de nadie* y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

Excepto en lo que respecta a esta publicación y la publicidad a ella asociada, las ilustraciones originales de *Tierra de nadie* siguen siendo propiedad de los respectivos artistas y son copyright © respectivamente de cada uno de ellos por separado.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos. 7

Enviad vuestros comentarios acerca de este libro, y vuestras solicitudes de catálogos gratuitos de juegos y suplementos a: La Factoría de Ideas, c/Pico Mulhacén, 24; 28500, Arganda del Rey, Madrid, o mediante el correo electrónico a factoria@distrimagen.es. Visidad nuestra página en la red en www.distrimagen.es.

Primera edición

I.S.B.N.: 84-8421-549-0

Depósito Legal: M-32159-2003

Filmación: Autopublish

Imprime: Graficincio S.A. - Fuenlabrada (Madrid)

La editorial no autoriza a fotocopiar ninguna página de este libro

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a **Tierra de nadie**. Aquí los jugadores tomarán el papel de unos soldados que tratan de sobrevivir en los infernales campos de batalla de la Primera Guerra Mundial, tan sólo para encontrarse cara a cara con horrores aún mayores. **Tierra de nadie** fue originalmente jugada bajo el nombre "Gritos en la tierra de nadie" como parte del torneo de Masters de Cthulhu de la Gencon 93. A diferencia de muchos de los otros módulos de torneo de **La llamada de Cthulhu** que han sido publicados anteriormente, éste ha sido modificado lo menos posible.

Usando el libro

Los requisitos de esta trama y su exótico escenario hacen muy difícil incluirlo en una campaña de **La llamada de Cthulhu** que se esté ya jugando. **Tierra de Nadie** está pensada como una aventura aislada. Diseñada para jugarse en ocho horas de juego de torneo, la mayor parte de los grupos deberían de poder terminar la aventura en una sola sesión, o dos a lo sumo. Se incluyen en el módulo seis personajes pregenerados, extractos para los jugadores y material especial para ayudar a los guardianes a dirigir el escenario. Los guardianes que pretendan dirigir este módulo pueden hacerlo de tres maneras diferentes.

Como un escenario parte de un torneo

Tierra de nadie estaba diseñada originalmente como la ronda preliminar y semifinal del Torneo de Masters de Cthulhu. Seis grupos de seis jugadores jugaron las preliminares, avanzando dos de cada sección para formar tres grupos de cuatro en las semifinales. El paso estaba basado enteramente en la interpretación: completar los objetivos era obviamente agradable, pero no se requería. Ten en cuenta que, en la segunda parte, dos de los personajes pregenerados se convierten en PNJ, y con el tiempo sufren unas muertes horribles. Los Guardianes que pretendan llevar la partida de **Tierra de nadie** como parte de un torneo no tienen por qué adherirse a esta estructura; la segunda parte puede ser jugada fácilmente con grupos de seis. Mira en la nota al prin-

pio de la segunda parte cómo modificar la trama para ajustarla a un grupo completo.

Para llevar **Tierra de nadie** como una partida de torneo, el comité necesitará alguna clase de sistema de puntuación. El Torneo de Masters de Cthulhu calculaba la puntuación de un jugador basándose en la votación de los jugadores y del comité. Al final de cada ronda, se les daba a los jugadores y a los Guardianes una papeleta en donde listaban a los cinco mejores jugadores de la ronda. Los jugadores tenían prohibido votarse a sí mismos. Para evitar dolores de cabeza, asegúrate de que cada voto incluye el nombre del jugador y del personaje. Los votos del comité se contaban dos veces, después se hacían los totales. Los jugadores con las mejores puntuaciones pasaban a la siguiente ronda. Los Guardianes tenían la última palabra respecto a quiénes pasaban y quiénes no: a los jugadores que interrumpían o eran demasiado dominantes, aunque hubiesen obtenido una gran parte de los votos, podía serles denegado el paso, mientras que una actuación más recatada y que les hubiese escapado a los otros jugadores podía ser promocionada por orden del Guardián.

De un tirón

Fuera del contexto de un torneo, **Tierra de nadie** es una estupenda partida para ser jugada "de un tirón", y que los guardianes pueden usar para cambiar el curso de una partida que estén llevando a cabo en ese momento. Los jugadores que estén cansados de largas investigaciones y puzzles complicados pueden disfrutar de un escenario en donde el combate es incentivado y los personajes están fuertemente armados. Además, aquí no hay ninguna trama de la cual puedan salirse, y los Guardianes no deben ponerse a la defensiva cuando un investigador muere: la muerte debe ser un factor que siempre esté presente, y la posibilidad de que todos los soldados sobrevivan al encuentro final es muy remota. Se ha de tener cuidado con que los jugadores, al llegar al final de la aventura, envíen a sus personajes al peligro de cabeza; a un jugador puede que no le importe lo que le pase a su soldado a la semana siguiente, ipero ten por seguro que al personaje sí!

Como la introducción a una campaña

Como ultima alternativa, **Tierra de nadie** puede usarse como el primer escenario de una campaña. Los jugadores

generan sus propios personajes (para más información sobre cómo crear los soldados consulta el cuadro) y juegan el escenario tal y como está escrito. Al final, todos los soldados se habrán enfrentado al terror de los mitos de Cthulhu y lo habrán derrotado trabajando en grupo. Años más tarde, en 1920, si alguno de los supervivientes se encuentra de nuevo con estos horrores innumbrables, ¿a quienes recurriría más que a sus antiguos compañeros de armas?

Llevando el escenario

Contenido del libro

Aparte del propio escenario, este libro contiene amplio material para ayudar a los guardianes a dirigir **Tierra de nadie** de modo efectivo y fluido.

El primer apéndice, *Historia del Batallón Perdido*, contiene un registro día a día de los hechos reales que sirven como trasfondo para este escenario.

Un segundo apéndice, *Vida del soldado*, contiene información acerca de las condiciones de vida de un soldado durante la Primera Guerra Mundial que los Guardianes pueden usar como inspiración para crear escenarios propios. Las reglas están entremezcladas con el material de trasfondo. La información aquí contenida referente al combate y la locura también puede usarse si el Guardián lo desea. El apéndice de los extractos contiene el material que

¿Pregenerados o hechos en casa?

Una de las primeras decisiones que un Guardián debe tomar cuando prepare este escenario es si usará o no los personajes del torneo. Si el usarlos deja a los jugadores libres de la responsabilidad de tener que generar sus propios personajes, algunos jugadores no querrán que les asignen un personaje porque sí. En gran medida, el uso de personajes pregenerados decidirá como se lleva el escenario.

Una presentación en torneo requiere el uso de estos personajes, los participantes serán al final juzgados por cómo sepan asumir estos roles. Una partida "del tirón" dejará más libertad a los jugadores y al Guardián; algunos jugadores querrán hacerse sus propios soldados y otros estarán contentos de tenerlos ya hechos. Si **Tierra de nadie** se lleva como una campaña introductoria, los jugadores querrán casi seguro crear sus propias fichas. Si el grupo se hace sus propios personajes, el Guardián debe tener en mente que los personajes pregenerados fueron creados especialmente para poder enfrentarse a los problemas del escenario. Sea cual sea la mezcla de personajes hechos en casa, uno de ellos debe tener la habilidad de leer tanto francés como latín. Y uno de los personajes debe tener una puntuación alta en buscar.

los soldados van a ir acumulando durante la aventura, así como numerosas ayudas para el Guardián. Los seis personajes pregenerados diseñados para su uso se encuentran al final del libro, y en algunos cuadros de esta introducción encontrarás notas sobre su empleo.

Preparándose

Antes de jugar los Guardianes deberían estar familiarizados con la trama de **Tierra de nadie**, y deberían mirar algunas de las referencias que se dan en la parte de bibliografía. Además, aquellos Guardianes con tiempo y con motivación deberían pensar en preparar el escenario: cuanto más atmósfera pueda traer el Guardián a la sala de juego, más escalofriante será. Mira las notas acerca del escenario más adelante. Los Guardianes y sus ayudantes están avisados de que deben ocultar estos preparativos a los jugadores en la medida en que les sea posible. Cuanto menos sepan los jugadores mejor.

Si se usa a los personajes pregenerados el Guardián debe decidir cómo los distribuye. En el TMC, la selección fue al azar: los jugadores leen los nombres y las ocupaciones de cada personaje (William Grimm era el único que estaba clasificado como "Soldado") y se les pide que escojan un personaje. Los Guardianes pueden que quieran dar personajes específicos a algunos miembros de su grupo, o dejar que los jugadores miren las fichas antes de decidirse. Una vez que los personajes han sido escogidos, se ha de dar aproximadamente cinco minutos para que los jugadores lean sus trasfondos y la partida pueda comenzar.

Notas de atrezzo

La atmósfera, tan crítica en las partidas de **La llamada de Cthulhu**, debe ser algo primordial en este escenario. Con todo lo terroríficos que son los hechos en esta partida, aún lo son más si los jugadores pueden olvidar que están sentados alrededor de una mesa y se imaginan que están allí, en Argonne, caminando por un pasaje de la historia. A continuación se dan algunas ideas que los Guardianes pueden tomar para sacar lo mejor de este escenario.

TRABAJO EN EQUIPO

Lo primero de todo, se recomienda enérgicamente que haya dos Guardianes. Uno tendrá el trabajo de narrar la historia y el otro se ocupará de los sonidos, atrezzo, etc. Los dos pueden dividirse los personajes no jugadores e incluso pueden hacer conversaciones entre ellos ante los jugadores. El segundo Guardián (llamado la Cosa del Guardián en el TMC) también puede dirigir a pequeños grupos que se separen. Finalmente, cada Guardián puede tomar a la mitad de los jugadores durante las escenas de combate, haciendo que éstas se desarrollen más rápidamente.

ILUMINACIÓN

La manera más fácil de separar a tus jugadores de la mesa de juego y llevarlos a otro lugar es por el uso adecuado de la iluminación. Éste (y en especial el uso de la oscuridad) hace que la fría sala de juego sea más difícil de ver, y que por tanto sea más fácil olvidarse de ella. El escenario de la

Gencon se jugó con solo una lámpara de aceite como iluminación para los jugadores, y cada guardián tenía una linterna para leer. La lámpara se puso con la mínima luz posible, llenando la sala con una tenue luz amarillenta. También se usó una luz estroboscópica con algo de celofán verde que se iluminaba cada vez que los Lloigor atacaban, creando una luz sobrenatural. Algunos jugadores se quejaron de que la luz los desorientaba, pero a la mayor parte de ellos les gustaba esa sensación de descontrol. Asimismo, la Cosa del Guardián tenía el molesto hábito de encender súbitamente las luces que estaban encima de los jugadores cada vez que los Lloigor activaban sus explosiones, haciendo que todos se sorprendieran.

SONIDO Y ATMÓSFERA

En la medida de lo posible juega este escenario en un lugar muy frío; la climatología es otro de los enemigos que los soldados tienen que vencer, y el añadir un frío tangible a la hora de jugar el escenario hará que la interpretación se desarrolle más rápidamente. El torneo de Masters de Cthulhu también hizo un amplio uso del sonido. Se usaron tres cajas de mezclas, a veces encendiéndolas todas a la vez. Varias pistas de sonidos fueron preparadas, viento, lluvia, grillos y el ensordecedor sonido de los francotiradores, dos cintas de sonidos de batalla (disparos, gritos, explosiones, etc.). Y dos cintas de fuego de artillería. Todos estos sonidos se tomaron de cintas de efectos especiales de batalla ya existentes. Las encontramos en tiendas de libros de ocasión y con ello nos ahorramos algo de dinero. La tercera caja tenía música de ambiente de película. Usamos *Glory* y *Aliens* para la música militar, mientras que *La profecía*, *El 7º sello*, *Alien 3*, *La Cosa de John Carpenter* y *Drácula de Bram Stoker* nos dieron el toque de terror necesario. Estas tres cajas nos permitieron combinar los efectos de lluvia y viento junto con una tétrica música de fondo. Al poner los sonidos superpuestos pude crear efectos realmente desconcertantes. Unos auriculares son esenciales para que la Cosa pueda preparar las pistas en silencio.

TRAJES

Esto es puramente opcional, pero puede dar mucha vida al juego. Encontramos un autentico casco y cinturones de munición en una tienda de antigüedades y preparamos un uniforme casero para que lo vistiese el Guardián. El resto del equipo llevaba camisetas de combate, suéter color caqui e incluso logramos juntar 6 suéteres o camisetas de camuflaje para que las vistiesen los jugadores, complementos de los ex marines o reservistas que formaban parte del equipo del TMC. Las camisetas de combate se pueden conseguir en cualquier tienda militar y por un precio muy barato. También "vestimos" la sala con una lona de camuflaje de unos 10 metros de diámetro que colgaba del techo. La lona fue lo más caro de toda la preparación, pero era fantástica, creando una telaraña de sombras con la luz de la linterna y ocultando por completo las paredes.

ATREZZO

Esto llevará algo de tiempo, pero hacer objetos reales dará sus recompensas durante la partida. Logramos construir el libro y el cristal que el viejo cura da al grupo, gracias al genio de Dustin Wright (el mismo tipo que hizo las cintas de efec-

Creando un soldado

Hay seis soldados pregenerados en este libro, pero algunos jugadores querrán hacerse sus propios personajes, especialmente como repuesto de los compañeros caídos. Para hacer un soldado empieza por la persona que era antes de ir a la guerra. Crea un personaje de la forma normal, prestando especial atención a la personalidad, motivaciones y deseos de este.

Una vez el investigador ha sido completamente creado, va a la guerra. Decide si se prestó voluntario o fue reclutado. A pesar de los actuales rumores que dicen lo contrario, el número de soldados voluntarios de la PGM fue muy pequeño, tan solo un 10-20% en América. Los soldados que se hayan unido de un modo u otro son metidos en un riguroso entrenamiento. Divide la Idea del nuevo soldado por 10, redondeando hacia abajo. El resultado es el número de D10 que se tiran para determinar los puntos del entrenamiento, unos puntos que solo pueden repartirse en las siguientes habilidades, con un máximo de un 15% de incremento en cada una de ellas.

Soldado Estándar: Trepar, esconder, primeros auxilios, discreción, rifle, ametralladora, ocultarse, escuchar, bayoneta, lanzar.

Si el soldado era antes un diletante o tenía una EDU de 15 o más, una tirada con éxito (a la mitad para los que no eran diletantes) indica que el soldado ha sido entrenado como un oficial. Los oficiales generan sus puntos de forma habitual, pero reparten sus puntos en estas habilidades.

Habilidades de Oficial Estándar: Trepar, ocultar, primeros auxilios, pistola, esconderse, escuchar, lanzar, orientación, persuadir (liderazgo) y leyes (reglamento).

Finalmente, piensa cómo le ha afectado la vida al personaje, cómo se ha adaptado a la suciedad, el horror y todo esto. ¿Se aferra desesperadamente a recuerdos de su hogar, cuenta los días que quedan y está pensando continuamente en fantasías acerca de su regreso a casa? A lo mejor hace bromas, escondiendo su miedo bajo una fachada de humor. Puede que sea hosco, completamente inhibido en sí mismo. Algunos hombres sin embargo se nutren de esta aspereza y se convierten en bestias para luchar contra las brutales condiciones de la Gran Guerra. Otros pueden encontrar consuelo en el alcohol, la morfina (especialmente tras una visita al hospital), la poesía o la religión. La vida del soldado rara vez era feliz, y mientras los horrores de la guerra podían destruir su mente, las pruebas en las trincheras podían también sacar lo mejor de él.

tos). El cristal era un trozo de cuarzo del tamaño de un dedo que pusimos en un agujero en una caja hecha de cerámica. Dentro de la caja pegamos un trozo de plástico azul a través

SGTO. MADDOX



del agujero (en el que el cristal estaba puesto), después instalamos una pequeña bombilla en la parte de abajo, que estaba unida a un interruptor situado debajo de la mesa. Todo esto se mantuvo oculto bajo una caja hasta que los jugadores se encontraban con el cristal, entonces el Guardián podía anunciar la llegada de los Lloigor encendiendo en silencio el cristal, haciendo que éste brillase con un color azulado. En vez de pedir que hiciesen tiradas de descubrir para darse cuenta del cristal, se encomendó a los jugadores que se diesen cuenta por ellos mismos, y ni por un momento dejó de poner los pelos de punta. Un poco técnico a lo mejor, y muy frágil, pero el efecto bien mereció la pena.

El libro fue mucho más fácil. Tomamos una vieja Biblia familiar, un enorme libro de tapas de cuero negro y oscurecimos los títulos dorados del lomo y los cubrimos con betún. Los títulos del libro y las notas fueron entonces escritas en papel apergaminado de color (se puede encontrar en cualquier tienda de oficina), y se metieron entre las hojas de verdad y marcadas con una tira de tela. El pesado libro, además de añadir un elemento tangible a la partida también hizo que se generasen algunos momentos no esperados: en una de las rondas semifinales uno de los juga-

dores, tras leer las antiguas citas del libro con una voz tenebrosa, pasó de pronto al Padre Nuestro y lo leyó en alto, llevando al resto de jugadores a una espontánea Oración. Los jugadores temblaron en la tenue luz de la lámpara e incluso los Guardianes tuvieron escalofríos. Fue sin duda el mejor momento del torneo.

Nos liamos gastando el dinero en los trajes, pero las luces, atrezzo y sonido pueden lograrse con un mínimo coste y muy poco esfuerzo, especialmente si el grupo busca entre las cosas que ya tiene. Bien cierto es que no todos los grupos tendrán un técnico de teatro o dos ex-soldados entre ellos, pero el uso de los elementos antes mencionados pueden hacer que una gran partida se convierta en extraordinaria.

¿Quiénes son los Masters de Cthulhu?

El torneo de Masters de Cthulhu comenzó en 1988 como una idea de Keith Herber. Es un sistema de tres rondas eliminatorias de la Gencon completamente patrocinado por Chaosium, y diseñado para animar a una interpretación estelar en un escenario completamente desafiante. Cada año el ganador recibe un codiciado premio: el famoso trofeo del cráneo de Mi-Go. En 1992, Sam Johnson ganó el TMC y le pidieron que tomase la dirección del torneo para enero. Los siguientes cinco años el TMC ha vendido todas sus localidades cada año, a pesar de que en 1997 albergó setenta y dos jugadores (tres veces los que jugaron en 1992).

El TMC continúa hasta el día de hoy como uno de los eventos cumbre de la Gencon. La continua ampliación de su equipo (14 al día de este escrito) prosigue su incansable búsqueda de crear la experiencia de juego definitiva: material, música, trajes, personajes desafiantes y tramas engañosas son la base del evento. En los últimos años, el TMC ha llevado a sus infortunados jugadores a Marte, el Hades, La Rusia Estalinista, la Nación de Lovecraft, la Palestina del siglo XIX, los Mundos de Ensueño... Futuros libros de los Masters de Cthulhu llevarán alguno de estos escenarios. Como atisbo de otra de las rondas del TMC, los Guardianes fueron llevados a **Una resección en el tiempo**, que sirvió (con numerosas alternativas de final) como las rondas finales y semifinales del Torneo de Masters de Cthulhu de 1994.

PRIMERA PARTE: LA NIEBLA DE GUERRA

Tierra de nadie es un escenario de Torneo de **La llamada de Cthulhu** ambientada en los infernales campos de batalla de la Primera Guerra Mundial. Los personajes jugadores (a partir de ahora llamados "soldados" en vez de "investigadores"), soldados americanos en el regimiento 308 de la 7ª División de Infantería, son separados del resto de su división durante una cruenta batalla en el bosque de Argonne. Mientras vagan por el neblinoso bosque, lentamente empiezan a descubrir que hay otras fuerzas trabajando en el lugar, un antiguo mal que espera usar el conflicto como el medio para destruir toda la Europa del Oeste, y quizá el mundo. Estar familiarizado con los Lloigor tal y como se explican en las reglas de **La llamada de Cthulhu** es esencial.

Información para el Guardián

LA GRAN GUERRA

Es el año 1918. Durante cuatro años Europa ha estado envuelta en las mareas de la Gran Guerra, el conflicto más devastador de la historia. Las innovaciones técnicas en el campo de la artillería, la aviación, la guerra química y las armas automáticas han cambiado el modo de hacer la guerra. Cuando la construcción en masa industrial, el reclutamiento universal y la adherencia a la teoría militar de la época Napoleónica fueron añadidas a la mezcla se creó el frente Oeste: un infierno en la tierra donde literalmente millones de soldados han nutrido a la guerra en su sed de sangre. Mucho más murió en los campos del frente oeste que los hombres: una época estaba terminando. La magnitud de esta Guerra y su barbarie son sorprendentes: en la batalla de Somme, que duró de julio a noviembre de 1916, los británicos perdieron 60.000 soldados en el primer día, y el total de bajas de la ofensiva fue de más de un millón de hombres. El historiador A.J.P. Taylor lo definió así: "La guerra ha dejado de tener un propósito y es ahora un concurso de resistencia" (*La Primera Guerra Mundial*). El arrogante optimismo que ha inflamado la revolución industrial de Occidente, la idea de que progreso, tecnología y cultura han elevado al hombre (al hombre blanco en particular) a dominar el mundo y a un estado de casi divinidad está muerto, gaseado y bombardeado hasta desaparecer. La crema de la juventud europea ha aprendido de primera mano cuán bajo puede caer la civilización.

LA OFENSIVA MOUSE-ARGONNE

Para 1918 los poderes aliados y centrales están todavía atrapados en un punto muerto en el noreste de Francia, ambos

bandos hundidos desde hace largo tiempo en el lodazal de la guerra de trincheras. Los ejércitos de Europa están al borde del colapso. Sin embargo, una nueva fuerza ha llegado que por fin romperá el punto muerto, desgastará la maquinaria de guerra alemana y pondrá fin a la contienda. Los americanos han llegado.

A principios de septiembre, el ejército del General John J. "Black Jack" Pershing ha obtenido un sonado éxito en el sur de Francia, en San Michael, y Pershing espera continuarlo con una arriesgada ofensiva en el bosque de Argonne a lo largo del río Mouse, una ofensiva que puede que rompa la línea Hindenburg. La última gran ofensiva americana de la guerra, la Mouse-Argonne, comenzó el 26 de septiembre. Se ordenó a la 77ª División que fuese a Argonne, donde de inmediato tuvo numerosas bajas y quedó estancada, avanzando tan solo 8 km en seis días de intenso combate.

Tal y como un soldado recuerda: "Luchar en el bosque era una pesadilla. Me encontré... perdido en un mundo ciego de luz y sonido, caminando por algo que parecía la superficie de la luna... el mundo se alzaba en montes desnudos... o descendía en interminables grietas, medio rellenos de oxidados alambres. Parecía interminable" (Taylor, 429). El terreno no era lo peor. El 2 de octubre, Pershing, preocupado por que un estancamiento acabara separando a los franceses del ejército americano, ordenó al 77, que estaba rodeado y exhausto de su avance por Argonne, que avanzase a pesar de que su flanco izquierdo no era seguro. La división avanzó y dos de sus batallones, comandados por el Mayor Charles Whittlesey y el Capitán George McMurty, encontraron su lugar en la historia como el famoso "batallón perdido". Para más información acerca de lo ocurrido al batallón mira los apéndices.

El extracto #1 de los jugadores es la primera página de un periódico justo antes del avance. Puedes distribuirlo para evocar el ambiente de la Gran Guerra.

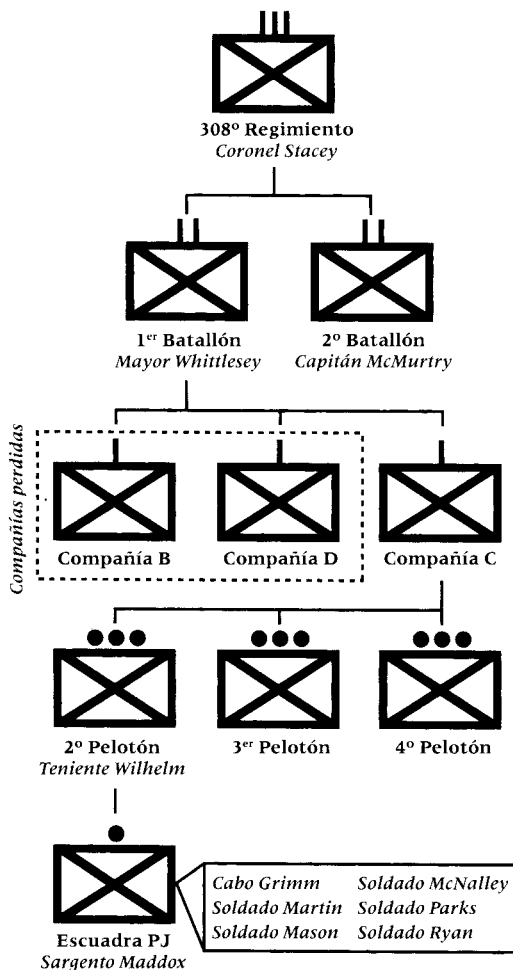
EL BATALLÓN PERDIDO

Whittlesey avanzó protestando y pronto encontró una dura resistencia. Se encontró que estaba completamente aislado y rodeado. Durante cinco días, los dos batallones resistieron los bombardeos enemigos y aliados, el clima, el hambre y los devastadores asaltos de los alemanes. De los 600 hombres que aproximadamente Whittlesey llevó al bosque, salieron 190 el 7 de octubre. Los jugadores son parte de este desdichado contingente, enviados en busca de las dos compañías perdidas, tan sólo para perderse ellos también en territorio enemigo. Sin embargo, el enemigo es la menor de sus preocupaciones

LOS LLOIGOR

Hace dos mil años, la raza de la semilla estelar de los Lloigor llegó a la Tierra desde su hogar en la galaxia de Andrómeda, colonizando nuestro joven mundo y esclavizando a la humanidad en el perdido continente de Mu. Los Lloigor encontraron al Gran anciano Ghathanatoa en su isla prisión y le rindieron pleitesía, instaurándolo como un dios para que veneraran sus esclavos humanos. Los Lloigor son seres de energía, intensamente telepáticos, pero encontraron que las condiciones de nuestro mundo no eran hospitalarias. Como Collin Wilson describe en "El retorno de los Lloigor", sus mentes alienígenas "eran muy pesimistas... Sin la posibilidad de librar a su mente de la verdad u olvidar". Su energía prosperaba en la descomposición, su propia esencia fuertemente negativa. La Tierra era muy joven "con sus procesos energéticos todavía empezando... haciéndose más complejos... y destruyendo las fuerzas negativas". Los Lloigor tenían una gran dificultad en centrar sus poderes en el positivamente cargado éter de la tierra, y por ello esclavizaron a los humanos para completar sus necesidades y órdenes. Esto finalmente fue su perdición.

El Batallón Perdido Jerarquía parcial



Los humanos se reprodujeron prolíficamente, y el optimismo innato de la conciencia humana, anatema de los Lloigor, creció sin ser percatado a medida que la raza se multiplicaba. Abrumados por tanto pensamiento positivo, los Lloigor cayeron en el declive, retirándose a los nodos subterráneos en donde su energía fluye más fácilmente. Ocasionalmente la semilla estelar se reunía en grandes números para destruir alguna gran ciudad de la antigüedad, pero los humanos eran tan numerosos que la semilla estelar no podía superarlos. Los Lloigor se encerraron en sí mismos, manipulando alguna comunidad humana y contemplando su caída. Si pudiesen lograr una carnicería en masa de humanos en un área localizada podrían ganar una cabeza de playa desde la cual reclamar el mundo. Hasta 1914 los Lloigor no habían tenido ningún medio para hacerlo.

EL PLAN DE LA SEMILLA ESTELAR

Durante la Gran guerra, más de diez millones de soldados se encontraron apiñados en un área de tan solo 4.000 millas cuadradas, la mayor parte en las estrechas 250 millas del frente oeste. Esa densidad de mentes optimistas habría sido fatal en circunstancias normales para los Lloigor, pero las mentes humanas estaban lejos de ser optimistas. Se encontraban continuamente con el horror y la violencia, el idealismo humano de la juventud europea estaba conmocionado por la guerra y la desesperación, sensaciones negativas tan intensas que los Lloigor las sintieron desde la otra punta del mundo. Los Lloigor comenzaron a reunirse en el norte de Francia y a drenar la esencia vital de la multitud, amasando grandes cantidades de energía mágica. El malestar que sentían los soldados era desechado como consecuencia de su lamentable situación. En octubre de 1918, cerca de 20.000 soldados habían muerto de gripe. Nadie podía imaginar que la epidemia había sido aumentada todavía más por los Lloigor, que debilitaban a los hombres succionando su esencia vital.

Los Lloigor han hallado un uso para la energía que han recolectado. En su prisión de Nueva Zelanda, el terrible Ghathanatoa espera soñando... y los Lloigor pretenden despertarlo. Usando millones de puntos de magia acumulados, los Lloigor romperán el antiguo sello que retiene a Ghathanatoa, abrirán un portal a su prisión y lo convocarán a través de él. Un grupo de sectarios de los Lloigor —degenerados campesinos franceses— ha viajado a Francia para realizar el ritual. El gran antiguo, una vez liberado, traerá el caos por toda Europa, petrificando y destruyendo a su paso. No solo esta destrucción traerá una fuente de energía negativa mayor que la de la propia guerra. Ghathanatoa dejará a Europa sin población alguna, creando la cabeza de playa que las semillas estelares han estado esperando durante milenios. La convocación tendrá lugar en la gran necrópolis en donde los Lloigor han sido venerados desde los tiempos de las culturas megalíticas de la Europa Occidental.

El templo está enterrado en el epicentro de la guerra bajo las colinas del bosque de Argonne, en donde un grupo de pobres americanos se encuentra aislado y rodeado por el enemigo. Los Lloigor deben dejar el valle limpio de los molestos humanos sin destruir el lugar y arriesgarse a que el templo se colapse. Los sectarios franceses han empezado a trabajar animando un pequeño ejército de soldados muertos, un regimiento de zombis que despedazará a los ameri-

canos, o al menos los distraerán lo suficiente para que el culto se escabulla dentro del templo. El ejército de muertos vivos y el ritual para liberar a Ghathanatoa se ven con detenimiento en la segunda parte de este escenario. En la primera parte, la historia se centra en el batallón perdido y uno de sus desdichados escuadrones que sin saberlo se encuentra cara a cara con el terror alienígena.

Los Horrores de la guerra - 2 de octubre de 1918

En la bolsa

El escenario comienza al anochecer, bajo un cielo gris y lúgubre, a medida que los dos batallones tratan de abrirse camino y el bombardeo de la artillería alemana comienza. Lee la siguiente introducción a los jugadores.

Lee: Vuestro equipo se sienta apiñado hombro con hombro en una pequeña trinchera que habéis construido, temblando por del húmedo frío. Todos estáis extenuados, y habéis estado atormentados durante todo el día por la confusión y unos tremendos dolores de cabeza. **FIN**

De hecho, los Lloigor han drenado 8 puntos de magia de cada soldado.

Lee: A vuestro alrededor, los hombres del primer y segundo batallón del regimiento 308 de Infantería se mueven como hormigas asustadas, pequeños grupos de hombres cada uno tratando de excavar en el rocoso suelo. Las unidades ocupan un valle poco profundo, de aproximadamente 5 km de largo y 275 m de ancho, a través del cual corre un pequeño riachuelo. El área está relativamente llana, la cima de las colinas rematadas por algún que otro árbol, mientras que a los lados los densos árboles del bosque de Argonne forman un borroso y frondoso horizonte.

Cuando el último rayo de sol desaparece, los colores parecen difuminarse; el abrupto terreno se vuelve llano, el negro fango, las piedras y el oscuro bosque del fondo se funden con las nubes de color pizarra, envolviéndoos en un manto de oscuridad. Los soldados parecen transformarse en fantasmas de color gris, apareciendo y desapareciendo de las sombras que os rodean como figuras en un noticiario. Una tenue lluvia helada cae sobre vosotros mientras os juntáis, mirando los vapores que crea vuestro propio aliento, y tratando de suavizar dolor de vuestros músculos.

A unos pocos metros de vosotros, una lámpara de queroseno alumbraba algo entre las raíces de un árbol. En su cálido brillo dorado podéis ver la larga y melancólica cara del Mayor Whittlesey, el comandante del batallón; el cristal de sus gafas brilla cada vez que ladea la cabeza hacia el Capitán McMurtry, su segundo. Los dos oficia-

les están hablando al Teniente Wilhelm, vuestro oficial, y haciendo gestos sobre un mapa que está en el suelo. Justo en ese momento, los ensordecedores gritos y el sonido de las palas es enmudecido por un trueno. El suelo bajo vuestros pies tiembla, y el fogonazo de una explosión trae color al mundo por un instante. Otro proyectil cae, dejando imágenes de árboles esqueléticos y soldados aterrorizados en su vigilia. Un proyectil de mortero cae a pocos metros de vosotros, cubriéndoos de suciedad y piedras. Un nuevo sonido surge de entre las explosiones, los quejidos de los heridos.

"Artillería", murmura Maddox, el sargento de vuestro grupo. "Cojonudo, y aquí estamos, no podemos siquiera cavar en paz, por que no tenemos las herramientas adecuadas. Esto es una locura". **FIN**

Los otros soldados del pelotón hablan en este momento, quejándose de la situación del batallón. Anima a los jugadores a hablar. El "Sargento" continuará quejándose acerca de la falta de planificación. Otros se quejarán acerca de la falta de comida o del frío. ¿No se supone que los franceses tenían que defender el flanco derecho? ¿Cómo demonios han podido esos cabrones poner artillería tan cerca del bosque? ¿Dónde están los refuerzos? Estamos solos, el viejo "sin cerebro" de Whittlesey metió bien la pata esta vez.

En este punto, un aguanieve comienza a caer, repiqueteando en los cascos de los soldados y congelándolos todavía más. De repente un proyectil cae muy cerca, y un soldado sale volando gritando, cayendo en la madriguera en una lluvia de sangre y pequeños trozos. Cuando el cadáver desmembrado aterriza, pide que los jugadores hagan una tirada de suerte y de cordura; si superan la tirada de Suerte, la pérdida de cordura por el susto es de 0/1D3. Si la fallan, ¡sus soldados quedan cubiertos de sangre caliente y trozos de carne! La pérdida de cordura es entonces de 1/1d4+1.

Lee: Mientras el batallón se mueve para deshacerse del cuerpo, el ataque se intensifica. Los árboles ardiendo dan ahora una imagen infernal en el deprimente paisaje, mientras los hombres tratan de encontrar cualquier clase de refugio que puedan hallar. El Tte. Wilhelm se arrastra hasta el grupo. Os grita a través del bombardeo.

"¡Muy bien, escuchadme! Una patrulla ha confirmado que el enemigo está detrás de nosotros. Estamos solos". Las caras de todos se ensombrecen. "En algún momento durante el avance de esta mañana perdimos el contacto con las compañías B y D. El Mayor nos va a enviar junto con los pelotones 3º y 4º para ir a buscarlos".

"¿Estás loco?", grita Mallox. "Están rodeadas, separadas del resto, está oscuro, ¿y esperas que nos vayamos de búsqueda allí fuera?"

Wilhelm le corta.

"¿Quieres quedarte aquí?". Y como si esperase su turno, un proyectil explota muy cerca, una lluvia de barro cae sobre vosotros. Nadie habla. Maddox grita: "¡Ven-ga, moveos!, ¡Nada es peor que esto, moveos!". **FIN**

El pelotón se encuentra con los otros dos y se encamina al borde del valle. En el camino más proyectiles caen entre la lluvia, y los hombres se acurrucan en los humeantes cráteres, el

único refugio decente alrededor. A medida que el grupo cruza el arroyo haz que cada jugador tire 1D100. El que saque la tirada más alta tropieza y se tuerce el tobillo con una piedra, sufriendo un punto de daño y una reducción de sus habilidades físicas de un 5%. La piedra medio enterrada con que ha tropezado es lisa, negra y vieja, la esquina de algo que parece mucho más grande. Las débiles espirales dibujadas en ella pueden verse si se logra sacar una tirada de Descubrir. El sargento llama a las tropas antes de que se pueda hacer ningún tipo de investigación, pero cualquiera que vea las marcas o a quien comenten acerca de ellas podrá hacerlo si logra una tirada de arqueología, asociando las marcas con los megalitos de las tumbas y círculos de piedra que hay por toda Inglaterra. Sin embargo, no había noticia de megalitos en esta parte de Francia. La piedra negra será de gran importancia más adelante, en la Parte 2.

Lee: El grupo de aproximadamente 50 soldados por fin llega al borde del valle, donde se encuentra un grupo de tres soldados poniendo alambre de espino alrededor del perímetro. Se paran y saludan a Wilhelm, el cual les comunica la misión del grupo. Los ingenieros cortan el alambre, permitiendo a la unidad que se arrastre bajo éste. Mientras pasa, uno de los tres murmura "Pobres locos... no los esperaremos". Más adelante se extienden los profundos bosques de Argonne. **FIN**

EN EL BOSQUE

Los tres batallones se adentran en el bosque, envueltos en una casi total oscuridad. El terreno se eleva en subidas y bajadas entre pendientes, sin un camino que seguir. Piedras y maleza enredada bloquean el camino, y los árboles se enredan alrededor bloqueando el paso, estrechándose en el cielo cubierto de nubes. La lluvia se ha transformado en una ligera bruma, limitando la visibilidad hasta la punta de la bayoneta de cada uno. El trueno de las explosiones se apaga en la distancia, transformándose en golpes sordos y ecos.

La travesía es pesada, subiendo y bajando colinas. Más de una vez algún pelotón se encuentra atrapado entre oxidados alambres, pidiendo que todos se detengan hasta que puedan ser liberados; los que van en cabeza y los rezagados simplemente desaparecen entre la niebla haciendo que el resto tenga que buscarles, todos con miedo a hacer el menor ruido, mucho menos gritar. La noche se vuelve más fría. Ilusiones de movimiento acechan por el rabillo del ojo a cada hombre. Cada roca parece un nido de ametralladora y cada tocón un alemán al acecho.

Tras lo que parece una eternidad, Maddox detiene al pelotón señalando algo en el suelo. Allí, en un lugar embarrado hay un grupo de huellas que se dirigen a la derecha. Atraviesan una maraña de alambre que Maddox señala ha sido cortado. "Deben de ser ellos", susurra. "Esperad, creo que son las nuestras", dice Simmons. Un debate surge. Cada jugador puede hacer una tirada de rastrear, que el Guardián hará por ellos. Si la logran, las huellas son reconocidas como las del propio pelotón. Un fallo las identificará como las del pelotón perdido, mientras que un fallo de un 80+ las identifica como las huellas de una patrulla alemana. Deja que la discusión continúe durante un rato hasta que Maddox se aburra de ella.

"De acuerdo, maldita sea, Simmons, llame al tercer pelotón". Simmons se arrastra hacia ellos y les susurra: "¡Eh,

tercer pelotón!". El silencio reina. El pelotón comienza a murmurar: "¿Estamos perdidos?". "¿Estamos caminando en círculos?". "Mierda, no puedo ver nada".

"No estamos perdidos", afirma Maddox mientras toma su brújula. La mira detenidamente, a apenas unos centímetros de su cara. "Maldita sea", gruñe mientras deja su rifle y busca una solución, la golpea contra su casco y acerca la brújula a su cara...

La Cara de la Guerra

¡EMBOSCADA!

Lee lo siguiente:

Lee: Un disparo sordo resuena, y la luz de la llama de una cerilla vacila y se apaga. En un momento de luz, veis una mancha de sangre en donde antes estaba la cara de Maddox. Os toma un momento daros cuenta de que las motas blancas que visteis volar ieran sus dientes! Un siseo se escucha por encima de vuestras cabezas, y de pronto hay una luz cegadora que brilla sobre vosotros. El terreno embarrado, el pelotón completamente desorganizado y el cuerpo de Maddox retorciéndose se vuelven muy claros. Solo cuando suena el segundo disparo os dais cuenta de que estáis de pie en un claro, la zona a cubierto más cercana está a varios metros de vuestra situación. Miráis hacia arriba y veis como la bengala cae lentamente al suelo, y podéis ver la trinchera que ha sido excavada en la tierra, y los soldados apuntándoos. Más disparos y ahora más gritos, una granada explota, poniéndoos en movimiento. Cuando cogéis vuestro rifle escucháis un nuevo sonido, uno que os hiela la sangre; el traqueteo de una ametralladora ¿qué hacéis? **FIN**

Por ver la espantosa muerte de Maddox, cada soldado ha de hacer una tirada de COR para no perder 0/1D3.

La batalla

Cuando comience el tiroteo, cada jugador debe hacer una tirada de COR. Si logra pasarla, el soldado no sufre efectos secundarios y puede realizar la acción que desee. Si falla la tirada, quedará paralizado por el miedo. No pierde COR, pero solo puede tirarse al suelo y gritar durante 1D4 turnos. Si falla con una tirada de 99-00 el soldado se queda paralizado, y permanece quieto, con la boca abierta, mientras el caos se desata a su alrededor.

LLEVANDO LA BATALLA

Cada turno de combate, los jugadores han de tirar 1D6. En una tirada de 1-3 algo horrible sucede al soldado. Tira en la tabla de Cargas de Infantería (Extracto para el guardián #1), usando 2D6, modificado por la acción del soldado. El suceso tendrá lugar en un rango de DES de 2D6+3. Si ocurre antes de la acción del soldado, éste pierde su acción durante ese turno. En el turno en que no suceda una atrocidad (o si ellos actúan primero), los jugadores coherentes podan tomar la acción que quieran; ponerse a cubierto, devolver el fuego, agacharse en el claro, cargar contra las líneas alemanas, o correr.



POR EL ARGONNE

Las estadísticas de los soldados alemanes se repiten en el extracto para el guardián #2 junto con el resto de las estadísticas para esta partida.

Soldados alemanes, La cara del Enemigo

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	11	13	12	15	13	11	15	13	15	15
CON	15	15	12	13	11	13	14	7	10	11
TAM	18	17	11	13	13	10	11	12	15	14
INT	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
POD	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
DES	11	14	12	18	11	11	15	15	13	15
PV	17	16	12	13	12	12	13	10	13	13
BD	+D4	+D4	—	+D4	+D4	—	+D4	+D4	+D4	+D4

* Un oficial, un Teniente

Armas: Rifle de cerrojo .303 40%, Daño 2D6 + 4

Bayoneta 35%, daño 1D4 + 2 +db

Rifle (como porra) 25%, daño 1D8 +db

Puño/golpe 50%, daño 1D2 + db

Agarrar 25%, daño especial

Pistola Máuser * 35%, daño 1D8, 3/turno

*solo oficiales

Armadura: 1 Punto por ropa, 2 puntos por casco

Habilidades: Ocultarse 35%, Escuchar 25%, Preparar emboscadas 80%, discreción 35%, Descubrir 35%

Refugio: Un soldado puede hallar una cobertura adecuada en 1D3 turnos de combate. Una tirada de Suerte reduce el tiempo en un turno. Mientras corren para buscar refugio, el personaje se considera que está cargando como se estipula en la tabla de cargas de infantería. Un soldado puede elegir entre agacharse tras una cobertura o tratar de devolver el fuego. Ten en cuenta que los alemanes están en una posición más elevada, y que por tanto la cobertura no es completamente segura.

Fuego: Cualquier personaje que devuelva el fuego estando a cubierto puede disparar apuntando normalmente. La trinchera alemana está a veinte metros de distancia, colina arriba. Los personajes que disparen lo harán a un cuarto de su habilidad debido a la protección de los alemanes y a la pobre visibilidad (los alemanes se encuentran entre sombras mientras que las bengalas brillan en los ojos de los soldados. Los soldados que carguen pueden disparar, pero disparar mientras se corre es imposible; deben de pararse para ello. Recargar mientras se corre es difícil. Un soldado necesita una tirada de DES x3 en 1D100 o su rifle se encasquillará.

Huir: Cualquier personaje que trate de escapar de la batalla puede salir del halo de luz que proyecta la bengala en un turno. Una vez en la oscuridad, se encontrarán corriendo a través de una maraña de arbustos, piedras y árboles en la más absoluta oscuridad. El jugador debe hacer una tirada de DES x1 cada turno o caer sobre algo, recibiendo 2D6 de daño (una tirada de suerte reducirá el daño a la mitad. Una nueva tirada de Suerte ha de hacerse o el soldado perderá su rifle. De cualquier manera, a pesar de que la caída no dejaría al soldado inconsciente, este se golpea la cabeza en la caída y queda KO hasta el final de la batalla.

Carga: Sin ser la idea más brillante, sí es la más cinematográfica. La línea enemiga puede ser alcanzada por un personaje que corra en tres turnos de combate. Un personaje que cargue automáticamente recibe una tirada en la tabla de carga de infantería en el último turno de la carga. Otros soldados

caen a su alrededor, y una vez llegan a parapeto, deben sentirse afortunados de seguir vivos. Una vez en la línea alemana, la batalla se convierte en pelea cuerpo a cuerpo, se lucha con las bayonetas, culatas de los rifles e inclusive con uñas y dientes. Hay quince alemanes en la trinchera, pero asume que solo pueden luchar 2 a la vez con cada jugador, mientras el resto de los americanos llegan a la posición. Debe haber al menos tres turnos de combate cuerpo a cuerpo antes de que la pelea se pare de forma abrupta (ver más abajo).

Pérdida de cordura en el combate: Como nota final, todos los soldados son novatos; ninguno de ellos a excepción de Grimm y McNalley han matado antes a un hombre, así que la primera muerte que provoque un soldado provocará una tirada de COR con una penalización de 1/1D4 (el flujo de adrenalina impedirá que los efectos se den antes del final de la batalla. Además, Grimm está tan endurecido en el combate que siempre sufrirá la mínima pérdida de COR por heridas referentes al combate, y nunca perderá COR si logra su tirada.

EL CURSO DE LA BATALLA

En el turno dos, cuando todo parece perdido, los otros dos pelotones vienen corriendo tras una colina, con el Teniente Wilhelm a la cabeza. Los aproximadamente treinta hombres salen a la luz y Wilhelm grita "¡Cargar! ¡Acabemos con ellos chicos!". Aquellos que se quedaron atontados por la tirada de COR de la emboscada pueden hacer ahora una nueva tirada de COR, y si la pasan, se rompe la parálisis y se unen a la carga. A pesar de sufrir grandes pérdidas, los pelotones alcanzan la línea enemiga al final del quinto turno de combate (trata a todos los jugadores que se unan a este ataque como si se hubiesen unido a la carga de los turnos tres a cinco).

Durante el turno cuatro, todos los personajes que estaban inconscientes empezarán a sentir una sensación tintineante y su pelo se pondrá de punta. Las miradas confusas de sus enemigos les indican que estos también lo notan. Durante el turno seis, extraños remolinos de luz aparecen en el aire y un zumbido muy bajo, casi inaudible puede escucharse por encima de los disparos. Al final del turno seis, los oídos de todos estallan, y todo se vuelve de color blanco cuando el escenario queda envuelto en un cegador destello. Una onda de choque golpea a los jugadores como un martillo. Sienten un viento que les rodea, tienen la breve impresión de estar volando por el aire, escuchan el sonido como el de un trueno en la distancia, y el mundo se torna del blanco al negro...

Sombras del pasado - 3 de octubre de 1918

Tras la batalla

Los soldados no lo saben pero su campo de batalla está justo encima de un nodo de poder predilecto de los Lloigor, el lugar en que descansa un antiguo templo megalítico erigido

en honor de las semillas estelares. Temiendo que se dañe el nodo, los Lloigor han desatado un vórtice de energía que dé cuenta de los molestos humanos. Cada soldado recibe 1D3 de daño, los vientos del destino les han librado de la peor parte de la explosión. Se quedan inconscientes aproximadamente 18 horas, tras este tiempo, finalmente despiertan.

Lee: cuando abris los ojos, olas de dolor surcan vuestro cuerpo. Os sorprendéis de ver que el cielo que está sobre vosotros es claro, podéis ver el luminoso halo del sol por entre las nubes. ¡Es de día! ¿Cuánto tiempo habéis permanecido inconscientes? Tratáis de moveros y vuestros dormidos miembros os dan una pista. Extrañamente, vuestras ropas están secas, a pesar de que vuestros dedos están entumecidos a causa del frío. Os sentáis y os asombráis de la vista que os saluda al despertar. El campo sobre el cual combatíais hace un momento ha desaparecido, reemplazado por lo que bien podría ser la superficie de la Luna. Montículos de tierra calcinada se elevan por todos lados, y podéis ver árboles que han sido derribados y su corteza arrancada como simples cerillas. Tras la maraña de árboles derruidos, el bosque de Argonne os espera, oscuro y silencioso. El color pardo de la tierra se ha convertido en gris ceniza. Os dais cuenta de que a pesar del aguanieve y las semanas de lluvia, parece no haber humedad aquí. La única agua que veis es la que está estancada en charcos, verde y ligeramente humeante. Os dais cuenta de vuestros compañeros arrastrándose, y entonces veis los cuerpos. O más bien los trozos de cuerpos. Podéis ver un casco que se ha

fundido alrededor del cráneo de su dueño, y trozos de miembros despedazados. Encima de lo que queda de la colina veis la trinchera alemana. La ametralladora se ha derretido, ¡pero los sacos de arena están intactos! ¿Que es lo que ha pasado aquí? **FIN**

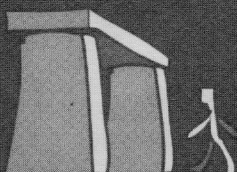
Los soldados también se dan cuenta de que todos ellos tienen lo que parecen quemaduras de sol, solo en aquellas áreas de su cuerpo que no están cubiertas por la ropa (palma de las manos, cuello, parte de la cara. Todo esto les lleva a hacer una tirada de COR de 0/1d2). Mientras miran a su alrededor, los soldados pueden observar lo siguiente si logran una tirada de Descubrir en cada punto.

- 1) No hay huellas en el área, ni siquiera de animales.
- 2) La pistola del 45 de Wilhelm con cuatro balas, todavía aferrada a su mano carbonizada (tirada de COR 0/1). Una tirada de Mecánica o de Pistola es necesaria para hacerla funcionar de nuevo, y su probabilidad de estropearse se dobla.
- 3) Todos los árboles se han caído formando un círculo, y el área devastada parece formar un círculo perfecto de aproximadamente 45 metros de diámetro. El centro de la explosión parece haber sido la trinchera alemana.
- 4) El polvo gris del suelo parece cubrir solo un metro, con barro normal y corriente bajo él.
- 5) La brújula de Maddox. Su cristal está roto, y la aguja gira como loca.
- 6) A partir de los treinta cm bajo tierra, la trinchera alemana está intacta, pero cubierta con los cuerpos de los alemanes con sus cadáveres quemados de cintura para arriba.



UN DESTELLO CEGADOR... Y TODO SE VUEVE BLANCO

LA CAVERNA



EJEMPLO DE ENTRADA
CON DINTEL Y SOPORTES

7) Los montones de escombros forman un dibujo; una inmensa espiral; estos escombros parecen haber sido absorbidos hacia la colina, como si hubiese sido atrapada en un remolino.

Una tirada con éxito de Historia natural indica que la fauna del bosque es completamente inexistente. El agua verdosa, a pesar de parecer aceitosa, desafía cualquier análisis. Otra tirada de Historia natural permitirá determinar a los jugadores la hora que es aproximadamente, fijándose en la posición del sol. Acaba de atardecer. Si es necesario una tirada de Idea indica que la explosión no es resultado de ningún explosivo conocido. Si los jugadores optan por no explorar la trinchera alemana, un pequeño derrumbamiento, seguido de una nube de polvo, les conducirá a ésta, en donde encontrarán la entrada a la cueva.

La trinchera, y algo más profundo

Si se investiga la trinchera alemana, se puede ver lo que sería una simple posición enemiga, con algo más excavado bajo ella. Entre los cuerpos, los jugadores pueden encontrar seis granadas, dos rifles y cincuenta cartuchos de munición. Los escalones de madera crujen al pisarlos, así como los soportes que se encuentran sobre sus cabezas. En el apretado túnel puede verse una mesa, algunas cajas y algo tapado con una lona.

La mesa tiene algunos papeles encima, todos ellos escritos en alemán. Si los descifran (unos 20 minutos, y una tirada de alemán), son simples notas y órdenes de rutina, excepto por las notas que indican una epidemia de fatiga y varias que hablan de un extraño mal que plaga el lugar y que ha matado a varios soldados mientras dormían. Las cajas contienen comida, toda ella enlatada y no de muy buena pinta: huele muy mal. Si retiran la lona, se encontrarán con ilos cuerpos de seis alemanes con sus uniformes! Una tirada de COR es necesaria para perder 0/1D3. Los cuerpos tienen un color grisáceo en su piel y marcas oscuras bajo los ojos y la mandíbula. Una tirada de Medicina permite un análisis más a fondo. Los músculos están extrañamente demacrados, aunque no se ven signos de malnutrición evidentes. La epidermis exterior está seca y escamada, dejando un polvillo gris en la mano de quien lo examine. También, a pesar de que los cuerpos llevan varios días muertos, el más viejo aproximadamente una semana, no hay signos evidentes de descomposición. La causa de la muerte es desconocida; ninguna enfermedad, veneno o gas podría dejar los cuerpos en una situación tan terrorífica.

Cuando el grupo se decida a salir, escuchan un leve derrumbamiento y una gran sección del suelo se cae, creando una nube de polvo. Haz que cada jugador haga una tirada de Suerte. Si la fallan, caerán hacia lo desconocido, causándose 1D6 puntos de daño; una tirada de Salto logrará reducir el daño a la mitad. Los personajes que caigan se encontrarán en una habitación completamente a oscuras y profunda sobre montón de escombros. Las linternas del túnel pueden bajarse fácilmente con una cuerda, mostrando la antigua cámara.

La cueva

El antiguo complejo del templo consiste en una gran cámara dividida en dos, con un par de cámaras contiguas más

pequeñas, y una entrada a las cavernas de los Lloigor. Todas están rodeadas de grandes monolitos que impiden la entrada de tierra en la cueva. En el techo, un conjunto de rocas lisas están colocadas en círculos, formando una tosca cúpula que es una autentica obra maestra de la artesanía. El suelo es completamente de piedra, de color blanco y áspero en su mayor parte, con algunas partes pulidas. Si se trata de correr bajo la luz que emite la lámpara, se hará una tirada de DES x3, o el jugador tropieza y recibe un punto de daño.

El polvo recubre todo el lugar. Se pueden encontrar trozos de barro seco aquí y allá en el suelo. No hay una sola fuente de luz, y las paredes de piedra hacen que el menor sonido que se emite parezca ensordecedor en el silencio reinante. El aire tiene la sensación de cerrado, y la majestuosidad de las piedras que se encuentran tanto por encima como a los lados dan una sensación de estar atrapados en la cueva y de claustrofobia. Hay una zona diferente, saliendo de la entrada en que se encuentran los jugadores hacia las enormes cavernas. Además, este lugar está lleno de Lloigor; cada soldado que permanezca más de 10 minutos necesitará una tirada de Suerte. Si la logra, tendrá la extraña sensación de estar siendo observado. Las sombras parecen moverse por sí solas, y casi se pueden escuchar suaves susurros. Sentimientos de maldad y horror recorren a los soldados, siendo necesaria una tirada de COR por cada diez minutos que se queden en la cueva: si fallan la tirada perderán un punto de Cordura. Los Lloigor se cansarán con el tiempo de la presencia de los extraños y los expulsarán, como se describe en "el ataque".

Para un mapa al completo mira la página contigua.

CÁMARA DE ENTRADA

Esta habitación está llena de escombros; al menos la mitad está bloqueada por una enorme montaña de peñascos, rocas y barro que parecen ser los restos del techo de la habitación. El agujero por el cual entran los jugadores está cerca de una de las paredes. Las paredes son megalitos colocados en fila y descansando uno sobre otro para sujetarse. Un estrecho arco de forma cuadrículada conduce a una extraña y enorme sala contigua. Una tirada de Arqueología permitirá al jugador identificar las piedras como monolitos, supuestamente erigidos en el auge de las civilizaciones que elevaban piedras hace unos cinco mil años. La arquitectura parece similar a la de las estructuras encontradas en Malta y España. A pesar de que hay círculos de piedra en Francia, nunca se habían hallado evidencias de culturas megalíticas tan adentro del país.

LA GRAN SALA

La luz de las lámparas apenas ilumina esta gran sala, dejando algunos nichos como pozos de sombras. El techo que está sobre sus cabezas es una impresionante cúpula de losas de piedra. Una tirada con éxito de Descubrir permitirá descubrir que la pared más alejada no llega hasta el techo, indicando la existencia de una sala contigua (la puerta que lleva a la sala de los muertos no es visible en un principio para los jugadores). Otra sala más permanece oculta entre las sombras (Ver "El Guardián"). Se pueden observar tres salidas: una enorme entrada flanqueada por pilares (A la Caverna), una pequeña entrada excavada en el centro de una gran piedra, a un metro del suelo y pareciéndose más a una ventana (El Nudo de Po-

der), y un estrecho camino que sale directamente de la gran salida (escaleras bloqueadas por los escombros).

Extraños símbolos pueden verse cubriendo una piedra cercana, y también puede verse lo que parece un altar situado en una alcoba. Una tirada de Descubrir permitirá comprobar que lo que parecía ser una pequeña piedra es en realidad la figura de un hombre sentado en el Altar! Una ráfaga de viento se siente en este lugar, soplando hacia la salida. No hay pisadas o huellas en el suelo recubierto de polvo. Otra tirada de Arqueología confirmará el lugar como una construcción de la época megalítica, aunque el techo no es nada parecido a lo descubierto hasta el momento. La evidencia de un conocimiento de ingeniería mucho más avanzado, unida a la localización de la cueva, hace de este lugar un hallazgo único.

Mural uno: muestra el extracto para los jugadores #2. Cuando es examinado este mural con la habilidad de Arqueología, parece otro relieve megalítico, pero mucho más complejo. Las X en la cima podrían ser estrellas. Los remolinos y espirales son un misterio, puede que un cometa o lluvia de meteoros. Las líneas en zigzag puede que representen serpientes o relámpagos. La característica más peculiar de todo son las figuras humanas, inexistentes en cualquier otro arte megalítico, aparentemente adorando a las espirales (por supuesto las espirales son los Lloigor nacidos de las estrellas). Una tirada con éxito de astronomía realizada a la mitad, permitirá al jugador reconocer el patrón formado por las X, parecen ser en realidad estrellas, formando partes de Pegaso, Perseo, Las Pléyades, Aries y Andrómeda. La estrella con la espiral a su alrededor es la nebulosa de Andrómeda (M13 de la galaxia de Andrómeda y el lugar de nacimiento de las semillas estelares).

El guardián: En una alcoba lateral están los huesos amarillentos y polvorientos de un esqueleto humano, descansando en una plataforma de piedra esculpida con líneas de zigzag y espirales que se alternan. Una tirada de Medicina es necesaria para un análisis más profundo del esqueleto. Es de un varón, de edad mediana, pero algunas alarmantes deformidades se pueden observar. Una de las cuencas oculares ha desaparecido por completo, cubierta completamente por una protuberancia ósea. Similares deformidades pueden hallarse en la pelvis y en los huesos de las piernas, mostrando una gran deformidad. Lo más impactante sin embargo son los dedos, los cuales parecen tener una longitud del doble de lo normal, y que terminan en garras aserradas o garras! Descubrir estas extrañas deformidades provoca una tirada de COR de 0/1. Tratar de destruir los huesos provocará inmediatamente "El Ataque".

Escaleras derrumbadas: una estrecha sala lleva a la puerta rota, tras la cual se eleva una serie de escalones de piedra que ascienden. A partir del tercer escalón el techo está derrumbado y la salida está bloqueada por grandes piedras.

Mural 2: Muestra el extracto de los jugadores #3. Una sala oculta entre sombras revela otro mural si es investigada; se accede a él a través de una entrada oculta en otra sala. Este mural es similar al otro. Una tirada de Arqueología confirma la similitud de estilos, pero este mural tiene dos motivos nuevos; un enorme sol (¿o es alguna clase de explosión?) y lo que parece un dragón rampante en un campo de batalla.

El altar: Muestra el extracto de los jugadores #4, esta alcoba contiene un enorme altar de piedra, cubierto de espirales, cuya parte superior todavía muestra restos de una sus-

tancia de color marrón ocre. El muro posterior muestra un gran relieve de una monstruosa criatura (Ghatanathoa), flanqueado por las espirales e infligiendo castigos en los mortales, dibujados en la roca con pinturas desgastadas. La visión del fresco requiere una tirada de COR de 0/1, pero aún más perturbador es el cadáver momificado que está sentado junto al altar, una carcasa de un ser humano con la piel cuarteada y de color marrón pegada al esqueleto de su cuerpo, los brazos alzados en posición defensiva, como si se estuviese defendiendo de algo. El cráneo ha perdido su pelo, pero la cara posee el rictus de un grito de terror, de miedo primordial, los aterrados ojos de color azul están abiertos de par en par! Contemplar el horrible rostro de la momia requiere una tirada de COR para una pérdida de 1/1D4.

La piel seca y correosa de la momia es diferente a cualquier otra piel momificada de la que cualquier médico haya escuchado hablar. Los miembros están rígidos, y de hecho se parten si se aplica cualquier tipo de fuerza para moverlos, revelando una carne seca y putrefacta que se convierte en polvo si es tocada. A medida que los soldados comiencen a moverse, los ojos de esta cosa se mueven de repente fijando la mirada en uno de los soldados, provocando un trauma de terror y miedo (pérdida de Cor de 1/1D3). La momia es la carcasa de un antiguo clérigo que tras años de meditación tántrica fue finalmente bendecido con una visión de Ghatanathoa, una visión que selló su destino. La momia es sorprendentemente pesada si se trata de levantar, y se cae a pedazos si se trata de transportar. Un golpe en la cabeza quebrará la cara, y dejará escapar una masa encefálica de color grisáceo y brillante que se desparramará en el suelo dejando un charco de líquido viscoso. Se requiere una tirada de COR de 1/1D4. Una tirada de medicina revelará que el cerebro estaba vivo dentro de esa calavera, preservado en su prisión durante incontables milenios. La momia permanece como un misterio perturbador y blasfemo. La destrucción de la momia provoca "El ataque".

LA SALA DE LOS MUERTOS

El suelo de esta amplia cámara de techo bajo, separada de la sala principal por un muro de pilares, está cubierto de restos de huesos. Un rápido examen identifica los restos como humanos; debe de haber cientos enterrados en este lugar. Un examen más meticuloso muestra más deformidades, similares a las encontradas en los huesos de la sala principal: protuberancias de tumores y huesos mutados y alargados. Varios de los huesos alargados han sido cortados como si hubiesen sido amputados. Los bordes de los cortes son increíblemente suaves, y una tirada de Medicina revelará marcas de cicatrización en la superficie, indicando que la amputación se realizó cuando todavía estaban vivos, y que fuese quien fuese vivió mucho más tiempo tras la amputación. Muchos más huesos quebrados y cráneos rotos se observan en la sala, como un silencioso testimonio de una desmedida brutalidad. Aparte de los muertos, esta sala no contiene nada.

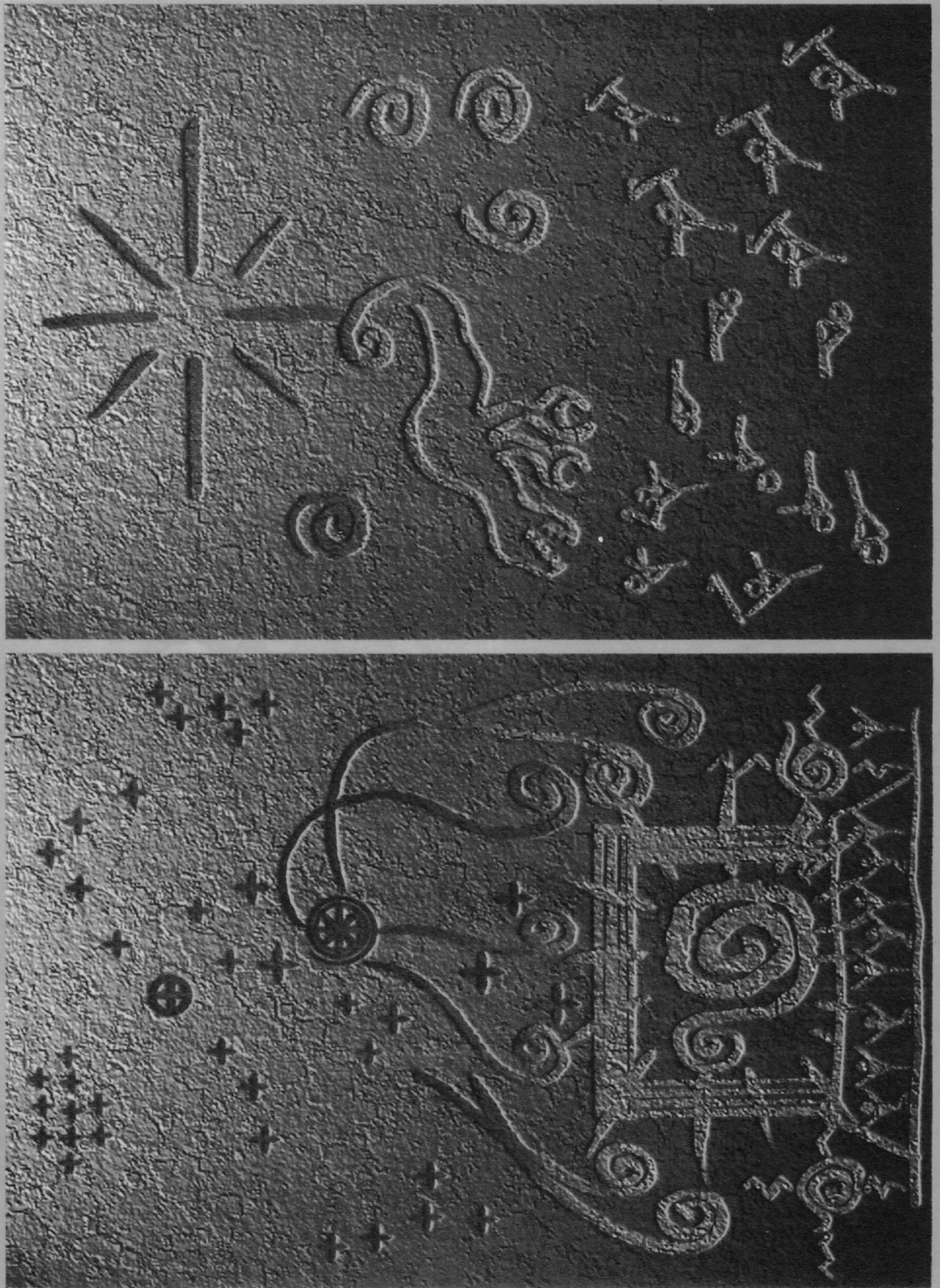
EL NODO DE PODER

La entrada a esta sala, diferente a las otras entradas de arco, es una ventana cuadrada excavada a través del centro de un enorme pilar. La enorme roca está cubierta con relieves en zigzag que han sido grabados en su superficie.



EL ALTAR EN LA CUEVA (EXTRACTO 4)

LOS MURALES EN LA CUEVA (EXTRACTO 2 A LA IZQUIERDA, EXTRACTO 3 A LA DERECHA)



Arrastrándose un poco, los soldados pueden colarse en la habitación contigua.

La sala contigua tiene una gran cúpula, casi tan alta como un árbol, que se pierde en las sombras sobre sus cabezas. Situadas en la sala, colocadas en forma triangular, hay una serie de tres pilares, uno de las cuales se ha caído. Los megalitos están cubiertos de motivos en forma de espiral, y la mayor parte del interior de la sala está cubierta con símbolos, ya sean espirales o formas de zigzag. A medida que los jugadores se mueven por la habitación, empiezan a sentir una sensación tintineante, como alfileres que se clavan en sus extremidades. Su vello comienza a erizarse, su piel se pone de gallina. Asimismo, todo el material metálico que posean parece haberse imantado.

Este es el nexo de poder de los Lloigor, centrado en las rocas. La habitación no representa peligro alguno a menos que se toque uno de los pilares. Tocar uno de ellos desata una descarga de energía a través del soldado, infligiendo 1D3 puntos de daño y lanzándole hacia atrás. Es más, el pilar absorberá un punto de POD de cada soldado cada vez que sea tocado. Tocar o atacar a los pilares de cualquier modo provocará instantáneamente "El ataque", detallado más adelante.

LA CAVERNA

Tras pasar por debajo del enorme dintel megalítico, se observa que el pasillo es la entrada de una cueva que se interna abruptamente en las entrañas de la tierra. Escalones de piedra de hace incontables años se internan en la oscuridad. Polvo, piedras y algún que otro hueso se encuentran desperdigados por los escalones. Si los jugadores tratan de bajar, provocarán "El ataque", liderado por un Guardián cuyas estadísticas son las mismas que se pueden encontrar más adelante. Ten en cuenta que el guardián de la zona superior también animará los muertos, enfrentando a los soldados a dos esqueletos.

El ataque

Una vez los soldados hayan sobrepasado su bienvenida al haber hecho cualquiera de las cosas mencionadas anteriormente o permaneciendo en el templo durante veinte minutos, los Lloigor atacan. Primero, un grupo de Lloigor creará un viento telequinético alrededor de los soldados, un vórtice de polvo y piedras. Todos los personajes sufren un punto de daño debido a los escombros que vuelan a su alrededor, y también sienten como unas fuerzas invisibles actúan sobre sus cinturones, cascos y correajes. Las camisas se desabrochan, las mochilas se abren, las armas se atascan y los cargadores se caen de los rifles. Sentir estas manos invisibles requiere una tirada de COR de 0/1D2. Todas las habilidades sufren una penalización de -20% mientras los personajes estén en el remolino. Asimismo, cada personaje debe realizar dos tiradas de Suerte cada turno; la primera para evitar quedar cegado por el polvo y la segunda para conservar su ropa y equipo. Los jugadores que no superen la segunda tirada sufrirán alguna clase de contratiempo; armas encasquilladas, pérdida de equipo, etc. Sé creativo. Los soldados sienten también una presencia extraña que se introduce en sus mentes. Sensaciones de desesperanza y condenación se agolpan. Una extraña luz verdosa brilla desde la entrada de la caverna. Finalmente, y mucho más terrorífico, los huesos del altar de piedra se alzan,

y el esqueleto animado se transforma en el terrorífico guardián. El esqueleto se abalanza sobre los jugadores y ataca con sus huesudas garras.

Si los personajes no huyen, los ataques telequinéticos se vuelven más fuertes; los soldados son empujados con una FUE de 3D6 y deben de enfrentarla con su TAM para mantenerse en pie. Si alguien tiene una pistola, los Lloigor la cogen y esta vuela por el aire, se gira y comienza a disparar. Los jugadores deben correr por lo que más les vale, o están condenados. Si el Guardián es destruido, los Lloigor animarán uno nuevo de la Cámara de los muertos, donde yacen cientos de esqueletos deseosos de servir.

El Guardián, Servidor Animado

FUE 11 TAM 13 INT 22 POD 19
DES 10 PV especial

Armas: Garras x2 50%, daño 1D4 cada una

Armadura: El esqueleto no sufre daño de la forma normal, cada tirada de impacto con éxito tiene un porcentaje de destruir al esqueleto completamente igual al número de puntos de daño infligidos x4%. Las armas de empalamiento (y balas) solo hacen daño x2%

Pérdida de cordura: 1/1D6 COR.

Escapar es una tarea relativamente fácil. Si los soldados no han asegurado una cuerda u otro medio para entrar en la cámara, una tirada con éxito de Tregar les sacará de ese lugar de pesadilla. Mientras escapan de la zona excavada, la tierra comienza a temblar, y un aullido fantasmagórico suena desde las profundidades. La trinchera alemana se derrumba sobre sí misma, enterrando la entrada para siempre. A medida que el polvo se disipa, una lluvia helada comienza a caer, limpiando la ceniza gris. Los soldados están de nuevo de vuelta en la realidad de Argonne, ateridos, hambrientos y cansados.

Interludio: Argonne

La tarde está terminando, y el tiempo empeora. Los soldados deben de pensar que lo mejor que pueden hacer es ir de vuelta con Whittlesey y el resto del pelotón. Sin embargo ¿dónde se encuentran? Con el cielo oscurecido por las nubes, toda esperanza de saber la dirección es muy vaga. Una tirada con éxito de Orientarse permitirá a un soldado hacer una aproximación de dónde se encuentra la bolsa. No importa dónde se dirijan, pronto estarán perdidos sin remisión.

La vuelta es agotadora. Poder ver a dónde se dirigen será de poca ayuda. El retraso es considerable cuando hay que buscar desvíos para eludir los barrancos que se encuentran en el camino. A las 2:00 p.m. los soldados salen del templo. Cada hora que hayan pasado caminando han hecho una tirada de DES x3: los fallos significan un punto de daño (caídas cortas, torceduras de tobillos etc.). Cada soldado necesita una tirada exitosa de CON x5 o se fatigará y sus tiradas de habilidad disminuirán en 20% hasta que descanse unas po-

cas horas. El frío y la humedad también se cobran su precio; todos empiezan a moquear y toser.

Esta fase de la aventura es bastante libre, unos cuantos encuentros diseñados para aumentar el misterio y conven- cer a los soldados de que algo muy extraño ocurre en el bos- que de Argonne. Al anoecer los soldados deberían llegar al Poblado de los Malditos. En la página contigua, tenemos el encuentro culminante de la escena. Mientras tanto, los soldados se han ido encontrado los siguientes personajes, uno cada hora u hora y media más o menos.

El loco

Mientras los soldados están descansando un poco, cada uno hace una tirada de Escuchar. Un Éxito muestra que oyen algo... que debe de ser alguien escondiéndose en los arbus- tos a su derecha. Si los soldados gritan o se acercan a los arbustos, escuchan un grito de horror y un hombre salta y huye asustado. Disparar a la maleza antes de que el hom- bre salga es una tirada a la mitad de la habilidad (modifi- cador negativo al ser un blanco invisible). El fuego tam- bién hará correr al hombre. Una tirada de Descubrir per- mitirá al soldado darse cuenta de que el hombre lleva uni- forme alemán, pero está desarmado. Si le hieren mortal- mente con un arma de fuego mientras huye o está escon- dido, el soldado vivirá lo suficiente para gemir "Gott hilf mir... die Toten... die Toten", traducible con un éxito en una tirada de alemán como "Dios me ayude... Los muer- tos... Los muertos". El corredor no responderá a ninguna orden de alto, y debe ser tirado al suelo. Si se le coge prisi- onero, el hombre gritará incontrolablemente y tratará de resistirse. Si se le pregunta en su idioma materno será mucho más hablador.



ITE. PRIMERO GERHARD REITNER

El hombre es Gerhard Reitner, un lituano en el ejército alemán. Sus placas de regimiento lo identifican como perte- neciente al mismo regimiento al que los personajes se en- frentaron en la batalla anterior, pero a una compañía diferen- te. Su uniforme está cubierto de barro y manchado por la sangre de una herida en su hombro izquierdo. Una tirada de Primeros auxilios permite notar que los cortes indican que la herida fue hecha por una garra de cinco dedos (tirada de COR para una pérdida de 0/1). La unidad de Gerhard fue atacada ayer por soldados a los que no podían matar. Después de lu- char desesperadamente hombro con hombro se dio cuenta de que sus atacantes eran cadáveres animados, levantados de entre los muertos para cobrarse infernal venganza de los vi- vos. La mente del hombre se rompió y huyó aterrorizado.

Si se le habla en alemán, se volverá más lúcido, y con- fundirá a su interrogador con un oficial germano. Explica su historia, moviendo las manos y lanzando sus miradas dementes hacia todos lados. Una y otra vez desvaría con muertos buscando venganza por la terrible guerra. El fin del mundo está cerca, seguro. Intentó pararlos. Pero no pudo. Sus hombres caían destrozados, todos sus hombres. Sim- plemente seguían apareciendo. Él disparaba y disparaba, pero no caían. Apuñaló a uno, ¡pero no sangraban! ¡Eran carne muerta! ¡Los muertos caminaban! Pobre Karl, tan joven... Gerhard empieza a sollozar y acaba llorando y balanceándo- se de delante atrás. El final, deja de responder, sus ojos mi- ran fijamente al vacío, víctima de la catatonía. Los soldados pueden intentar llevarlo consigo u optar por liberarlo de su sufrimiento. De todas formas, esta desafortunada alma prono- to encontrará la paz merecida. Si los personajes lo añaden a la expedición, solo murmurará a veces "Los muertos están de pie... Dios nos ayude".

Un misterio

Los soldados llegan a una cima y desde allí descubren un campo de batalla. Abajo, en el barranco, unos cuantos cadá- veres están esparcidos entre varios cráteres. En el centro, los cuerpos de algunos alemanes descansan horriblemente mutilados. No se necesita ninguna tirada de COR, la batalla ha endurecido a los soldados y la vista de ese espectáculo no es nada excepcional. Éxito en una tirada de Medicina o Pri- meros auxilios indicará varias causas de muerte; la mayoría por disparos de armas de fuego, pero algunos fueron muti- lados, casi desgarrados por la mitad. El éxito en tiradas de Descubrir revelará lo siguiente:

- 1) No se ven heridas por bayoneta, y la mayoría de los muer- tos tienen los huesos rotos. Ninguno parece haber sido dispa- rado sólo una vez; todos tiene varias heridas mortales de por sí.
 - 2) ¡Hay cuerpos de soldados americanos, y su uniforme indica que pertenecían a la compañía B! ¡Al fin una prueba de que puedan estar vivos!
 - 3) A juzgar por la posición de los muertos, los atacantes eran alemanes y americanos, mientras que los defensores eran todos alemanes.
 - 4) Hay muchas marcas en el suelo, como si alguien se hubiera llevado muchos cuerpos arrastrándolos. De todas formas, la lluvia de por la mañana ha eliminado las huellas.
- Como nota final, si alguien pregunta, las placas regla- mentarias de los defensores alemanes son idénticas a las de

Gerhardt. Son los restos del escuadrón maldito. Si alguien sugiere que la historia del teutón loco pueda ser verdad, el horroroso descubrimiento propicia una tirada de COR para perder del 0/1. El aire se hace más frío.

Criaturas

Hacia el anochecer, cuando el mundo sucumbe a las sombras, el terreno se hace más suave, y entre los árboles aparecen algunos claros. Los soldados salen a un amplio calvero, un respiro a la penumbra del bosque. Una tenue niebla rodea al grupo, y a través de ese fino velo se apuntan los grises restos de una batalla. El hedor es abrumador. Enormes marañas de alambres se extienden cual si fueran zarzas blasfemas, y los miembros rígidos y congelados de los muertos se estiran como rogando piedad al cielo.

El campo de batalla es antiguo, la peste dominante. Los cadáveres grises descansan en pilas entre los cráteres, los cuervos graznan sobre los restos. Los muertos son mayoritariamente franceses, con unos pocos alemanes dispersados entre ellos. Lentamente, los sonidos se filtran a través... las voces de los pájaros, y algo más... un susurro que va creciendo. En ese momento los soldados empiezan a ver movimientos en la niebla, formas que se amontonan en el suelo, moviéndose entre los cuerpos, saqueándolos. Unos metros más adelante pueden ver una sucia figura humana luchando con un cuerpo rígido. Pero el ser se vuelve a sentar, y los soldados pueden ver con claridad un brazo muerto y podrido entre los dientes de la criatura encorvada (Tirada de COR para perder 1/1d3). La criatura blanca y escamosa desgarrar y mordia el cadáver, después ve a los soldados y farfulla un aullido con la boca llena. Más figuras llegan saltando desde la niebla, criaturas dobladas y pálidas con caras caninas, patas traseras hendidas y aliento hediondo. Las tiradas de COR son necesarias, con una penalización de 1/1d6 al aparecer a la vista la repugnante horda.

Los seres son gules, diez en total, que han salido a disfrutar los despojos de la guerra. Inmediatamente atacarán a los soldados, sin miedo a las armas de fuego. 1d6 gules alcanzarán a los soldados y entrarán en combate cada turno de combate. Si los soldados han llevado consigo a Gerhart hasta aquí, los gules lo cogerán y se lo comerán rabiosos; esa imagen aterradora costará 1/d6 de COR. Los soldados deberán, si son listos, huir adentrándose en el bosque. Atraídos por el banquete que les espera en el campo de batalla, los gules no seguirán a los soldados y los dejarán correr sin orden a través del infernal bosque encantado. O si los soldados luchan, los gules huirán una vez hayan muerto cuatro de ellos. Sus estadísticas están también en el extracto del guardián #2ª.

Gules, comedores de cadáveres

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	18	15	20	14	18	17	18	20	21	19
CON	18	16	12	13	18	9	16	13	14	9
TAM	8	12	12	11	13	17	10	14	14	14
INT	13	14	12	12	13	12	12	18	13	13
POD	10	10	15	14	10	17	9	13	14	12
DES	12	12	15	12	8	13	13	10	18	14
Pv	13	14	12	13	15	13	13	13	14	11
bd	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D4	+D6	+D6	+D6



LOS TERRIBLES NECRÓFAGOS

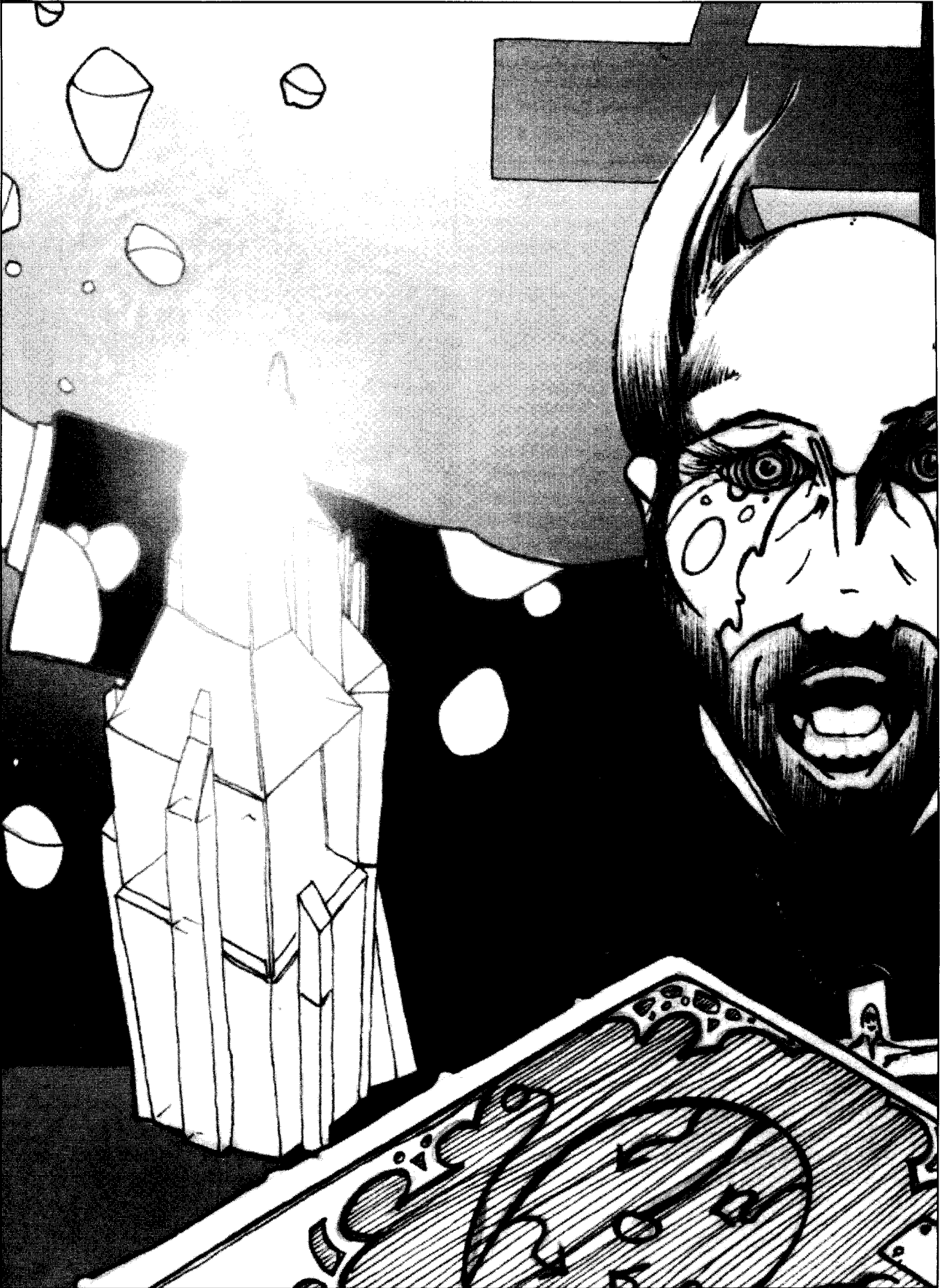
Armas : Garras x2 30%, daño 1D6 + db
Mordisco 30%, daño 1d6 + preocupación
Armadura: las armas de fuego y los proyectiles hacen la mitad de daño redondeando hacia arriba.
Habilidades: Enterrarse 75%. Preparar 85%, ocultarse 60% salto 75%, escuchar 70%. aroma de putrefacción 65%, discreción 80%, descubrir 50%

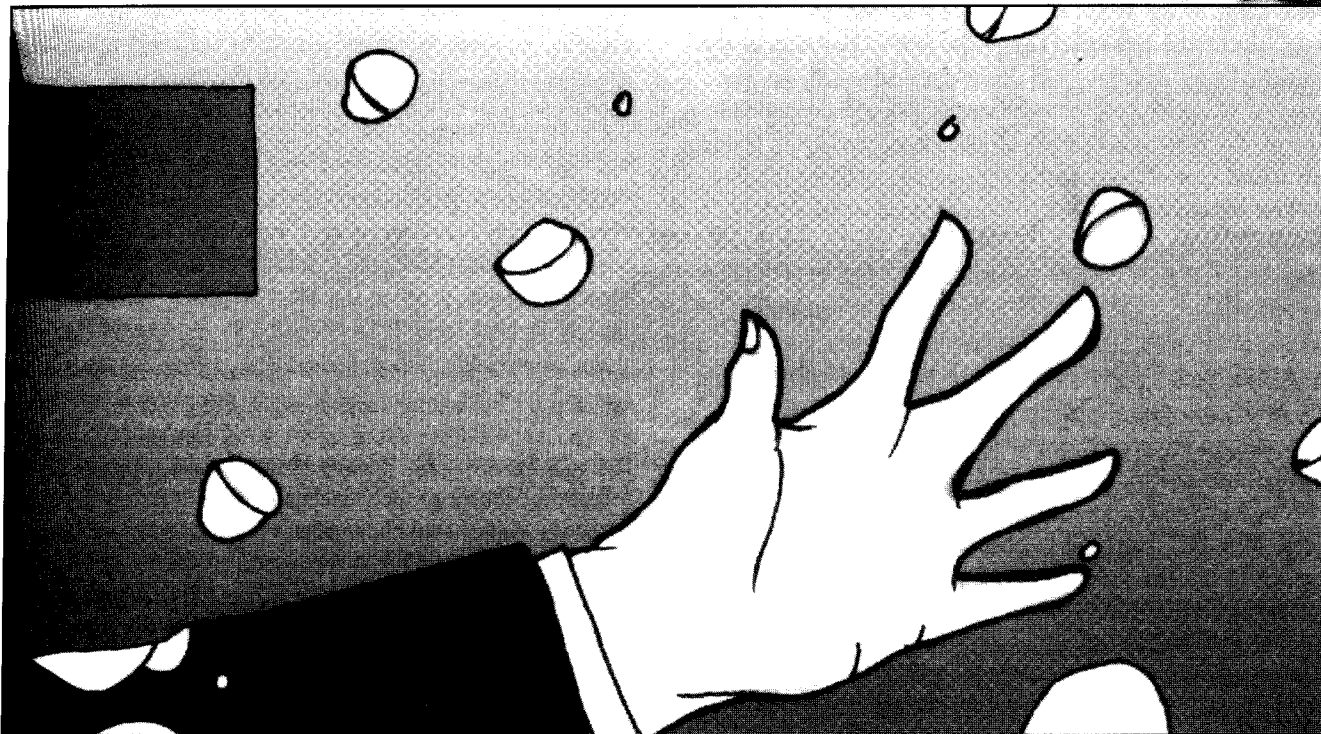
Final: La semilla Estelar revelada

El pueblo de los condenados

Después de lo que parece una eternidad de andar a través del devastado paisaje de Argonne, los soldados llegan a la cima de una colina y se encuentran observando el placido valle que se encuentra más abajo. Limpios campos cultivados y largas hileras de esqueléticos cultivos rodean el lugar, iluminados débilmente por los últimos rayos de sol. Hay un pequeño grupo de tal vez veinte edificaciones, con la torre de un campanario alzándose en el centro. Los edificios son formas negras achatadas, desdibujadas en la creciente oscuridad. No hay luz en ninguna ventana, ni se puede ver un alma en las calles; reina el silencio. Incluso no parece haber animales de granja. Al morir la luz grisácea del día, el viento se hace más frío y pronto empieza a caer aguanieve sobre los cascos de los soldados. El pueblo está abandonado, pero parece ser un buen refugio.

EL SACERDOTE, EL CRISTAL Y EL LIBRO





Cuando llegan al pueblo lo encuentran bastante misterioso. El lugar no parece haber sido bombardeado, pero aun así está vacío. Las puertas están abiertas, y en un par de casas aún queda comida que se enmohece en los platos, olvidados sobre las mesas de la cocina. Es en los oscuros trasteros de las casas de campo donde los soldados empiezan a encontrar los cuerpos. Muchos aún están en sus camas, y algunos están sentados en sillas o yacen en los umbrales de las puertas. Todos, hombres, mujeres y niños, incluso perros y gatos, están muertos.

Al igual que los alemanes en la trinchera anterior, los cadáveres tienen un color grisáceo y unas ominosas manchas negras debajo de párpados y mandíbulas. Un éxito en una tirada de medicina permitirá un examen más amplio. La musculatura, al igual que en los casos anteriores está extrañamente demacrada, aunque no hay signos de malnutrición. La epidermis está seca y escamosa, dejando un residuo de polvo oscuro en las manos de los soldados. Tampoco hay signos de descomposición. La causa de las muertes es desconocida, ninguna enfermedad, veneno o gas explicaría el espeluznante aspecto de los cuerpos. La extraña tranquilidad del poblado, junto al conocimiento de que unos ojos muertos los miran desde cada ventana, requiere una tirada de COR para perder 0/1. A la quinta o más cabañas que investiguen se darán cuenta de que los cuerpos están en unas posiciones determinadas, y deberán hacer tres tiradas de Idea. La mayoría de los muertos están en cama, como dormidos, o enfermos, mientras que el resto están sentados, cerca de ventanas y de puertas. Los cadáveres sentados tienen sus rosarios o sus biblias sujetas entre sus dedos. Algunos tienen horcas o cuchillos cerca, como si esperaran algo.

Mientras tanto, en la calle que recorre la totalidad del poblado, cada soldado debe hacer una tirada de Descubrir. El éxito significa darse cuenta de que una débil luz es visible debajo de las puertas de la iglesia.

LA IGLESIA

La iglesia en el centro del poblado es antiquísima: una tirada de Historia o Arqueología datará el edificio en la Edad Media. Las ventanas de ambos lados han sido clavadas con maderas precipitadamente, y el techo y el campanario están destrozados, como si las tormentas los hubieran asolado. A los lados de la gran puerta han sobrevivido dos estatuas, de estilo gótico, de dos hombres vestidos con armaduras y espada en mano, con el pie izquierdo sobre las cabezas cortadas de lo que parecen serpientes gigantes. Una tirada exitosa de Historia con una penalización de 20 los identifica como el Arcángel Miguel y San Jorge, los triunfadores del dragón. En las esquinas del edificio unas gárgolas atraen la atención, demonios reptilianos incrustados en la piedra. Hileras de diminutas figuras de santos con caras agrietadas observan desde la oscuridad, sus miradas petrificadas son casi tangibles. Una tirada exitosa de Escuchar hará descubrir a los personajes sonidos dentro del edificio, que puede ser murmullos de una sola voz. Las puertas ornadas no se abrirán. Si los soldados llaman a la puerta, la voz de dentro gritará y comenzará a vociferar de forma frenética algo que se pierde a través de la gruesa madera. Las puertas de roble no cederán a la primera, necesitando una tirada de FUEX5 para abrirse. Cuando el viejo portal cede, una luz brillante da la bienvenida a los soldados.

Dentro, la capilla forma una delicada bóveda muy por encima de las cabezas de nuestros personajes, dejando el techo bañado en sombras. Hay velas en cada banco, miles, algunas en candelabros ornados, y otras quemándose en la misma madera. La vacilante luz juega sobre las estatuas de los apóstoles y las columnas blancas que forman filas a lo largo del pasillo, dejando las paredes y las vidrieras perdidas en la oscuridad. Toda la nave está iluminada con la luz brillante de las velas, que se amontonan hasta parecer un bosque en el altar.

El techo abovedado sobre la ara está adornado con un espectacular fresco del Salvador juzgando a los hombres, vestido de púrpura vibrante, sentado sobre una nube y flanqueado por ángeles que introducen a los justos, y abajo, serpientes enormes se retuercen en la oscuridad, confortadas por demonios. Una gran cruz está colgada sobre el altar con cadenas. La imagen del Cristo destella tenuemente a la luz dorada. En el altar los soldados pueden ver un sacerdote ojeroso vestido con todos los atavíos para la misa. Empezará a gesticular frenéticamente para que entren, y empieza a gritar en francés. Cualquiera que tenga más del 20% de francés puede seguir la mayoría de sus palabras. "¡Entrad rápido, por el amor de Dios, cerrad las puertas!"

El cura se apresura hacia los soldados, cerrando él mismo las puertas si ellos no lo hacen. Cuando las puertas se cierran, se percatan de que las puertas estaban atrancadas con una cadena que parece de plomo, pero que ahora está rota. Además, una gran cantidad de cera recubría las grietas de la puerta, sellada con un extraño símbolo que un éxito en una tirada de Ciencias ocultas puede identificar como perteneciente a una barrera o protección de algún tipo. El sello de cera está roto. El sacerdote está hecho un desastre: ojeroso, macilento, bañado en sudor, sus manos tiemblan. Su mandíbula está cubierta por barba de tres días y tiene marcas negras bajo los ojos. Arroja miradas desesperadas a diestro y siniestro. El viejo se sobresalta al mínimo ruido, girándose para mirar a las sombras, buscando furioso algo invisible. Lleva a los soldados la nave, al lado del altar, y mientras llegan, una tirada exitosa de Descubrir les indicará que el mismo sello de protección de las puertas está esculpido por toda la iglesia, impreso en cera o arañado toscamente en la madera.

El sacerdote, Garspard Laroux, ha languidecido aquí durante días mientras el pueblo moría a su alrededor. Demasiado tarde descubrió el secreto de la plaga en los viejos registros de la iglesia, pero pudo salvarse a sí mismo. Emprende una larga y confusa divagación, encomiando a los soldados americanos, pues el día del Juicio está cerca, los demonios se levantan de la tierra y sobre todo no hay que dormir. El hombre delira, tomando temas dispersos y después parloteando de forma incoherente.

Lee: La guerra es lo que los ha llamado, todo el sufrimiento rompió los sellos y despertó a las furias dormidas. Mientras los hombres dormían les robaron las almas, condenándolos a una muerte horrible. Pronto todos los muertos se levantarán y los siervos de Lucifer esparcirán el horror en la tierra. **FIN**

El sacerdote se vuelve inquieto, al final llega al punto máximo del delirio.

Lee: ¡Los sirvientes de la oscuridad se están moviendo! Como ya lo hicieron, intentarán otra vez llamar a la Bestia a este mundo y abrir las puertas del Infierno en la Tierra. ¡Liberá nos Domine, ex diaboli inferni! ¡Los registros en las crónicas de los antiguos, los versos que los desafiarán, el canto que expulsará al Demonio! Los soldados

deben pararlos, antes que todos los hombres de buena voluntad perezcan malditos... ¿Qué fue eso? **FIN**

Entonces, un ruido de arañazos se oye tras las vidrieras, como si una horda de ratas estuviera escarbando y trepando por las paredes y el techo. "¡No!", grita el sacerdote, y súbitamente un extraño cristal que hay sobre el altar comienza a brillar con una sobrenatural luz azul. El cura la coge y la entrega al soldado más cercano, después reúne con rapidez varios libros de aspecto muy antiguo y los lanza a un soldado. "¡Lleváoslos!", grita aterrizado, "debéis lleváoslos". En ese justo momento las puertas de la iglesia se abren de par en par y un viento salvaje entra, apagando todas las velas. La extraña luz azul deja ver a los soldados los grandes bancos levantarse en el aire, de dos en dos, hacerse astillas en medio del aire o aterrizar con un ruido ensordecedor. Los infiernos se desatan. Las vidrieras se rompen llenando la nave con fragmentos de cristal. El torbellino ruge como si tuviera vida propia, lanza tablas, velas y cristales a los soldados y el cura. Todos los personajes deberán absorber 1d3 de daño de los escombros que vuelan a su alrededor, y necesitan un éxito en una tirada de DES x3 para realizar cualquier acción. La espantosa escena está iluminada por la escalofriante luz pulsante de la gema azul. Cualquier palabra se pierde en el aullido del viento. La terrible vista resulta en una tirada de COR, para perder 0/1d3.

El sacerdote chilla algo y un nuevo sonido llega a los oídos de los soldados, un infernal grito metálico. Al mirar arriba pueden ver la gran cruz balanceándose colgada de las cadenas, estirándose hacia ellos. En ese instante, la cruz se libera de golpe, flota por un segundo y vuela después por el aire empalando al desgraciado cura. ¡La base de la cruz emerge por su pecho salpicada de entrañas! (Tirada de COR, y pérdida de 1/1d3). En el instante en que la cruz golpea el suelo, todos los cascotes, cristales y trozos de madera caen al suelo con un ruido estruendoso, dejando la iglesia completamente silenciosa, salvo por la respiración entrecortada del sacerdote moribundo, que cae arrodillado, vomita sangre y muere.

Cuando el cura cae al suelo, los soldados sufren una extraña sensación. Un zumbido bajo, casi inaudible, resuena a través de ellos y sienten un hormigueo en todo su cuerpo. Tienen los pelos de punta y la carne de gallina. Al cabo de un par de segundos, unos remolinos brillantes aparecen delante de sus ojos. El Lloigor está creando otro vórtice de energía, así que los soldados deben huir enseguida. Saltar a través de las vidrieras es la ruta más directa, que requiere una tirada de saltar para evitar un punto de daño por los cristales rotos. El zumbido comienza a hacerse más fuerte, y mientras los soldados corren a toda velocidad en la noche, la oscuridad se llena de una luz cegadora y los soldados son levantados del suelo y lanzados hacia la iglesia como si fueran absorbidos a su interior. Aterrizan uno encima de otro, a medida que el retumbar mengua, perdiéndose como un trueno distante. Donde antes estaba la iglesia sólo quedan restos de ruinas entre cenizas grises, húmeantes. La luz verde-azulada de la joya se desvanece y deja a los soldados en la soledad de la oscuridad más absoluta.

SEGUNDA PARTE: CONTRA LA SEMILLA ESTELAR

En esta parte, los soldados descubren la verdadera naturaleza de las fuerzas malignas que se mueven entre las sombras del infernal campo de batalla del bosque de Argonne, y deben escapar de los depravados seguidores del Lloigor, que han creado un ejército de zombis para limpiar el valle de la piedra negra. Ese valle es el mismo lugar donde la unidad de los soldados, el batallón perdido de Charles Whittlesey, está luchando a vida o muerte. Los soldados deben correr a reincorporarse a su unidad, ayudarles a mantener alejados a los zombis, y después evitar que los sectarios de Lloigor liberen la devastación innombrable sobre el mundo.

Información para el guardián

LA TRANSICIÓN:

REPRESENTANDO EL ESCENARIO

Cuando este módulo se presentó originariamente para el torneo de masters de Cthulhu, el número de jugadores disminuyó de seis a cuatro entre la ronda preliminar y las semifinales. Anthony Parks, William Grimm, Richard McNalley y James Mason III fueron los únicos personajes que quedaron para la segunda parte. Emmett Ryan y Earl Martin se convirtieron en personajes no jugadores, marcados para morir. Las escenas de sus muertes están en el texto siguiente, pero el guardián que represente esta aventura puede usarlos para su propósito, o si así lo desea, olvidarlos. Atención al hecho de que fue prohibido a los jugadores elegir el mismo personaje con el que jugaron la ronda preliminar. Fuera de un torneo competitivo, este requerimiento también es innecesario.

A medida que el guión se acerca a su conclusión, el guardián debería aumentar la presión todo lo posible. De esta forma, mientras que el guardián no debería haber matado a ninguno de los soldados en la primera parte, en ésta no debe haber contemplaciones. Los jugadores cuyos personajes sean asesinados pueden generar sustitutos usando las recomendaciones de la introducción, y sus nuevos personajes se reincorporarán al grupo cuando vuelvan al refugio.

EL FLUIR DE LA HISTORIA

La acción comienza en el poblado de los muertos, desde el que los soldados huirán hacia el bosque, encontrando al final a los sectarios de Lloigor en "La amabilidad de los extraños". En el campo de refugiados los seguidores de la secta cierran su trampa resultando en la persecución, que los lle-

vará directamente hacia el Ejército de las Tinieblas. La lectura del tomo del anciano sacerdote, "La crónica", es reveladora, y la historia de Martin no ocurre en un momento específico. Estos encuentros están preparados para cuando los jugadores se paren a leer el libro. Después de encontrarse el Ejército de las Tinieblas, los soldados deberían ser capaces de juntar las piezas del rompecabezas reuniendo la información para volver a encontrar sus infortunados pertrechos, cuyo estado es revelado en "¿Quién va a entrar?".

Después de dar parte, los soldados interpretarán un papel importante en "La batalla" hasta que descubren a los sectarios disfrazados que se escabullen furtivamente en una cueva. Al seguirlos, los soldados se encuentran cara a cara con el Lloigor, el ritual y los sectarios, contra los que los soldados tendrán que sostener la "Batalla final". El destino del mundo descansa en sus manos. La suerte, un rifle automático y un antiguo ritual es posible que los salve.

EL LIBRO Y LA GEMA

Los dos objetos confiados a las manos de los soldados por el sacerdote hacia el final de la primera parte necesitan alguna explicación. La gema es un trozo de cristal afacetado. Una tirada exitosa de Geología lo identifica como una variedad de cuarzo, una que no debería encontrarse en esta parte del continente. La joya fue traída a la abadía por un antiguo inquisidor católico, que la consiguió durante sus largos viajes. El cristal está encantado y los esquemas de energía mental del Lloigor resuenan en su estructura y causa el sobrenatural brillo azulado. Las periódicas emanaciones de la joya funcionan como un detector del Lloigor y deberían servir para intensificar el dramatismo de ciertos momentos.

El tomo es un libro grande encuadernado en cuero con varias marcas de lectura que sobresalen de él. Su título es difícilmente inteligible como *La Cronique de L'abbaye de St-Michel*. Contiene una relación de la historia de la abadía (que se ha convertido desde entonces, en una simple iglesia en el somnoliento pueblucho de Argonne). Las varias secciones del libro escritas a mano por cada uno de los abades están en varios dialectos del latín o francés. La mayoría del libro es bastante normal, pero el padre Laroux ha encontrado cinco relaciones dispersas de las atroces actividades de los adoradores del Lloigor. Cada vez que la campaña francesa era asolada por la guerra, la negatividad arrastraba a la prole estelar, que intentaba convocar a Ghatanathoa pero fracasaba una y otra vez. Ahora puede ser diferente. Los pasajes marcados no sólo mostrarán a los soldados la forma de volver a

encontrar el camino a su unidad, sino que también les dará un contraencantamiento que romperá la llamada de Ghatanathoa.

En "La crónica", más adelante, está toda la información de qué ocurre cuando los soldados lean el libro, incluyendo las referencias a las guías.

Cuando los dejamos, los soldados acababan de escapar a la destrucción de la iglesia, y estaban perdidos en medio de la fría noche de octubre...

Entreacto: Vuelta al Argonne

EL PUEBLO DE LOS MUERTOS

Lee lo siguiente a tus jugadores:

Lee: Al fin conseguís levantaros del frío barro que forma el suelo mientras el viento mengua. A vuestra espalda veis que la iglesia ha desaparecido. No queda nada en pie, sólo un cúmulo de lo que parece cristal fundido y ceniza seca. Unos pocos charcos de un líquido grisáceo burbujan y humean entre los restos con un suave brillo. La escena está iluminada por la misteriosa luz azulada del cristal que os dio el viejo cura. A vuestro alrededor quedan las silenciosas construcciones de la aldea. Casi podéis sentir los ojos de los muertos, siguiendo cada movimiento que hacéis. Un extraño sentimiento os asalta, un raro temor nacido en el fondo de vuestro estóma-

go que inunda vuestra cabeza y os carga con un peso, una presencia incommensurable que os taladra la sien. ¿Qué hacéis? **FIN**

Si los soldados permanecen en la aldea de los malditos descubren, si no lo han hecho ya, que el pueblo está lleno de horribles cuerpos. Mirar el final de la primera parte para los detalles. El Lloigor nada alrededor y a través de los soldados, el peso de su presencia comienza a interferir en sus mentes. Cada jugador debe hacer una tirada de Suerte. El éxito significa que el soldado es absorbido por una fuerte sensación de que es observado. Las sombras parecen moverse sólo perceptibles por el rabillo del ojo, y unos débiles susurros se oyen apenas. Sentimientos de un vago temor y desesperación corren entre los soldados. Por cada diez minutos que pasan en la aldea deben hacer una tirada de COR, y cada fallo cuesta un punto.

Earl Martin se ve particularmente afectado. Está visiblemente agitado; mira bruscamente a las sombras o a su espalda. "¿No los escucháis?", pregunta al final. "Están susurrando...". Ahora cada jugador debe hacer una tirada de POD x3. Un éxito significa que el soldado oye el débil susurrar de un coro de muchas voces, en algún lugar a su espalda. Es demasiado débil para escuchar las palabras, pero de forma brutal los soldados se dan cuenta de que las voces ino son humanas! Una tirada de COR se hace necesaria y costará 0/1. Earl se horroriza, y pide al grupo abandonar la aldea con extrema urgencia. Quedarse esa noche es un billete seguro a la locura, pues los soldados son consumidos gradualmente por las vibraciones negativas del Lloigor y entran en una manía suicida.

Una vez que los soldados abandonan la aldea, son absorbidos otra vez por las sombras del Argonne. Después de marchar alrededor de cien metros el brillo del cristal se esfuma, y con él los malos presentimientos. Caminar sin dirección en el bosque es potencialmente peligroso; además, los soldados están exhaustos. Cada uno de ellos acarrea de veinte a treinta kilos de equipo, y sus gabardinas llevan encima otros quince de agua y barro. Los soldados necesitan una tirada de CON cada media hora, empezando en x5; el multiplicador decrecerá en uno por cada tirada, y si fallan caerán presos de la fatiga. Una tirada exitosa de Historia natural permitirá a los soldados encontrar una hondonada que tal vez sirva para acampar. Una tirada exitosa en DES x3 permitiría a uno de los personajes hacer un pequeño fuego, y un éxito en una tirada de Ocultar mantendrá la luz escondida.

Acurrucados juntos para mantener el calor, los soldados pueden conseguir un poco de su muy necesitado descanso. Tal vez esta sea la ocasión para leer con cuidado la crónica. Los soldados pueden dormir un poco pero es posible que se resistan a cerrar los ojos si recuerdan las palabras del sacerdote muerto. Para permanecer despierto un personaje necesita una tirada de CON x1, pero más tarde todas las tiradas de habilidad se verán reducidas a la mitad por la extrema fatiga. Los soldados que duerman se verán perseguidos por los murmullos del Lloigor que subyacen en sus subconscientes, y experimentarán terribles pesadillas sobre serpientes y muerte. El Lloigor también absorberá a los durmientes 3d6 puntos de magia (pero nunca los dejará a cero), lo que les provocará dolor de cabeza y fatiga cuando se levanten. Ade-



EL PUEBLO DE LOS MUERTOS



SECTARIOS DE LOS LLOIGOR

más de todo ello, cualquier soldado que falle en una tirada de CON x3 “pillará” algo. Toserá, estornudará o tendrá un poco de fiebre. Al alumbrar el nuevo día, envueltos en una niebla espesa como una mortaja, los soldados se encaminarán probablemente de vuelta a su unidad, procediendo a “La amabilidad de los extraños”, más adelante.

LA CRÓNICA

No supondrá ningún esfuerzo para los personajes encontrar los pasajes marcados en la gran crónica. No obstante, descifrarlos tiene su truco. Para leer cada página se necesita una tirada exitosa en la lengua pertinente. Entrega los contenidos (guía de los Jugadores #5-7) a medida que son descifrados; #5 es una relación del siglo V d.C., en latín, y el #6 está también en latín, una cita del Necronomicón. Otros pasajes señalados, del siglo XIV y la época napoleónica, describen incidentes similares de la extraña plaga y del aumento de brujería en el área cada vez que la guerra consume la tierra. Estos están resumidos en el #7, y todos juntos necesitan una sola tirada de francés.

Los hechos revelados en el tomo requieren una tirada de COR que costará de 1/1d6 ya que ponen de manifiesto los poderes malignos en los que están sumidos.

Martin debería estar preocupado por el contenido del libro. Si el personaje está en las manos del guardián, lee la guía del jugador #8a en voz alta; en cualquier otro caso dale al jugador de Martin la guía del jugador #8b. Estos nuevos secretos inducen una tirada de COR que costará de 0/1d2, para todos los soldados excepto Martin.

Armados con unos pocos conocimientos, los soldados tienen una nueva misión; más allá de reencontrarse con su unidad, ahora tienen que frustrar los planes más elaborados del Lloigor e impedir un cataclismo!

La amabilidad de unos extraños 4 de octubre de 1918

Refugiados y algo más oscuro

Los soldados llegan andando al atardecer cuando escuchan voces delante de ellos, a cierta distancia. Una tirada con éxito de ocultarse les permitirá observar a través del bosque sin ser descubiertos, viendo una extraña escena. En un desierto claro se encuentran cerca de diez personas, vestidas con túnicas de piel raídas y con varios retazos de ropa cosidos a ellas. Sus caras están macilentas y poco cuidadas, plagadas con marcas de penalidad y hambre. Los hombres, desarmados, están en esos momentos retirando varios cuerpos que parecen haber sido víctimas de una emboscada. Varios de los desarraigados se separan, mirando fijamente hacia la niebla.

Si se les aborda abiertamente, los hombres darán la bienvenida a los soldados, diciéndoles en un tosco inglés que se sienten felices de ver americanos. Si los soldados se esconden, uno de los exploradores les detectará y dará la voz de alarma, y el grupo empezará a gemir de miedo alzando los brazos para rendirse, cambiando su tono si los soldados salen de su escondite. Si se les pregunta qué están haciendo, el líder les tratará de explicar que los muertos deben ser enterrados, y que los carniceros de los alemanes parecen no tener en cuenta el bienestar ya sea de los vivos o de los muertos. En este punto, haz que cada soldado haga una tirada de Escuchar. Un éxito significa que escucha retazos de una conversación de algunos de estos extraños. Están hablando en francés pero no puede entenderlo bien, hablan alguna especie de dialecto. Si se les pregunta, los hombres dirán que son simples granjeros que han vivido en este bosque durante generaciones, y que se niegan a marcharse a pesar de las penalidades de la guerra.

Los refugiados observarán a los soldados y les invitarán a su campamento, ofreciéndoles comida caliente. "Parecís tener frío y hambre... os prepararemos algo de comida. Venid, venid"; el líder será muy insistente. Debido a que los soldados se han quedado sin provisiones y no han desayunado, deberían aceptar la oferta. El desarraigado grupo se introduce en el bosque cubierto de niebla. Tiradas de Descubrir permitirán a los soldados darse cuenta de que algunos de sus nuevos compañeros están armados con pistolas Mauser automáticas, y que uno o dos también tienen bayonetas. Si se les interroga, los refugiados se mostrarán inocentes, diciendo que tomaron las armas de los muertos, y que solo un loco caminaría en estos días desarmado. Los extraños deberían de poder convencer a los soldados. Representalos como inocentes e inofensivos.

En su camino por el bosque, los hombres les explican que su poblado fue atacado por los carniceros de los alemanes (todos escupen al suelo para darle más énfasis) algunos meses atrás. Muchos de ellos fueron asesinados, y toda su comida y ganado fue requisado. Los pobres aldeanos deambulan por el bosque, tomando cualquier cosa que pueden para sobrevivir. Han visto grandes batallas y oído hablar de atrocidades aún mayores, y han sabido desde entonces que su pobla-

do ha sido liberado tras una dura batalla. A esta pobre gente les importa poco, son felices sabiendo que esos carniceros de los alemanes (escupen) han sido expulsados. Los refugiados hacen preguntas sencillas acerca de América, y pronto los soldados llegan a su campamento, una colección de tiendas de campaña austeras y algunas caravanas en una hondonada oculta. Mujeres y niños se apiñan en el claro y algunos perros flacos merodean. Los niños al ver a los soldados corren y se esconden, y los hombres les miran nerviosos y agitados. Un fuerte aroma a comida se nota en el ambiente.

Uno de los refugiados más habladores, un tipo amigable llamado Philippe, invita a los soldados a su tienda. "Esperad aquí, prepararé una bienvenida adecuada para vosotros"; tras decir esto entra de nuevo en la tienda. Unos metros más adelante una anciana se encuentra de pie fuera de su tienda afilando un cuchillo de carnicero y mirando a los soldados en silencio. Philippe invita a entrar a los soldados y sale de nuevo.

El interior de la tienda está terriblemente ordenado, las ropas y los objetos de toda una familia están apilados en montones por todo el lugar. Cuando los soldados se sienten, pídeles que hagan una tirada de Escuchar. Un éxito indicará que los soldados se percatan de que el campamento está extrañamente en silencio. Pídeles ahora que hagan una tirada de Descubrir, si lo logran los soldados se percatarán de algo extraño entre las ropas... ¡una casaca americana! Tiene unas manchas oscuras (de sangre, una tirada de Medicina, Primeros auxilios o Descubrir lo confirmarán). ¡Los parches indican que pertenece al regimiento 308, compañía D! Justo entonces el cristal comienza a brillar con su extraña luz, brilla incluso a través de un bolsillo. Los depravados sirvientes de los Lloigor están a punto de obtener más cadáveres para su ejército de zombis.

Si los soldados no hacen nada, de 1 a 8 sectarios irrumpen en la tienda y atacan. Si los soldados huyen al exterior, ¡se encuentran con que la muchedumbre los ha rodeado! Un feroz combate está a punto de suceder. Asegúrate de decir a los soldados que hay cerca de 20 degenerados rodeándoles y que varios de ellos están armados. Una vez más los soldados han de huir. Como incentivo añadido en el turno uno, cuando sea el turno de la DES 10, los Lloigor atacan también lanzando un hechizo de Muerte sobre uno de los soldados usando 17 puntos de magia (mira el cuadro, en el torneo esto supuso la muerte de Emmett Ryan). Zarcillos de humo escapan del uniforme de la víctima y su pelo se eriza. Justo entonces el hombre estalla en llamas a los ojos de los soldados, gritando horriblemente mientras muere (tirada de COR 1/1D6+1). Cualquiera que se vuelva temporalmente loco sale corriendo gritando en dirección al bosque. Si esto no asusta a los soldados los Lloigor continúan su ataque telequinético encasquillando las arma de los soldados en el turno tres. Los soldados que sean valientes y además estúpidos deberán ser eliminados por el aplastante número del culto. Los disparos de fuego automático pueden hacer caer a un buen número de enemigos, pero el fuego a discreción y las ráfagas también impactará automáticamente en alguna de las mujeres o niños. La muerte de estos "inocentes" provocará una tirada de COR (inclusive para el viejo Grimm) de 0/1D3. Lo ideal sería que los soldados se abriesen camino a través de la línea de refugiados y escapasen al bosque, comenzando "La persecución", que les conducirá directamente al "Ejército de

Hechizo de muerte

Causa que la víctima estalle en llamas. Cuesta 24 puntos de magia y 3D10 puntos de cordura. El objetivo debe de estar a 10 metros del lanzador, y el lanzador debe superar los puntos de magia de su objetivo con los suyos durante cada turno de concentración. Tras 1D6 turnos de concentración la piel de la víctima se llena de ampollas y pierde 1D3 puntos de vida. Al siguiente turno la víctima pierde 1d6 puntos. En el tercer turno y siguientes, la víctima estalla en llamas perdiendo 1D10 puntos de vida. El hedor de la carne y el pelo quemados es abrumador. No es posible ofrecer ayuda alguna a la víctima ya que esta se está quemando de dentro afuera. Si matas a uno de los personajes dirigidos por el guardián con este hechizo no es necesario detenerte con los puntos específicos. Describe simplemente una muerte horrible.

las tinieblas". Las características de los sectarios están repetidas en el extracto para el Guardián #2.

Aldeanos, Sirvientes degenerados de la Semilla Estelar

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	14	13	9	10	12	12	11	13	8	13
CON	12	12	11	13	9	8	9	10	7	7
TAM	13	13	16	12	14	14	13	13	8	11
APA	6	7	4	5	9	10	3	4	15	8
INT	17	14	14	11	10	11	9	12	14	9
POD	8	9	10	10	9	6	7	3	14	7
DES	13	13	13	13	12	12	12	11	16	10
PV	14	13	14	13	12	11	11	12	8	9
BD	+D4	+D4	+D4	—	+D4	+D4	—	—	-D4	-D4
AR	mau	trid	mau	mau	trid	trid	hoz	hoz	rif	hoz

	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
FUE	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAM	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
APA	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POD	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DES	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
PV	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	—	—	—	+D6	—	D4	—	—	D4	—
AR	rif	mau	trid	trid	trid	rif	hoz	trid	mau	hoz

Armas: todos puño 55%, daño 1D3 +bd
 Patada 50%, daño 1D5 +bd
 Agarrar (todos) 45%, daño especial
 Cuchillo de combate 30%, daño 1D4 +2+bd
 Mau, pistola automática Mauser 25%, daño 1D6 +bd
 Rif. Rifle 25%, daño 2D6+4, 1/2 asalto
 Bayoneta 20%, daño 1D4+2+bd
 Trid. Tridente 35%, daño 1D8 +2+bd
 Hoz. 30%, daño 1D8 +bd
 Armadura: ninguna
 Habilidades: trepar 50%, Esquivar 35%, esconderse 50%, es-
 cuchar 50%, robar 15%, discreción 40%, lanzar 40%

La persecución

Con los disparos y los gritos todavía resonando en sus mentes, los soldados huyen hacia el interior de los bosques de Argonne. Tras ellos suenan los gritos, con el ladrido de los perros. ¡Los sectarios les persiguen! Una persecución desesperada sigue a continuación a través de la maraña de ramas formada por los árboles, matojos y alambre de espino. A medida que las sombras se hacen más profundas mientras se acerca la noche, la luz de las antorchas surge tras los soldados. Mientras corren, el peso de su equipo les fatiga. Todos los que hagan una tirada de Idea se darán cuenta de que a este paso nunca lograrán mantenerse por delante de los sectarios (los cuales no van cargados). Una vez que el exceso de carga ha sido dejado, cada jugador empieza a realizar tiradas de DES x5 (si un soldado tiene sobrepeso debido al equipo, hará la tirada con DES x1). Fallar la tirada indica que el soldado ha tropezado y caído al suelo; tiene que hacer una tirada de Saltar o sufrir un punto de daño. Una pifia en la tirada de DES indica un contratiempo más serio, una fea



PERSECUCIÓN POR EL PÁRAMO

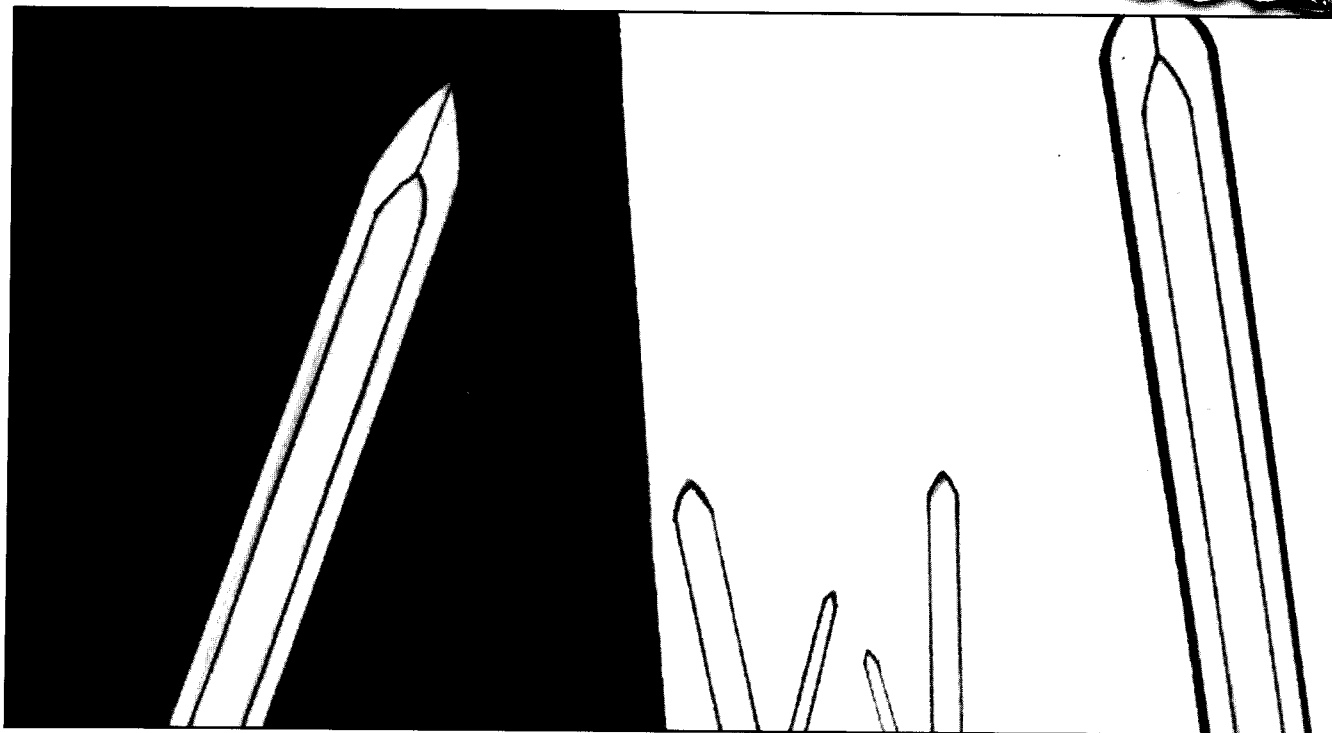
caída por 1D6 puntos o un problema con el alambre de espino por 1D4 puntos de daño. Es más, cada éxito que logré el equipo pone al grupo un punto por delante en la tabla de persecución respecto a los perseguidores (empieza la persecución en el punto 2). Un fallo en la tirada pone a los perseguidores un punto más cerca del grupo. Consulta la siguiente tabla.

TABLA DE PERSECUCIÓN

Rango	Qué ocurre
0	Pelea: los sectarios (entre 10-20) rodean a los soldados y luchan hasta la muerte!
1	Cerca: Hay un 20% por cada tirada de DES de que un grupo de 1D6 sectarios les dé alcance y ataque. Luchar con ellos durante más de cuatro turnos implica que el resto de los sectarios les dé alcance y comience la pelea.
2	Disparos: 1d4 disparos de pistolas y 1D3 disparos de rifle, a mitad de su habilidad (dan miedo, pero no harán mucho más que meterles prisa)
3	Lejos: hay un 30% de que un rifle o 1D2 pistolas disparen, los cuales fallarán. Se escucha claramente a los sectarios y a los perros.
4	Muy lejos: Apenas se escucha a los perseguidores.
5	Evasión: Los soldados logran perder a sus perseguidores. Comienza el próximo encuentro.

Para los rangos 2 y 3 el Guardián debe resolver un turno de combate, y después permitir a los soldados un nuevo intento de escapar de sus perseguidores. Para los Rangos 0 y 1 los soldados deben acabar con sus perseguidores antes de que puedan escapar de nuevo. Como se dice en el punto 1, el resto de los sectarios les rodearán si están luchando más de 4 turnos seguidos.





El Ejército de las Tinieblas

A medida que la noche avanza y se hace más oscura alrededor de los soldados y los gritos de los sectarios comienzan a desaparecer en la distancia, una densa niebla aparece. Los exhaustos soldados aminoran su marcha, tambaleándose a través de la bruma y los frondosos árboles. El color comienza a desaparecer a su alrededor, tornando el mundo en blanco y negro. Una ligera llovizna comienza a caer. A medida que las sombras lo absorben todo, pide que realicen una tirada de Descubrir. Cualquier soldado que la logre se dará cuenta de que los árboles que les rodean no son en absoluto árboles! Una inspección más de cerca revelará que son hombres, ¡hombres muertos, de pie en guardia, heridas abiertas en su pecho y abdomen, ojos muertos todavía fijos en el horizonte! ¡En la pálida luz, los cadáveres parecen moverse repentinamente, tratando de agarrar a los soldados! Este espeluznante trauma requiere una tirada de COR para una penalización de 1/1D8. Cualquiera que se vuelva loco temporalmente tiene una visión cósmica reveladora: los hombres muertos de la unidad de Gerhardt estaban demasiado cansados como para caminar. Los sectarios, tan cuidadosos a la hora de enterrar a los muertos, han creado este ejército de pesadilla para expulsar al regimiento 308 del valle de la roca negra, la roca con la cual tropezaron, de modo que puedan entrar en la caverna y llamar a la Bestia. ¡Cualquiera que se dé cuenta de esto debe de hacer otra tirada de COR de 0/13! Si algún soldado falla la tirada y se vuelve temporalmente loco, se cae de rodillas, convulsionándose y balbuceando la información antes expuesta como desvaríos de un loco.

Los muertos se encuentran en posición de guardia por centenares. Alemanes, franceses y americanos están mano a mano, como si esperasen órdenes en silencio. Todos llevan rifles con la bayoneta calada, pero sin munición. Una tirada con éxito de descubrir permitirá a uno de los soldados encontrar las insignias de las compañías B y D del regimiento

308 en algunos americanos. La terrible misión por fin ha sido cumplida, las compañías perdidas han sido por fin halladas. Nada de lo que los soldados hagan provocará una respuesta de la horda de muertos vivientes. Si se empuja a los zombis estos caerán al suelo y se levantarán nuevamente. El uso de pistolas y explosivos dañará aún más a los muertos, pero sin provocar respuesta alguna (sin embargo, los sectarios escucharán el ruido y reanudarán la persecución como si estuviesen a cuatro turnos). Ningún arma utilizable puede hallarse en este lugar.

Los soldados pueden encontrar un rollo de mapas y una brújula en el zombi de un oficial alemán. El mapa señala el camino de vuelta a la 308 si se logra una tirada de Orientación. Un enorme menhir situado en medio de la zona puede servir como punto de referencia. A medida que la noche cae y el frío se intensifica una vía de escape a casa se abre. Se supone que los soldados marchan de vuelta. Solo un obstáculo más se interpone en su camino, la ira de los Lloigor...

La venganza de la Semilla Estelar

Los soldados caminan a través de las profundas sombras tirando y con hambre. Siguen la ruta mirando de vez en cuando la brújula, camino de la bolsa. La niebla parece hacerse más densa, un muro blanquecino roto en ocasiones por la forma de un árbol. Cuando los soldados llegan a la cima de una colina, cualquier soldado que logre una tirada de escuchar podrá oír los débiles e inhumanos susurros de los Lloigor en su mente. El enfermizo color verdoso del cristal comienza a brillar, cubriendo la escena con una fantasmagórica luz. Débiles sensaciones de miedo inundan a los soldados, y de pronto una terrorífica batalla tiene lugar. En este punto los soldados han recuperado ya el 50% de los puntos de magia que hayan podido ser drenados la noche anterior.

Tres Lloigor amenazan al grupo con un POD de 16, 20 y 21. El primero usa 10 de sus puntos de magia para empujar a uno de los soldados (Earl Martín en el torneo) a un barranco, y acto seguido asalta al grupo telepáticamente, creando la sensación de miedo y los susurros. Cualquier soldado que logre una tirada de descubrir sabrá que ha sido empujado por una mano invisible (pérdida de cordura de 0/1). El segundo lanza un hechizo de posesión al soldado caído, igualando sus puntos de magia contra los del infortunado soldado, los cuales en este punto deberían ser peligrosamente bajos. Si el hechizo funciona (en un Torneo funcionará automáticamente contra Earl Martín, que es un PNJ controlado por el Guardián), la víctima será controlada durante veinte minutos. La víctima gritará que se ha quedado atrapada por el alambre que hay en el fondo y pide ayuda. Una tirada con éxito de trepar permitirá a uno de los soldados bajar hasta él, y un soldado que supere el TAM del soldado caído con su FUE en la tabla de resistencia puede liberarlo.

Cuando la víctima y su rescatador vuelven con el grupo, el tercer Lloigor lanza un hechizo de destrucción a uno de los soldados elegido al azar. Este segundo soldado debe igualar su (mermado) total de magia contra el total de 18 del Lloigor (perdió tres durante el lanzamiento). El hechizo de destrucción incapacita temporalmente a un objetivo. La víctima siente como si una enorme mano le hubiese atrapado y le estuviese aplastando con fuerza.

Pequeñas ampollas aparecen en las manos y cara de la víctima, goteando líquido y sangre en sus ojos cegándolo durante 1D6 turnos. El hechizo durara 3 turnos, tras los cuales la víctima es liberada. La víctima hace una tirada de COR para perder 0/1D4 de COR mientras que el resto de los jugadores hace una tirada de cordura de 0/1. Antes de que el hechizo termine, el soldado poseído actúa.



¡SOCORRO!

El soldado grita "¡Rápido, dame el libro, el cántico puede que nos salve!". Si no se le entrega el libro, atacará al poseedor del mismo con uñas y dientes. Si los soldados entregan el libro a la marioneta de los Lloigor, pasa rápidamente las páginas hasta el cántico, una mirada de maldad se dibuja en su cara... ¡y arranca la página haciéndola una bola y se la mete en la boca! Un soldado tiene que lograr una tirada de DES x3 para actuar a tiempo, y luego hacer una tirada de Presa para superar la Fuerza del poseído (aumentada en 3 puntos) para sacar la página de su boca. Si este ataque falla, la marioneta de los Lloigor comienza a masticar la página y los soldados tan solo tienen un turno para matarlo antes de que se la trague. Reunir las piezas de la página requerirá una tirada con éxito de Latín a la mitad de la habilidad, y una tirada de Suerte con éxito. Si la página es destruida, cualquier soldado que dijese que había estudiado el cántico podrá hacer una tirada de INT para recordarlo completamente, INT x2 si el soldado dijo de forma expresa que lo memorizaba.

Soldado Poseído, peón maldito de la semilla estelar.

FUE como la víctima +3 CON como la víctima
TAM como la víctima INT 19 POD 17
DES como la víctima -5 PV como la víctima +3
Armas: puño 50%, daño 1D3+ bd
Culata del rifle 20%, daño 1D8 +bd
Agarrón 25%, daño especial (prefiere estrangular).
Armadura: Como la víctima, pero todo el daño sufrido antes de este encuentro es ignorado.

Mientras se encuentre enzarzado en este combate, o si se le dispara y mata, el soldado poseído cae al suelo y el Lloigor comienza a hablar a través de él con una voz grave e inhumana: "Estúpidas criaturas, vuestra resistencia es fútil. Hemos estado esperando a través de las corrientes del tiempo nuestra venganza y nada podrá detenernos. Aquel que mora bajo la montaña se alzará, ¡y este mundo será por fin liberado de vuestra patética especie para siempre!". Escuchar la voz del Lloigor causa una pérdida de 1/1D3 puntos de COR. Cuando el hechizo de destrucción termina, el Lloigor se marcha, abandonando a su víctima (la cual estará al borde de la muerte en estos momentos). Mientras muere, la víctima mira con tristeza a sus compañeros con sangre goteando de su boca. Cualesquiera que sean sus últimas palabras han de ser conmovedoras. Mira el cuadro para leer las últimas palabras de Earl Martín en el campeonato. El brillo del cristal se apaga y la oscuridad vuelve a reinar una vez más.

Final: El Conflicto Final

De nuevo en casa, de nuevo en casa

Después de caminar por espacio de una hora en la oscuridad, los soldados vuelven a la bolsa. Tras atravesar una maleza especialmente espesa, ven una tenue luz de fuego de

lante de él. ¡Campamentos! Justo entonces, un disparo suena por delante, no dando por poco al soldado que va en cabeza. Una temblorosa voz pregunta "¿Qu-quién va?". Una vez que alguno de los soldados se identifique como la compañía C del segundo batallón los centinelas se acercan cautelosamente como si sospechasen que se tratase de un truco. Uno de ellos reconoce a Grimm y suelta un hurra. Los soldados son bienvenidos al campamento con apretones de mano y palmadas en la espalda. Uno de los centinelas, el soldado Harris, conduce al demacrado grupo a Whittlesey.

Lee: El estrecho valle está devastado. Todos los árboles han sido derribados, o se mantienen erguidos como esqueletos astillados chamuscados y ennegrecidos. Agujeros provocados por el mortero cubren el terreno, dejando dunas de barro y escombros, como si la superficie agitada del mar en una tormenta hubiese sido moldeada en arcilla. Cabizbajos entre la devastación, con uniformes raídos y caras demacradas por el hambre se esconden los supervivientes del primer batallón. En pequeños grupos de tres o cuatro, los soldados se apiñan en las trincheras cubiertos de barro y confortando a los heridos al calor de débiles fogatas. Pasáis junto a más de un hombre que ha muerto congelado mientras dormía. Nadie come; no hay comida. Los suministros médicos hace tiempo que se acabaron, dejando como único alivio de los heridos los sermones del capellán. Las cabezas de los soldados se giran con ojos brillantes a medida que pasáis. Casi podéis escuchar los excitados murmullos que se extienden con vuestra llegada. "¿Hemos sido relevados? ¿Por fin hemos roto las líneas?". Un pequeño grupo de gente se reúne siguiéndolos con extasiada anticipación. Una fría lluvia comienza a caer.

Cerca del centro de la devastada bolsa llegáis a un enorme cráter cubierto con una lona blanca. Tras ella se encuentran Whittlesey y el resto de su equipo. La taciturna cara del Mayor os observa, con sus gafas brillando a la luz de la lámpara. El centinela habla: "Los supervivientes de la Compañía C, Segundo Batallón, Señor". Whittlesey os saluda. "Bien, bien, denme un informe". **FIN**

Permite a los soldados que hagan un informe de lo sucedido. Por favor, ten muy en cuenta lo que dicen exactamente. Las historias de muertos vivientes y semillas estelares serán desechadas como basura, pero harán que los soldados sean relevados de sus tareas debido a fatiga de combate. Sin incluir a los zombis, los soldados deben informar que alguna clase de asalto es inminente.

Whittlesey escucha atentamente al grupo, después les ofrece té caliente. Tras alabarles por su valor el Mayor les informa acerca de la situación del batallón. Hace dos días lograron enviar una petición de ayuda con un pichón. En respuesta comenzó el fuego de artillería, el cual inadvertidamente impactó en el batallón, matando a cerca de un centenar de soldados. Los ataques esporádicos de los alemanes han mantenido en la brecha a los soldados, la comida se ha acabado, están casi sin material médico y la gente está empezando a morir de frío; cerca de la mitad del batallón está herida o incapacitada. No hay información acerca de relevo alguno o de suministros. Ayer el capitán McMurty dio una orden a todos los comandantes de la compañía: "Nuestra

Últimas palabras de Martin

En la partida de las GenCon, Earl Martin estaba destinado a morir en el encuentro con los Lloigor. Aquí está su último discurso:

En alto: Mientras expira con la sangre manando de su boca, Martin mira a sus camaradas. "El destino... me alcanzó... Nunca hubiera... escapado... de las sombras. Las vi... alienígenas, perversas... más allá de la galaxia... Dios...". Con un último estertor, Martin muere con una mirada horrorizada. **FIN**

misión es la de mantener esta posición a toda costa. No dar un solo paso atrás. Haced que todos los hombres bajo vuestro mando entiendan esto". Pregunta a los soldados si entienden estas órdenes. Whittlesey se está quedando sin hombres capacitados a quienes dirigir. Asigna a los soldados (en especial a Grimm) a un puesto de vigilancia en el perímetro norte. Los rumores del inminente ataque se expande rápidamente por la bolsa, y a medida que los soldados se encaminan a su puesto son saludados por caras de amarga determinación y absoluta desesperación, mientras los hombres se apresuran a sus posiciones.

La batalla

Los soldados llegan a su trinchera, un nido de ametralladora manejado por tres asustados soldados: los soldados Coleman, Kaplan y Johnson. Un tosco campamento ha sido montado cerca de un cráter de mortero, pero el factor que más resalta del lugar es una ametralladora Browning, con 100 proyectiles restantes. Los hombres también tienen rifles, con 15 balas cada uno. Después de que se hayan presentado, el grupo se asienta en el lugar. Los tres hombres son poco más que niños que preguntan a los soldados acerca de su ordalía mientras comienza la dura espera. Las horas pasan una tras otra. Los hombres pasan de una trinchera a otra, hablando entre ellos entre susurros con un sentimiento de tensión que se respira en el ambiente. Otros rezan para sí mismos mientras observan fotos de sus seres queridos. Algunos cantan tímidamente, mientras se aferran a recuerdos de su hogar. La tensión crece en intensidad en el frío ambiente. Entonces un disparo rompe el silencio.

A la izquierda de los soldados en el perímetro oeste se escucha un ensordecedor eco de disparos. Entonces, desde los oscuros árboles de la lejanía suenan más disparos, acompañados de gritos. Dos compañías salen corriendo del bosque indirectamente hacia los soldados! Uno de los soldados grita "¡Corred, ya vienen!", otro de ellos corre aterrorizado. Coleman, Kaplan y Johnson se cambian de lugar nerviosos, el terror es latente en sus rostros. Es justo entonces cuando escuchan un sonido a sus espaldas, y un oficial salta dentro de la trinchera. "Escuchadme, nos están rodeando y nos superan en número. Hagáis lo que hagáis tenéis que mantener esta posición, ¿entendido?". Tras decir esto el oficial sale hacia el siguiente puesto de guardia. En estos momentos los disparos ya se escuchan por todo el lugar, acompañados por las explosiones de las granadas.



Las explosiones iluminan el campo de batalla, y comienzan a aparecer formas que se mueven a través de los árboles. Una línea de soldados que se mueve rítmicamente hacia ellos.

LA LUCHA

Los atacantes son zombis, unos diez, que alcanzarán la posición que ocupan los soldados en unos dos turnos. El primer turno los soldados pueden disparar tranquilamente, pero se darán cuenta de que el enemigo no muere. En el segundo turno, los zombis estarán ya a la vista y se requerirá una tirada de COR de 0/1D4 puntos (el haber visto antes al enemigo ayuda a suavizar el golpe). Esta imagen es demasiado para Coleman, Kaplan y Johnson y los tres soldados salen corriendo gritando de terror. La BAR puede hacer ráfagas de 20 disparos, pero los zombis no recibirán mucho daño. La granadas son más efectivas contra ellos, pero no pueden ser usadas en el segundo turno sin que la onda expansiva afecte a los soldados por 1D6 puntos de daño (que puede ser evitado con una tirada de Esquivar). Alguno de los enemigos llegará finalmente a la trinchera, enzarzándose en una furiosa lucha cuerpo a cuerpo con los soldados. Por fortuna los soldados luchan mejor que el Teniente Reiner de la primera parte. Después de que el enemigo sea eliminado ve al punto "Extraños entre nosotros".

Por todo el lugar el sonido de los disparos y de los gritos es ensordecedor. Los soldados corren en todas direcciones perseguidos por los muertos vivos. Describe la batalla como lo que es realmente, con sangrientas descripciones de la carnicería. Las explosiones de las granadas iluminan en valle, y el propio Whittlesey en persona lidera un contraataque. Los muertos parecen ser demasiados y el valle será seguramente arrasado. Si los jugadores abandonan su puesto se encontrarán a grupos de 1D6 zombis creando la carnicería y el terror. Después de luchar contra algunos (y realizar algunas tiradas de cordura al ver como los zombis despeda-

zan miembro a miembro a algunos soldados y destrozan a los heridos y lisiados), comienza con "Extraños entre nosotros". Las características de los zombis pueden encontrarse en los extractos para el Guardián #2c y a continuación.

Zombis, Esclavos sin mente del Mal

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	19	15	13	18	16	16	15	24	24	21
CON	19	25	15	19	21	19	9	8	13	10
TAM	13	14	14	10	10	14	11	12	15	15
POD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DES	8	11	9	6	8	7	6	8	8	6
PV	16	19	14	14	15	16	10	15	14	12
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D6	+D6

Armas: Rifle a modo de porra 25%, Daño 1D8+ 1 + bd
Armadura: ninguna, pero la armas perforantes (balas, bayonetas) hacen un punto de daño, todas las demás hacen la mitad de daño.

Pérdida de COR: 1/1D8 (0/4 después de haber visto al ejército de las tinieblas).

EXTRAÑOS ENTRE NOSOTROS

En lo más duro de la batalla, un soldado al azar se da cuenta de un grupo de hombres vestidos con uniformes que no son de su talla que corren entre las sombras. Lo que le llama la atención es la cara de uno de los hombres que se para un momento a observar: itiene una enorme protuberancia en un lado de su cabeza! ¡Los hombres son sectarios disfrazados! Los soldados tendrán que abrirse paso a través del valle para encontrarles, perdiéndoles en medio de la gente y la confusión a medida que la lucha se desarrolla a su alrededor. Una tirada de Descubrir permitirá a uno de los soldados ver al hombre entrando en una de las trincheras. Una tirada con éxito de Idea o de Orientación es necesaria para recordar el camino a la piedra negra.



LA BATALLA CONTRA LAS BLASFEMIAS



Cuando los soldados llegan al agujero se encuentran la enorme piedra descansando cerca del cráter, parcialmente descubierta por las explosiones. Un pequeño hueco, casi oculto por las sombras discurre por debajo del megalito. Los soldados pueden arrastrarse dentro de él y encontrarse en un estrecho túnel que se abre a un rincón subterráneo con megalitos rodeándolo. El sonido de los frenéticos cánticos se escucha desde las profundidades, y el cristal empieza a brillar de nuevo. La batalla final está cerca.

EL RITUAL

Los escalones conducen a una enorme sala subterránea a unos 30 metros de profundidad. Las paredes están adornadas con megalitos y el techo es una cúpula de tablillas. Las piedras están cubiertas con grabados de espirales, líneas en zigzag y murales en los que se ve a gente adorando a grandes espirales y enormes serpientes que salen de la tierra. El arte es mucho más espectacular que el del templo de la primera parte, pero lo que realmente llama la atención de los soldados es el gran arco de piedra que está situado en el centro de la caverna sobre una tarima elevada. Los altares de piedra lo rodean por tres lados, manchados con sangre fresca y cubiertos con velas encendidas.

Lee: Los susurros suenan en vuestra mente, y podéis sentir la presencia de un mal invisible, tan fuerte que casi podríais tocarlo. El aire está cargado con energía, podéis sentir como vuestro vello se eriza. Al pie del arco se encuentran 10 hombres arrodillados con uniformes americanos, con los brazos alzados y elevando sus voces para

entonar un extraño canto. Mientras observáis, el aire del centro del arco comienza a temblar y a brillar adquiriendo un color verdoso. Algo se mueve en el débil brillo verdoso, algo que se está acercando cada vez más. **FIN**

Los soldados son libres de atacar cuando quieran. Los sectarios devolverán el fuego, pero sin interrumpir el canto en ningún momento. La batalla debería ser jugada rápidamente y con fiereza. Por fin los soldados pueden liberarse de algunas de sus frustraciones. Los degenerados luchan hasta la muerte y no toman prisioneros.

Los datos que vienen a continuación también se repiten en el extracto para el guardián #2b

SECTARIOS.

Sirvientes degenerados de la semilla estelar

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAM	9	10	11	8	18	10	11	9	8	13
APA	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POD	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DES	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
PV	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	-D4	—	—	—	+D6	—	+D4	—	—	+D4
Arm	Rif	Mau	Hoz	Tri	Tri	Rif	Hoz	Tri	Mau	Hoz
Armas: Todos, Puño/puñetazo 55%, daño 1D3+bd										
Patada 50%, daño 1D6+ bd										
Agarrón (todos) 45%, daño especial										

Cuchillo de combate 30%, daño 1D4 + 2 + bd
Mau. Pistola automática Mauser 25%, daño 1D8, 3/turno
Culata de la pistola 35%, daño 1D6 + bd
Rif. Rifle 25%, daño 2D6 + 4, ½ turnos.
Bayoneta 20%, daño 1D4 + 2 + bd
Tri. Tridente 35%, daño 1D8 + 2 + bd
Hoz. 30%, daño 1D8 + bd
Armadura: ninguna
Habilidades: Trepar 50%, Esquivar 35%, Escondarse 50%,
Escuchar 50%, Robar bolsillos 15%, discreción 40%, Lan-
zar 40%

EVITANDO UNA MUERTE SEGURA

Cuando los soldados entran en la caverna el ritual está casi completado. Deshacerse de los sectarios no traerá ningún respiro. Los invisibles Lloigor retomarán el canto con un sonido ensordecedor de sus graves e inhumanas voces. Un torbellino comienza a tomar cuerpo esparciendo polvo y escombros por todos lados. Los soldados reciben un punto de daño y deben superar una tirada de DES x3 para realizar cualquier acción. El portal se abrirá tras pasar 4 turnos desde la formación del torbellino. Solo el cántico del tomo puede parar esto. Permite a los soldados realizar una tirada de Idea si no se dan cuenta.

Cada turno, un soldado que conozca el canto debe realizar una tirada de Suerte para continuarlo. Mientras haya un soldado que tenga éxito en cualquier turno el cántico no se interrumpe. A medida que el cántico va de uno a otro el verdoso portal late, como si algo enorme lo empujase con su peso. Largos tentáculos verdosos empiezan a abrirse paso a través de él, haciendo que tengan que realizar una tirada de COR de 1/1D3. Cualquier soldado que pierda la cordura temporalmente no puede continuar con el cántico. Si los soldados pueden mantener el cántico el hechizo se romperá, pero no se acabará con la amenaza de los Lloigor.

Durante el segundo turno del cántico, una forma comienza a materializarse en la sala. Con el estruendo de un trueno y el olor del ozono una gigantesca criatura se materializa. Enorme y reptiliana, recuerda a una enorme serpiente de cuatro patas, ¡un Dragón! Retorcidos cuernos surgen de su cabeza y una hilera de espinas recorre toda su espalda. Un limo cubre sus brillantes escamas y un icor negruzco gotea de sus fauces. El ser es ligeramente amorfo, con miembros de diferente tamaño, y uno de sus ojos está más bajo que el otro en su horrible cara. La enorme criatura es casi tan grande como la caverna, enrollada en sí misma. ¡Con un ensordecedor grito ataca! Comenzando de este modo el tercer turno, el Dragón/Lloigor atacará a un soldado cada turno, destrozándolo por completo si impacta. ¿Fuego a discreción, algún voluntario? Si los soldados pueden sobrevivir al menos dos turnos la victoria está asegurada. ¡Buena suerte!

Dragón, La Semilla Estelar es por fin revelada

FUE 39 CON 31 TAM 50 INT 27
POD 17 DES 12 PV 40

Bono de Daño: +5D6

Armadura: 8 puntos. Piel Reptiliana.

Armas: Garras 30%, daño 6d6.

Mordisco 50%, daño 7D6

Pérdida de cordura: 1/1D8 Cor.

Victoria

Si los soldados pueden mantener el cántico, hay una cegadora explosión de luz cuando las energías de la convocación se desbaratan. El dragón grita y explota en una lluvia de chispas. El arco de piedra se quiebra, lanzando escombros a través de toda la sala. Varios de los zarcillos cercenados descansan en el suelo, retorciéndose y goteando un fluido amarillento. Hay una gran explosión, y los soldados son derribados. El silencio reina en el lugar... La luz del cristal se apaga, sumiendo la caverna en total oscuridad. Los soldados pueden discernir vagamente los sonidos de la batalla que está teniendo lugar por encima de sus cabezas si logran una tirada de Escuchar y seguirlos hasta la salida. A medida que los supervivientes salen de la caverna, la colina a sus espaldas se colapsa con un profundo retumbe, enterrando así por siempre sus horrores. La batalla está terminando, las muy mermaid tropas americanas todavía mantienen su posición en el desolado valle. Los cielos se han despejado y las estrellas observan en el firmamento como siempre han hecho, sabiendo que la guerra volverá nuevamente a este lugar algún día... y que los Lloigor estarán preparados.

El extracto para los jugadores #9 representa el titular de un periódico un mes después de la aventura: El final de la Gran Guerra. Puede usarse como broche final para el terrible conflicto en el cual se han visto envueltos los jugadores.

Bibliografía

Eos guardianes que quieran estar lo mejor preparado posible para dirigir **Tierra de nadie** querrán consultar algunos de los materiales que inspiraron este escenario.

MATERIALES DE JUEGO

La guía del investigador de 1920, Keith Herber y otros artistas, Chaosium 1997. Las especificaciones de las armas y las reglas opcionales de las armas incluidas en los extractos del guardián fueron tomadas de este libro. **Huida de Innsmouth**, segunda edición, Kevin A. Ross y otros artistas, Chaosium 1997. Los personajes militares y las situaciones del escenario de "La incursión de Innsmouth" sirvieron como guía durante la creación de este escenario (esta nueva edición expande la incursión). **Historias del Valle Miskatonic**, Chaosium 1991. Dos de los escenarios en este volumen fueron imprescindibles para el autor a la hora de escribir **Tierra de nadie**. "El regimiento del terror" proveyó la inspiración para el sistema de la resolución de la batalla, mientras que "El guardián en el valle" por Kevin A. Ross dio una información útil acerca de la psicología, magia y tácticas de los Lloigor.

FICCIÓN

El retorno de los Lloigor, por Collin Wilson, impreso en "Historias de los mitos de Cthulhu", H. P. Lovecraft y diversos autores, Arkham House, 1990. La historia básica acerca de los Lloigor, y uno de los pocos lugares en que aparecen dentro de la historia de los Mitos. Lectura recomendada.

APÉNDICE:

LA HISTORIA DEL BATALLÓN PERDIDO

Extractos de En tierra de nadie, de John Toland.

MARTES, 1 DE OCTUBRE DE 1918

La orden de Pershing de avanzar a cualquier precio llega a manos de Whittlesey, comandante del Primer Batallón del 308 regimiento de Infantería. Para ese entonces, la mitad de la unidad de Whittlesey había sido hecha pedazos y los supervivientes se encontraban desnutridos y exhaustos. Para empeorar aún más las cosas, su flanco izquierdo estaba desguarnecido y el ataque que debía liderar sería el primero en esa parte de Argonne desde el comienzo de la guerra. El enemigo había tenido cuatro años para atrincherarse.

Después de discutir la situación con el capitán George McMurtry, comandante provisional del segundo batallón, los dos oficiales formularon una protesta formal ante su comandante de división, el General Alexander. Las preocupaciones de ambos cayeron en oídos sordos y los batallones reciben la orden taxativa de atacar pase lo que pase. "Muy bien", respondió Whittlesey al coronel Stacey, comandante de regimiento, "atacaré, pero no sé si volverá a oír nunca más de mí".

MIÉRCOLES 2 DE OCTUBRE DE 1918

El primer batallón comienza la marcha a las 6.30 am bajo una espesa niebla y lluvia ligera. Whittlesey en persona lidera el avance justo detrás de los exploradores con McMurtry y el segundo batallón cubriendo su flanco derecho. Sobre las 10.00 son atrapados bajo fuego intenso procedente de una colina supuestamente tomada por los franceses. Whittlesey despliega su unidad hacia la derecha y finalmente consigue romper las líneas alemanas y alcanzar su objetivo al atardecer.

Noventa hombres habían perecido y dos compañías enteras (más de 150 hombres) estaban desaparecidas, perdidas en algún punto entre la niebla.

Whittlesey envió algunos correos solicitando refuerzos y provisiones, sin saber que eran los únicos batallones que habían logrado penetrar las líneas alemanas. Al mismo tiempo establecían un perímetro defensivo y se preparaban para esperar.

Estaban escasos de munición, casi sin provisiones y no disponían de equipo para cavar trincheras profundas. Al caer la tarde los alemanes se habían apostado por todos sus flancos y Whittlesey comprendió que estaban aislados. Al anochecer la artillería enemiga y el fuego de mortero comenzó a caer sobre las desventuradas tropas...

El coronel Stacey envió un batallón entero para liberar a Whittlesey pero solo una compañía de fusileros, la compañía K bajo el mando del capitán Nelson Holderman, logró alcanzar la posición. Holderman confirmó que el enemigo estaba frente a Whittlesey y preparado para el asalto. Desesperado, Whittlesey envía al teniente Karl Wilhelm y una fuerza de cincuenta hombres arrastrándose en la oscuridad de la noche para encontrar a las dos compañías perdidas. El resto de los soldados aguanta como

puede el bombardeo sin cobertura, preparándose para el asedio (NOTA: El escuadrón de los jugadores es parte del grupo de Wilhelm). El equipo de búsqueda de Wilhelm se encuentra con una feroz resistencia alemana y solo veinte de sus hombres consiguen arrastrarse de nuevo hasta la posición.

JUEVES 3 DE OCTUBRE DE 1918

Por la mañana solo quedan 550 hombres vivos. McMurtry envía un mensaje a todos los comandantes de las compañías. "Nuestra misión es mantener la posición a cualquier precio. No hay posibilidad de retirada. Dejen esto bien claro entre los hombres bajo su mando". Whittlesey envía un mensaje acerca de su posición y otro ruego de ayuda al comandante de división mediante palomas mensajeras. Por la tarde atacan los alemanes pero son repelidos, las últimas provisiones son precintadas. Un tercio de los hombres de Whittlesey están muertos o heridos y los suministros médicos agotados. Durante la noche McMurtry pasa de puesto en puesto murmurando "Todo está prácticamente correcto".

VIERNES 4 DE OCTUBRE DE 1918

Whittlesey envía dos palomas más a la División con mensajes describiendo la situación de la tropa: "Estar en esta posición aislada diezma rápidamente nuestras fuerzas. Los hombres sufren hambruna y los efectos de estar a la intemperie; los heridos están en muy malas condiciones. ¿No pueden enviarnos refuerzos de una vez?". Se prepara una gran ofensiva americana para liberar a Whittlesey y Stacey ordena un bombardeo con artillería pesada para destruir las posiciones alemanas que tienen atrapado a Whittlesey.

La esperanza surge al atardecer cuando un avión sobrevuela el campamento y lanza una bengala para marcar su posición. Los soldados sitiados se regocijan, ¡por fin han sido encontrados! Sus gritos de alegría mueren tan pronto como los proyectiles comienzan a estallar demasiado cerca y terminan por caer directamente sobre ellos. Whittlesey se pasea valientemente a cielo abierto para calmar a sus hombres, mientras McMurtry grita "¡Tomáoslo con calma muchachos! Esto no durará mucho". Tras algunas horas de intenso bombardeo Whittlesey envía otro mensaje: "Nuestra propia artillería está lanzando proyectiles directamente sobre nuestra posición. ¡Por todos los cielos cesad el ataque!". La nota es enviada mediante "Cher Ami" la última paloma mensajera de la unidad. A pesar de la tormenta de fuego y una herida de bala que termina por ser fatal para el ave, "Cher Ami" entrega el mensaje. Para cuando termina el bombardeo ochenta hombres, incluidos dos capitanes, han muerto o están fatalmente heridos.

Sin embargo los problemas para el batallón están lejos de terminar. A las 21.00 horas de la noche varias bengalas surgen de todas partes lanzando granadas. Una voz grita en alemán solicitando la rendición. "¡Venid y cogednos, bastardos alemanes!", es

la respuesta. El ataque alemán que siguió fue el peor hasta el momento y el campamento casi se pierde. (Nota: El bombardeo consiguió barrer a los alemanes de sus posiciones; este ataque es en realidad obra de los sectarios y su ejército de zombis, y la batalla donde se decide el destino de la humanidad. Las siguientes entradas asumen que los personajes jugadores tuvieron éxito en frustrar los planes de Ghatanathoa y pueden bien ser descritos por el Guardián a sus jugadores o ser jugados a modo de epílogo. La Semilla Estelar puede haber sido derrotada, pero el asedio del Batallón Perdido aún no ha concluido...)

SÁBADO 5 DE OCTUBRE DE 1918

Aviones aliados sobrevuelan la planicie y lanzan las tan desesperadamente necesitadas provisiones, con tan mala fortuna que van a quedar justo fuera del alcance de las tropas. Whittlesey se pasa el resto del día recorriendo el campamento asegurando a sus hombres que los refuerzos llegarán pronto: "Ahí fuera hay dos millones de soldados americanos viniendo en nuestra ayuda. Conseguiremos pronto ese auxilio". Mientras, los alemanes habían vuelto a sus posiciones arrasando la llanura con granadas durante toda la tarde, muchas veces lanzando hasta seis granadas atadas con cables a un tiempo. Para ese entonces, los periódicos se habían hecho eco de la historia del "Batallón Perdido" y añadían presión al Coronel Stacey y el General Alexander para su pronta liberación. Otro intento de abrirse camino hasta el campamento fracasó... Whittlesey veía como se agotaban rápidamente las municiones, así como los hombres útiles que tenía bajo su mando. Así pasaron otra desdichada noche sin alimentos.

DOMINGO 6 DE OCTUBRE DE 1918

A media tarde los alemanes lanzan su peor ataque hasta el momento, avanzando hacia la desolada planicie con un escuadrón de lanzallamas en vanguardia. Enfrentados a chorros de fuego de más de 30 metros de longitud, los americanos abandonan el perímetro presas del pánico. "Fuego líquido", grita un hombre a Whittlesey... "Infierno líquido, vuelva a su puesto", fue la respuesta del mayor. A pesar de los fragmentos de metralla de una granada alojados en su espalda, el Capitán Holderman, usando dos rifles a modo de muletas, logró reagrupar las dispersas y aterrorizadas tropas y lideró un contraataque que acabó con todos los operarios de los lanzallamas e hizo retroceder a los alemanes. Aun así se habían perdido dos ametralladoras más y seguían sin alimentos, salvo las provisiones abandonadas a las afueras de la llanura, tan cercana y a la vez demasiado lejos...

LUNES 7 DE OCTUBRE DE 1918

Justo antes del amanecer nueve de los hombres de McMurtry se deslizan silenciosamente fuera del campamento en busca de las provisiones lanzadas por el avión. Por el camino se cruzan con una patrulla alemana que acaba con cinco de ellos y toma prisioneros al resto. El teniente Fritz Prinz, un oficial alemán que había vivido durante seis años en Seattle se hace cargo de los interrogatorios. Prinz envía de vuelta al soldado raso Lowell Hollingshead con un mensaje para su comandante en el que le solicita la rendición. Prinz dice que las tropas alemanas llevarán a cabo un nuevo ataque con los incineradores esa misma tarde y que solo quiere dar a los americanos atrapados la oportunidad de rendirse.

Hollingshead regresa de mala gana y entrega la nota donde se pide a Whittlesey que se rinda en nombre de la compasión. "El sufrimiento de sus soldados puede oírse desde las líneas alemanas, apelamos a su humanidad. Una bandera blanca enarbolada por uno de sus hombres nos confirmará que aceptan nuestras condiciones. Por favor le ruego trate a Lowell R. Hollingshead de forma honorable. Es todo un soldado".

Whittlesey manda a llamar a McMurtry y Holderman y les enseña la carta. Tras leer su contenido los oficiales se ríen. "Están suplicándonos la rendición", dice McMurtry. "Están más preocupados que nosotros". Whittlesey reprende a Hollingshead por abandonar su puesto y envía de nuevo al soldado a sus labores en el campamento. Ordena que las páginas blancas sean dispuestas a modo de señal para la aviación aliada, deseando que no fuesen confundidas con una señal de rendición por el enemigo.

El contenido de la misiva va corriendo de trinchera en trinchera y la clemencia de Printz tiene el contraproducente efecto de llevar a casi la totalidad de los soldados a adoptar la interpretación optimista de McMurtry. "¡Eh apuestos bastardos, venid a por nosotros!", grita alguien, y pronto el aire se llena con un ensordecedor coro de obscenidades.

Los alemanes replican con un feroz ataque. Al frente de la batalla está Holderman, cojeando sobre su rifle y abriendo fuego con la pistola. Holderman acaba él sólo con cinco alemanes y recibe otras cuatro terribles heridas pero consigue desbaratar el asalto en su flanco. Después de una terrible batalla que acaba con una pelea en cuerpo a cuerpo, el enemigo vuelve a ser puesto en fuga. Tras otra fría y lluviosa noche, los hombres de los batallones se preguntan cuánto más podrán resistir sin comida ni munición.

Sus dudas no durarán mucho más. Las avanzadas hechas anteriormente por la Primera División a través del Valle de Aire finalmente habían debilitado lo suficiente las posiciones alemanas en Argonne. Y tras abandonar el asedio las tropas alemanas desaparecen bajo la lluvia. Justo después del anochecer una patrulla de fusileros americana alcanza la planicie sin disparar un solo tiro. El asedio ha terminado.

MARTES 8 DE OCTUBRE DE 1918

Por la mañana Whittlesey sale por su propio pie del campamento con 194 de sus compañeros, 190 más están tan malheridos que deben ser transportados, 107 han muerto y otros 63 han desaparecido. El paradero de las compañías perdidas es aún un misterio.

Whittlesey se reunió con el General Alexander en la vieja vía romana que conducía fuera de la planicie que habían defendido. El general le saludó de forma amable: "¿Cómo se encuentra? De ahora en adelante es usted el Teniente Coronel Whittlesey". A lo que éste respondió con un murmullo ciertamente poco entusiasta. 34 días más tarde, el 11 de noviembre de 1918, cesaron todas las hostilidades en el frente occidental. La guerra había terminado.

LAS REPERCUSIONES

Whittlesey, McMurtry y Holderman fueron condecorados con la Medalla de Honor del Congreso. Cher Ami fue disecada y permanece expuesta en el Museo Smithsonian. Los hombres del Batallón Perdido se hicieron famosos, aunque la mayoría nunca estuvo de acuerdo con el nombre que se les había dado: si bien ambos batallones estaban "perdidos" no estaban desaparecidos en absoluto; todo el mundo sabía perfectamente dónde se encontraban. Whittlesey recibió un doctorado honorífico por la universidad de Williams en 1919 y se retiró de la vida pública. En 1921 el Teniente Coronel retirado redactó su testamento legando todos sus bienes a su madre. Después de escribir algunas cartas a sus conocidos, reservó pasaje en un crucero a La Habana. Una noche durante el viaje, tras permanecer durante largo rato bebiendo de forma considerable en el bar mientras hablaba de la guerra con un desconocido, manifestó su deseo de irse a dormir; tras interrumpir bruscamente la conversación, salió a cubierta y se suicidó arrojándose por la borda.

APÉNDICE: VIDA DEL SOLDADO

La vida en el frente oeste

La vida diaria de los soldados variaba de lo miserable a lo traumático. Las pausas en las labores de las trincheras o los descansos en las obligadas centinelas podían ser interrumpidas en cualquier momento por una cortina de fuego de la artillería o por un ataque de la infantería. Los francotiradores esperaban con ansia en Tierra de Nadie, preparados para disparar a todo aquel que se mostrara más allá de las trincheras. O, si se les ordenaba avanzar, los soldados se encontraban corriendo hacia una jaula de granadas y ametralladoras. Pronto, la muerte vendría en cualquier momento, con cualquier número de bajas. Como quiera que sea, la Gran Guerra se mantiene en la historia como una de las peores por otras razones. Las trincheras estaban llenas de porquería, insectos y enfermedades, y casi cada aspecto en la vida del soldado conspiraba para dejarle, entre momentos de puro terror, en la más absoluta miseria.

Equipo

El equipo del soldado británico lo cargaba todo el tiempo y variaba de 30 a 40 kg, dependiendo de la estación y de si estaba de marcha. En la Fuerza Expedicionaria Americana los hombres llevaban poca carga. Como carga mínima cada hombre portaba gabardina, rebeca, "costurera" (equipo de costura), raciones enlatadas, gorro de lana, arneses, camiseta, cartilla militar, navaja con estuche, 3 pares de calcetines, munición (150 balas), brocha de enjabonar, jabón, funda de rifle, sábanas impermeables, peine, bote de aceite, lata de grasa, cuchillo, tenedor, esponja, botella de agua, ropa de campaña, cepillo de dientes, toalla, máscara de gas, protector de columna, cordones, pala de trinchera, rifle, funda de cuchillo, bayoneta y cordel de limpiar.

También cargaban con cinturones de munición, macutos, una mochila, una bolsa y cualquier equipo especial que variara por asignación (tenazas, prismáticos, etc.). Recordar que la guerra llegó antes de la ascensión de los plásticos y materiales ligeros, fabricados artificialmente, así que el equipo era extraordinariamente abultado así como muy pesado.

Además, el casco de acero del soldado pesaba un kilo y sus botas dos y medio. No suele saberse que muchos soldados cargaron de lejos con mucho más peso del que les correspondía. La gabardina del soldado, invariable protección contra el frío (y suficientemente gruesa para ofrecer una mínima protección contra ataques) pesaba más de 4 kg, pero en un día o dos podía absorber hasta 15 kg de barro y agua! Así citó Ellis: "Imagínate en la oscuridad, después de dos o tres días de humedad, frío e insomnio, tambaleándote en lo profundo de la trinchera, arrodillado en el barro, llevando varias cargas que podían ser equivalentes a tu peso corporal". Al final, la fatiga demostró ser tan mala enemiga como los alemanes, y nada más caminar del punto A al B podía ser una hazaña hercúlea.

Reglas: Cualquier soldado que no esté cargado con lo mínimo (Rifle, casco, munición, agua, máscara de gas y gabardina) y haciendo cualquier tipo de tarea ardua (marcha, caminando, etc.) debe hacer una tirada de CON por cada hora de actividad comenzando con CON x5 con el múltiplo decreciendo en uno por cada tirada. Si un soldado falla estará fatigado, y sufre un -10% de penalización a todas las acciones Físicas y de Manipulación (Arte, Esconderse, Escalar, Destreza, Esquivar, Conducir, Primeros Auxilios, Armas de Fuego, Armas Cuerpo a Cuerpo, Ocultarse, Saltar, Cerrajería, Reparaciones Mecánicas y eléctricas, Artes Marciales, Operar con Máquina Pesada, Fotografía, Pilotar, Cabalgar, Escabullirse, Nadar, Lanzar) *por tirada fallida*. Después de 5 tiradas falladas el soldado se colapsa por la fatiga y debe descansar 8 horas antes de que una nueva actividad pueda ser llevada a cabo. Además, escabullirse con todo el equipo es imposible. Todas las **Tiradas de Esconderse y Escabullirse** son divididas a la mitad (añadiendo las penalizaciones por la fatiga). Reduce el Movimiento de un soldado por carga pesada por 20 menos su FUE hasta un mínimo de 1. **FIN**

Rutina

Por supuesto, ninguna unidad estuvo en las trincheras durante toda la guerra. La rutina anual de un soldado variaba de ejército en ejército, de unidad en unidad, pero en conjunto, un soldado medio pasaba de 100 a 110 días en primera línea o trinchera por año, 120 días en reserva (un día de marcha desde el frente) y 165 días de descanso en el hospi-

tal o en la marcha. Solo el ejército alemán mantenía sus divisiones en un lugar durante más de cinco meses por época; los ejércitos aliados turnaban sus divisiones arriba y abajo del Frente Oeste regularmente, resultando de varios periodos donde una unidad podía estar en movimiento, bien por tren (raramente) o en marcha.

Las unidades en reserva ocupaban su tiempo con deberes de logística, ayudando en el transporte de repuestos o produciendo crudos materiales de trinchera como postes y soportes. Los ejércitos europeos volvían a su hogares en retirada mientras los americanos vagueaban por París u otras ciudades francesas de juerga. El tiempo pasado en la primera línea de las trincheras (o "Línea de Fuego") y las trincheras de reserva era dividido en "vueltas" de uno a treinta días durante periodos de calma, aunque durante una batalla una unidad podía permanecer en Línea de Fuego durante cincuenta días!

Las vueltas en el frente eran las partes más duras en la vida de un soldado. El tiempo en las trincheras se dividía de dos a cuatro vigilancias, y se centró alrededor de "permanecer" desde la puesta a la salida del sol, cuando la compañía completa alineaba los parapetos en caso de que el enemigo se decidiera a atacar. Los hombres trabajaban en turnos de dos a tres horas, permaneciendo en guardia o transportando repuestos, rellenando cráteres de obuses, reparando o cavando nuevas trincheras o fregando letrinas. Había poco tiempo para dormir, y los vigilantes tenían una ardua labor para mantenerse despiertos en una noche de vigilia después de varias horas de trabajo riguroso. Además, la muerte estaba siempre al acecho lejos de las líneas del frente: los francotiradores esperaban para disparar a alguna cabeza expuesta, y una posición podía contar con al menos seis obuses de artillería por día. ¡Las unidades tendían a perder la sexta parte de su fuerza por enfermedades y metralla! Se estima que el ejército británico perdió 300.000 hombres al año durante los periodos de calma.

Las pequeñas unidades eran enviadas a patrullar, arrastrándose por Tierra de Nadie de noche para espiar en las líneas enemigas (una obligación particular y terrible). Las devastadas unidades era enviadas en incursiones. Las incursiones en las trincheras eran un asunto traumático: los incursores aserraban sus rifles, se deshacían de toda insignia (botones del uniforme inclusive), improvisaban grandes mazas y cuchillos, se ennegrecían la cara y se escabullían sobre las líneas enemigas. Los terribles combates aseguraban que los incursores se abriesen paso con granadas y escopetas o luchando con uñas y dientes, con la esperanza de coger prisioneros o arrancar insignias de oficiales para verificar qué unidad alemana estaba posicionada allí, matando a tantos hombres como fuera posible y generalmente, tratando de desmoralizar al enemigo. En las actuales batallas es raro. Una unidad puede contar con una o dos grandes acciones al año, y quizá cinco pequeñas incursiones en su posición. Algunos hombres pueden pasar años sin siquiera ver al enemigo.

Un extraño respeto, casi una camaradería, existía entre ambos bandos, que pasaron años acampando a pocos metros de distancia. La artillería y los francotiradores se relajaban durante las horas de desayuno y cena, y una escuadra que llamara la atención por una canción a veces podía verse aplaudida o incluso acompañada por el enemigo. Los soldados de ambos lados incluso dejaban al enemigo recoger sus muertos o reparar una trinchera inundada sin disparar. Los

Aliados y los enemigos incluso dejaron sus trincheras el día de Navidad de 1914, y en Tierra de Nadie se llegaron a asociar dos unidades que jugaron un partido. El Alto Mando frunció el ceño en aquella fraternización con el enemigo, sin embargo, y cada Navidad posterior se recibió con brutales descargas de la artillería.

Como nota final, las chapas de identidad, los relojes de 24 horas y el alfabeto fonético, tres de las piedras angulares de los ejércitos modernos, no se habían inventado todavía. Además, los soldados de la Gran Guerra no eran reclutados al estilo de Vietnam: una vez que se ofrecía voluntario o era reclutado, un soldado estaba en la guerra hasta que acabara. La única opción de marcharse vendría pasado un año. La única esperanza a la que podían mirar era un armisticio, que incluso se vio lejano los días antes de que los conflictos acabaran.

Comunicaciones

Las comunicaciones entre el cuartel general y las unidades en el campo son vitales en cualquier situación militar. Aun más en la Gran Guerra, cuando la Infantería atacaba se la coordinaba con descargas de artillería, y un retraso de cinco minutos podía ser fatal. Las comunicaciones desde la primera línea al regimiento o al cuartel de la división se realizaban con teléfonos de campo. Éstos eran grandes, torpes aparatos accionados por un generador manual. Estos teléfonos requerían miles de cables expuestos a la intemperie, y los caprichos del viento emparejados al continuo cañoneo hacían que los teléfonos de campo funcionasen solo la mitad de las veces. Era altamente impracticable para las unidades avanzar con el abultado teléfono y las bobinas de cables en las ofensivas, así que las comunicaciones de vuelta



VIDA DEL SOLDADO: COMIDA ENLATADA

usualmente estaban paradas. Las unidades que avanzaban o cuyas líneas eran cortadas a veces empleaban como recurso a corredores que llevaban los mensajes en mano. El retraso era bastante considerable. Guardianes y jugadores pueden ver en el final de la película *Gallipoli* un ejemplo de cuán peligroso y duro podía ser el trabajo de un corredor. Las unidades también usaban como relevos las palomas mensajeras. Unas 15.000 palomas americanas fueron entrenadas para la Primera Guerra Mundial, y algunas más fueron prestadas por las unidades francesas. Éstas palomas cargaron cientos de mensajes durante la guerra. El ejército se jacta de que el 95% de los mensajes enviados fueron recibidos, incluso uno que decía: "¡Tómenla! ¡Estoy harto de cargar con este maldito pájaro!". Una paloma a tiempo podía ser la diferencia entre la vida y la muerte, tal y como los hombres del Batallón Perdido descubrieron.

Respecto al Correo, las tropas británicas y francesas recibían regularmente el correo, sus cartas podían tomar unas dos semanas para llegar a su hogar, mientras que las cartas de vuelta algunas veces podían tardar como poco hasta tres días. Los americanos tenían menos suerte: los envíos a través del Atlántico luchaban contra los submarinos alemanes, y eran notoriamente lentos. Si una carta conseguía llegar a su destino en seis semanas se consideraba rápido. Para los hombres en el campo de batalla, dos correos en el mismo mes era un milagro.

Medicina

La medicina en pleno campo de batalla era prácticamente inexistente. Cada soldado transportaba un vendaje de campo que le podía servir a él o a un compañero para aplicarlo sobre una herida. Sin embargo no había garantías de que se

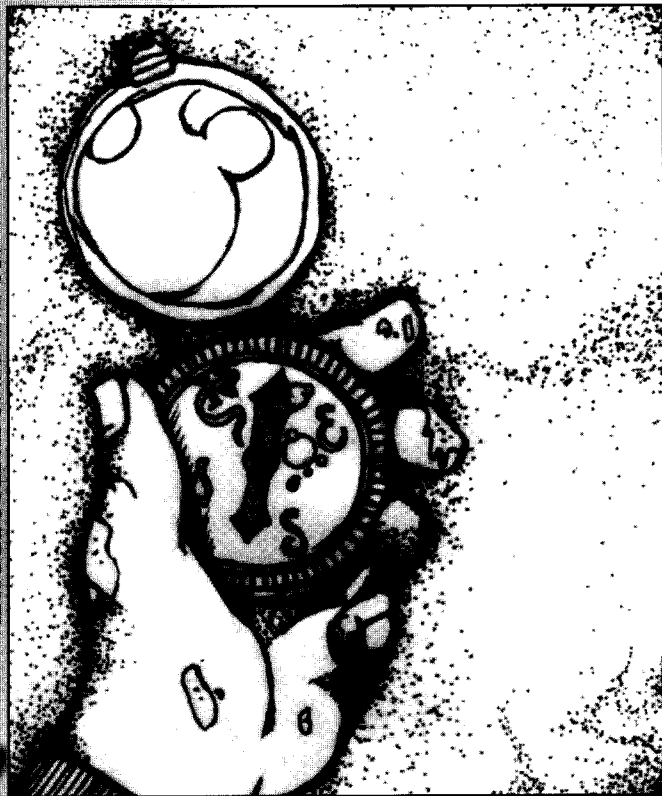
podiera mantener en buenas condiciones como para poderse usar. Los hombres heridos requerían el transporte de 4 portadores que les llevaran a un área cerca de las trincheras llamada "Puesto de ayuda". Los heridos eran tratados allí, las vendas cambiadas, y se les aplicaban algunas inyecciones (normalmente calmantes ya que los antibióticos eran escasos). En algunos casos extremos se necesitaba practicar cirugía a los heridos sobre todo para realizar amputaciones de miembros. Los heridos se trasladaban a un puesto de cura avanzado y más tarde a un hospital de campo.

Reglas: Si se practican en el campo de batalla, la tirada de Primeros auxilios no puede aumentar demasiado los puntos de curación de un soldado, ni revivir a uno que ya esté muerto, debido a la falta de material médico adecuado y de técnica. Las tiradas de medicina son imposibles en el campo de batalla. En un hospital de campo sin embargo sí son posibles, cualquier soldado en un hospital de campo convaleciendo puede recuperar 1D3+1 puntos de vida por semana, el 2D3 entero es imposible en condiciones tan poco sanitarias. **FIN**

El hospital de campo era el lugar donde se realizaba la mayoría de la cirugía. Los avances en medicina, particularmente en antibióticos, permitían a la cirugía ser más fácil de soportar que en los días de la Guerra Civil, aunque seguía siendo horripilante. La amputación seguía como el mejor remedio para los miembros destrozados o desangrados. Poco se conocía de la anestesia tampoco, y la mayoría de las operaciones quirúrgicas se realizaban administrando una dosis de licor al paciente para mitigarle el dolor. Muchos hombres con heridas de pecho o cabeza no llegaban a la sala de operaciones, morían en los traslados. Aquellos con heridas particularmente complicadas muchas veces no eran trasladados del campo de batalla en favor de aquellos con más posibilidades de sobrevivir.

Reglas: Cirugía (para masters particularmente crueles); Una sola herida que afecte a más de la mitad de los puntos de vida de un soldado (o mutile algún punto vital) hará que se desangre a un punto de vida por ronda. Una tirada exitosa de Primeros auxilios permite dejar de sangrar (usando las vendas de campo), pero entonces el soldado perderá un punto de vida al día por lesiones internas y deterioro general hasta que se le pueda practicar cirugía. (Estos puntos perdidos no pueden ser tratados con primeros auxilios). Un soldado debe hacer una tirada CON x5 o morir en la mesa de operación. Si la tirada es exitosa el soldado puede empezar su convalecencia en el hospital de campo recibiendo 1D3+1 puntos de vida por semana de reposo. **FIN**

Sólo el 23% de las heridas tratadas en los hospitales de campo eran heridas de bala. El resto eran heridas por disparo de artillería o explosiones de granadas. Esto podía infligir heridas horribles o amputaciones, castrar a un soldado e incluso desmembrarlo. Las heridas en la cabeza eran las peores, con fragmentos en los ojos, orejas y narices arrancadas. A veces se encontraban soldados vivos y semi inconscientes con las mandíbulas arrancadas de cuajo o los cráneos abiertos al aire dejando ver su cerebro.



VIDA DEL SOLDADO: ¡PERDIDOS!

Enfermedades e higiene

La vida en las trincheras era abominablemente mugrienta y sucia. Los soldados eran enterrados donde caían, y muchas veces los cuerpos en descomposición aparecían al haber movimientos de tierras o lluvias. Había muy poca infraestructura de saneamiento. Las letrinas eran fosas que se tapaban cuando estaban llenas, aunque muchos soldados usaban el primer agujero que encontraban como baño. Las trincheras tampoco tenían desagües y cuando llovía los soldados podían estar hasta la cintura de barro y sus propias aguas sucias. Las ratas atraídas por los cadáveres en descomposición campaban por doquier. Los hombres tendían a no ducharse o afeitarse y se llenaban de piojos. El espacio era muy limitado, los hombres vivían y dormían hombro con hombro. Casi cualquier enfermedad conocida por el hombre, como la peste negra, azotó las trincheras y se extendió a sus anchas en aquellas condiciones. Sin embargo, una dolencia se hizo famosa sobre todas las demás en el Gran Guerra: el pie de trinchera.

El pie de trinchera era una dolencia que aparecía como resultado de las caminatas y el tiempo que pasaban en pie los soldados, pues caminaban días enteros con sus calcetines y botas mojados. Una inmersión en agua seguida de un día de constante movimiento era suficiente para crear el pie de trinchera, y las condiciones húmedas del Frente Oeste hacían imposible evitar estos factores. Durante la guerra, 74.711 soldados británicos fueron atendidos por casos extremos de pie de trinchera, y algunas unidades podían tener hasta un cuarto de sus hombres con ese mal al mismo tiempo. Esta enfermedad a veces se confundía con la congelación ya que poseía los mismos síntomas. Los pies se entumecían, se volvían rojos o azules, dolían y en casos extremos se gangrenaban.

Se usaron varios remedios con un éxito modesto. De 1915 a 1917, además de mantener los pies limpios y secos, los soldados se los untaban con una grasa de ballena a prueba de agua. Desde junio de 1917, además, se distribuían, además de esta grasa, polvos de talco y alcanfor. Secar y tratar los pies dos veces al día era suficiente para evitar el pie de trinchera, pero además los soldados debían mantener los calcetines secos. Secar unos calcetines mojados y sucios llevaba mucho tiempo y los 3 pares repartidos muchas veces no eran suficientes. Muchas unidades repartían calcetines secos con el rancho de la cena, otros soldados cogían los calcetines secos de los caídos. Para mantener las botas secas los soldados les ponían papeles de periódico o salvado caliente.

Aunque las complicaciones derivadas del pie de trinchera eran muy serias, desde la pérdida de varios dedos del pie hasta algún pie entero, los oficiales despreciaban las molestias de los soldados. Aquellos hombres afectados con el pie de trinchera eran acusados de tener poca disciplina por no poder evitarlo.

Reglas: Cada día que un soldado pasa sin tomar las precauciones adecuadas (lo que requiere de 2 a 3 horas de tiempo libre, calcetines secos y medicamentos para sus pies) tiene que hacer un tirada de CON empezando en CON x 5 o contraerá el pie de trinchera. Cada día que pasa sin tratamiento reduce el modificador en uno (a x4, x3 etc.), hasta CON x1 en el quinto día. Una vez que se contrae el pie de trinchera, tomar precauciones no

Armaduras en la PGM

Si no se usa ningún sistema de puntos de localización se asume que un soldado siempre tendrá un punto de armadura (del casco o del gabán). Si el sistema se usa, el casco de acero del soldado son 2 puntos de armadura en la cabeza con el 50% de posibilidades de ayudar en caso de un ataque frontal. Los gabanes o gabardinas que se llevan en otoño e invierno proporcionan un punto de armadura para el pecho, el abdomen y ambos brazos, y funcionarán el 50% de veces contra un ataque a las piernas.

ayudará a mejorar, sólo una tirada exitosa de Medicina y una semana de reposo proporcionará la cura. Cada día que pasa el soldado con pie de trinchera su movilidad máxima se reduce en uno (ejemplo, de 8 a 7, de 7 a 6 etc.). Notar que las penalizaciones al movimiento son acumulativas con las penalizaciones de estorbo. Una vez la movilidad de soldado llega a 0 la gangrena se presenta y el soldado perderá 1D3 puntos de vida por día hasta la muerte, o hasta que se le practique cirugía. Un pie gangrenoso requerirá que 1D6 dedos sean amputados (una tirada de 6 significa que el pie debe amputarse también). El Guardián tiene libertad para describir detalles de disentería, tifus y otras enfermedades. Los soldados necesitarán una CON x5 para cada semana pasada en la primera línea de trincheras: el fallo significará contraer una enfermedad de algún tipo que debilitará al soldado y le matará sólo en casos extremos. **FIN**

Batalla

La cara más horripilante de la Gran Guerra, la batalla, no debe ser usada a la ligera. Se anima al Guardián a centrar la acción alrededor de la batalla histórica. Documentate sobre la misma y crea un desarrollo turno a turno. La tabla de resultados de Cargas de infantería en **Tierra de nadie** es un buen punto de partida. En cada ronda, en vez de tratar de obtener resultados del fuego de cientos de hombres, asume que el soldado atacante tiene un 50% de posibilidades de ser herido o perder cordura al contemplar cualquier horror. En **Tierra de nadie** el daño se mantuvo al mínimo; si usáramos el daño real de una granada o una ametralladora, sólo un soldado de cada diez podría escapar indemne. El Guardián está avisado para hacer de sus jugadores-soldados unos de los pocos afortunados que sobrevivieron a la batalla. Se enfatizará el trauma y el horror del combate en vez del daño causado por las balas y las explosiones. Las heridas emocionales son más divertidas de jugar que las físicas.

Gas

El arma más infame de la Primera Guerra Mundial, el gas, fue usado por primera vez en abril de 1915 y como arma estándar en ambos lados del conflicto poco después. El gas de cloro fue el primero en usarse, y luego el gas de fósforo, que finalmente fue sustituido por el peligroso gas mostaza en 1917. El gas normalmente se encontraba dentro de proyectiles de artillería. El gas de cloro, cuyo olor es una mezcla

Armas de la Primera Guerra Mundial

Rifles

Nombre	Calibre	Daño	Velocidad	Estilo	Carga	Capacidad	Recarga	PV	Fallo
U. S M1917	.30-06	2D6+4	1/2(1)	palanca	cargador	5	1 ronda	12	00/90
Un arma pobre y poco precisa (-5% de habilidad en rifle), el rifle estándar A. E. F. Los rifles británicos y franceses, el Lee-Enfield Mk3 y el M1916 son virtualmente idénticos al M1917 (solo que más precisos, sin penalización de habilidad), les salva que disparan munición .303Br y 8mm respectivamente, y el Británico Lee-Enfield tiene una cargador de 10 rondas.									
Mauser 1898	7.92	2D6+4	1/2(1)	palanca	cargador	5	1 ronda	12	00/90
Fusil oficial del ejército alemán									

Nota: La velocidad de disparo que aparece entre paréntesis es usada por tiradores con una habilidad en armas de fuego de 75 o superior. El número de fallos que aparece tras la barra es usado para armas sucias o con mal mantenimiento. Finalmente, reducir el número de fallo para cualquier ametralladora recargable a través de cintas de munición en 7 si no está manejada por al menos dos personas, y doblar el tiempo de recarga.

Pistolas

Nombre	Calibre	Daño	Velocidad	Estilo	Carga	Capacidad	Recarga	PV	Fallo
Colt 1917	.45	1D10	1(3/2)	Revólver	Vuelta	6	2/ronda	10	00/96
Arma de oficial estadounidense, un revolver pesado.									
P08 Luger	9mm	1D10	2(3)	Semi	Cargador	8	1 ronda	8	99/75
El arma semiautomática de oficial alemán.									

Armas automáticas

Nombre	Calibre	Daño	Velocidad	Estilo	Carga	Capacidad	Recarga	PV	Fallo
BAR	.30-06	2D6+4	1(2)*	Sel.	Mag	20	1 ronda	11	98/70
El rifle automático Browning, disponible (pero raro) a finales de 1918. Puede disparar automáticamente hasta 10 rondas (usar la habilidad de ametralladora para un disparo automático completo).									
Pistola Lewis	.30-06	2D6+4	ráfaga	Automática	Tambor	47	1 ronda	12	98/75
Pistola británica usada por todos los ejércitos aliados. Con frecuencia colocada en los aviones.									
Vickers	.303Br	2D6+4	ráfaga	Automática	Cinta	250	2 rondas	12	98/75
Una ametralladora británica muy pesada que reemplazó a la Lewis. Enfriada por agua.									
Browning M1917	.30-06	2D6+4	ráfaga	automática	cinta	250	2 rondas	12	98/75
La ametralladora americana estándar, enfriada por aire o agua.									
Maxim MG08	7.92	2D6+4	ráfaga	automática	cinta	50-250	2 rondas	12	98/75
La famosa ametralladora alemana, enfriada por agua.									

Armas especiales

Nombre	Base	Tipo	#At	Daño	Capacidad	PV	Fallo
Granada	Lanzar	Lanzamiento	1/2	4D6/4m	1	8	99
Lanzallamas	35	25 m	1	2D6*	10-12	6	93
Mortero	00	100 m	1/2	4D6/3m	1	15	95
Artillería	00	500m+	1/4	10D6/2m	1	40	99

Nota: Cualquiera alcanzado por un lanzallamas debe hacer un tiro de Suerte o incendiarse, recibiendo 1D3 puntos adicionales por asalto. Además, las víctimas de las llamas deberán hacer un tiro de cordura con un coste de 0/1D3; si están en llamas el fallo es automático. Las víctimas que fallen el tiro de Cordura deberán tumbarse en el suelo y rodar para aliviar las llamas (incluso si no están ardiendo). Si se usa el sistema opcional de localización del blanco, los lanzallamas podrán dividir su daño entre dos lugares, y el daño por explosión es dividido en unidades de 3 puntos que se distribuyen al azar.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Nombre	Base	Daño	¿Empala?	PV
Bayoneta, disparada	20	1D8+1+db	Sí	Como un rifle
Bayoneta, clavada	25	1D6+1+db	Sí	15
Culata del rifle	25	1D8+db	No	Como el rifle
Herramienta de atrincheramiento	25	1D3+db	No	15
Cuchillo de trinchera*	25	1D6+1+db	Sí	15

** Este cuchillo lleva agarradera de metal para los nudillos en la empuñadura, lo que añade 2 en daño por puñetazo al que lo blande.*

entre la piña y la pimienta, reacciona con el agua en ojos, garganta y pulmones para convertirse en ácido hidrolórico, causando daños horribles en ojos y pulmones. Las víctimas están condenadas a una muerte lenta por asfixia, y pueden pasar días ahogándose antes de morir. El gas de fósforo huele como el pescado podrido, irrita las mucosas, daña los ojos, crea llagas en los pulmones, garganta y lengua. La muerte por gas de fósforo era más rápida. El peor de todos era el gas mostaza; olía mejor, como una pasta dulce o jabón perfumado. Sus efectos podían tardar hasta 12 horas en aparecer pero eran igualmente horribles.

El gas mostaza irritaba la piel, los ojos y los pulmones limitando incluso la efectividad de las máscaras de gas. El gas producía náuseas, vómitos y ampollas en la piel que se convertían en heridas muy graves. Además, el gas destruía totalmente las mucosas y membranas en los pulmones, dejando un dolor espantoso mientras los tejidos bronquiales se secaban. La muerte por gas mostaza podía tardar en llegar hasta 5 semanas; en algunos casos desesperados las víctimas tenían que ser atadas a las camas para evitar que se agitasen violentamente cuando agonizaban.

Reglas: Cuando se vea expuesto a un ataque por gas el soldado inmediatamente necesita un tiro de cordura con un coste de 1/ID4. Después de esto todos los que hayan estado expuestos deben superar un tiro de Suerte para ponerse las máscaras de gas a tiempo. La exposición al gas necesitará otro tiro de cordura con un coste de 1/ID6, y un tiro de resistencia para enfrentar la CON del soldado a la potencia del gas. Una tirada exitosa significará que el soldado recibe la mitad de la POT en daño; con un fracaso se recibe la POT completa. El daño por gas no es instantáneo, empezará por el primer contacto con el gas y se dividirá por la tasa de daño del gas. Cualquiera expuesto al gas tendrá que hacer una tirada de Suerte o quedará ciego. Fallar una CON x3 indicará que la ceguera será permanente. Las ampollas causadas por el gas mostaza no pueden ser evitadas, las sufren todos los soldados, incluso aquellos que llevan máscaras de gas. Todas las víctimas supervivientes perderán un cuarto del daño por gas que reciben en CON. Sólo una tirada de Medicina podrá intentarse por víctima de gas, lo que reducirá el daño a 1D3 puntos. Mientras están bajo el efecto del gas las víctimas están incapacitadas con dolor y convulsiones. Ver más sobre el gas en el cuadro adjunto. **FIN**

Locura

No todas las heridas de la guerra fueron de sangre. El "Síndrome de estrés postraumático" como se le conoce hoy en día, fue descubierto entonces: los doctores vieron a miles de hombre sucumbir al estrés psicológico y el terror. Algunos mostraban síntomas de fatiga extrema mientras otros se volvieron locos. La mayoría de estos casos fueron denominados "Aún por diagnosticar (nervioso)", pero

aquel estado se recuerda hoy en día por los soldados como "Trauma del bombardeo".

Mientras que una explosión de artillería podía agitar el fluido cerebral o espinal de un hombre y de ahí afectar a sus funciones cerebrales, la mayoría de los traumas no eran producidos por las bombas; su aparición podía ser tan lenta y sutil que casi no podía diagnosticarse. El estrés extremo de vivir en condiciones lamentables, constantemente en grave peligro, contemplando a los soldados caídos en combate, llevó a los límites de la cordura a todos los soldados en el cuerpo. La mayoría de los médicos y oficiales achacaban este trauma a la falta de carácter del soldado, y aquellos que mostraban signos de no servir para el ejército eran vistos como débiles y cobardes.

Además, había una gran dificultad en definir un caso de trauma por bombardeo: sus síntomas variaban de un hombre a otro hasta tal punto que el aguante límite era siempre distinto en cada hombre. Los archivos sobre trauma por bombardeo de entonces eran vagos y escasos. ¿Cuándo exactamente la fatiga se convertía en neurosis? ¿Cómo de traumatizado estaba alguien con trauma por bombardeo? Muchas veces, además, no había sitio suficiente para aquellos soldados que se quejaban de trauma por bombardeo, la mayoría eran rechazados y sus casos jamás se estudiaron, especialmente durante los combates. Los oficiales eran mejor tratados, muchas veces se les hacía marchar o se les internaba durante un mes en centros de recuperación especiales. Los soldados rasos, los de primera línea de fuego, sin embargo eran llevados a hospitales de campo donde no recibían tratamiento psiquiátrico en absoluto, y encima se les ponía el estigma de haber perdido el tiempo en el ala para traumatizados. Los oficiales eran menos susceptibles y con frecuencia esperaban a estar en marcha para desmoronarse, contribuyendo a esto el estar en misión y la responsabilidad de tener hombres a su cargo.

Reglas: Cualquier soldado que sufra la mitad o más de sus puntos de vida en una explosión de artillería será susceptible de padecer el síndrome del bombardeo psicológico o neurasténico. Esta condición deberá ser tratada por Guardián y jugadores como si se tuviera una locura definitiva. Los soldados con síndrome del bombardeo padecerán de cansancio, irritabilidad, desorientación, desconcentración y cefaleas. Los síntomas suelen tardar días en manifestarse y gradualmente aumentan en intensidad hasta que el soldado es incapaz de hacer nada. Existen tratamientos para esto: un doctor que tenga éxito en una tirada de Medicina puede recetar medicación que ayudará a sobrelle-

Gas venenoso en la Primera Guerra Mundial

Tipo de gas	POT	Tiempo exposición	Tasa de daño	Síntomas
Cloro	14	30 segundos	3 puntos/día	Ceguera, quemazón en ojos y garganta, asfixia.
Fósforo	16	1-2 minutos	5 puntos/hora	Convulsiones, vómitos de sangre, ceguera.
Mostaza	21*	1-12 horas	1 punto/2 días	Ceguera, náuseas, vómitos, ampollas.

*Añade ID6 adicional, daño por ampollas.

var los síntomas, pero nunca podrá hacerlos desaparecer del todo. Para el síndrome psicológico del bombardeo, ver la siguiente sección. **FIN**

Pérdida de la Cordura

Las reglas para la pérdida de la cordura, locura temporal y locura definitiva no han cambiado desde las reglas revisadas en **La Llamada del Cthulhu**. Las siguientes listas y tablas conceden al Guardián guías para desarrollar distintos tipos de locura causados por la Gran Guerra. Además, las reglas para acostumbrarse a los horrores son viables pero con alguna modificación. Mientras un veterano curtido puede estar acostumbrado a ver cadáveres u hombres muriendo horriblemente, sigue estando obsesionado por el hecho de que su propia muerte puede estar cerca. Los soldados veteranos deberán seguir haciendo tiradas de cordura al presenciar una muerte horrible. El éxito de la tirada indicará que no hay pérdida de la cordura mientras que un fallo significará la pérdida de un punto de cordura.

Alternativas a diversos tipos de locura estándar:

EJEMPLOS DE PÉRDIDAS DE CORDURA

Pérdida	Causa
0/1D2*	Cada temporada en las trincheras. 1D3 tiradas por temporada, con un mínimo de 1 punto perdido automáticamente.
0/1D3	Cada hora pasada bajo una andanada de artillería pesada. También puede dañar las tiradas de Escuchar hasta en 10 puntos.
0/1	Patrullar en situaciones de continuo peligro.
0/1D3	Ser alcanzado por un lanzallamas.
1/1D4*	Ser gaseado. La exposición resulta en un fallo automático.
1/1D6	Heridas por inhalación de gas.
0/1D6	Luchar en una batalla.
1/1D4	Entrar de lleno en el fuego enemigo.
Variable	Atacando en batalla.
0/1D6	Ver morir a un compañero.
0/1D2+	Ser testigo de una muerte horrorosa (dependiendo de las circunstancias puede ser hasta de 1/1D6+1).

Un asterisco indica que el soldado no puede acostumbrarse a estas situaciones, siempre necesitará tiradas de cordura.

TABLA DE LOCURA TEMPORAL (DADO 1D10 O ELEGIR)

1	Catatonía
2	Engaño/Alucinaciones
3-4	Frenesí
5-7	Estado zombi
8-9	Histerismo
10	Estupefacción

Catatonía: Un soldado puede estar de pie pero no tiene iniciativa o interés, tiene que ser conducido o forzado para las acciones simples, no tomará acciones independientes.

Engaño/Alucinaciones: La mente del soldado se impone un orden dentro del caos a su alrededor, se impone unas condiciones y a los demás que no existen. El engaño puede tomar varias formas: quizá el soldado se cree invisible o a prueba de balas, o se cree un pájaro capaz de volar. Estos engaños se alían con el miedo a una muerte inminente mientras otros, como la invencibilidad o la inhumanidad del enemigo, sólo aumentan el horror. Las alucinaciones a menudo acompañan a los engaños para darse más veracidad, aunque también pueden aparecer solas. El Guardián puede ir tan lejos como quiera, transformando a amigos y enemigos en monstruos, lagos de sangre o la muerte encarnada. El soldado puede tener visiones de sus amigos comiendo carroña, las entrañas de un camarada atacándole como serpientes, etc.

Frenesí: La bestia asesina en el corazón del soldado civilizado se desata, y el soldado frenético se embarca en una orgía de destrucción. Los hombres frenéticos correrán matando a todos a su paso, a sus amigos, disparando a todo lo que se mueve. Los hombres frenéticos usarán sus rifles hasta romperlos, a falta de armas usarán sus dientes, sus uñas, llegando a matar con sus propias manos si es necesario. Son inmunes al dolor. Los amigos asesinados en este estado podrán destruir la cordura del soldado una vez vuelva a recobrar el juicio.

Estado zombi: La neurosis más común en el campo de batalla, universal entre los hombres que cargan contra fuego enemigo. La mente del soldado, totalmente sobrepasada con la perspectiva de una muerte segura, se cortocircuita, convirtiendo al soldado en un autómata que ataca sin emociones y que es vagamente consciente de lo que le rodea o de su cuerpo.

Histerismo: Terror mortal. El soldado cae en un estado de locura. O se deja llevar por su valor.

Estupefacción: El soldado asume una posición fetal y se aísla de todas las situaciones.

Locura definitiva

Un soldado que experimenta una locura definitiva ha pasado por una locura transitoria como síntoma de su desmoronamiento. Por ejemplo, un soldado que llega al final y cae en el frenetismo, sale de la crisis y se encuentra con que no puede recordar su propio nombre. La locura temporal ha desembocado en una definitiva ya que la condición temporal ha terminado.

Más abajo sugerimos varias locuras definitivas. No tienes por qué usar solo estas. Son sugerencias para que el Guardián pueda inspirarse antes de crear otras. Las locuras particularmente más apropiadas para la Primera Guerra Mundial aparecen en letra cursiva.

Tipos de locura definitiva sugeridos

1	Amnesia
2	<i>Aflicción histérica</i>
3	Catatonía
4	Psicosis criminal
5	Paranoia
6	<i>Fobias</i>
7	Esquizofrenia
8	Obsesión/Adicción/Temores
9	Personalidades múltiples
10	<i>Trauma del bombardeo</i>

Amnesia: El soldado pierde la memoria, puede ser una pérdida selectiva. Normalmente recuerda el idioma y las habilidades físicas básicas, pero no las intelectuales. Los nombres y el reconocimiento de amigos, familia y enemigos son los primeros en perderse.

Aflicción histérica: El soldado está incapacitado de algún modo, no tiene ningún problema médico. Sus ojos han visto mucho y ahora evitan ver nada más. Los oídos ensordecen. Los soldados puede también sufrir la pérdida del habla o de la movilidad de brazos y piernas. El soldado no tiene control sobre estos síntomas.

Catatonia: ver enfermedades temporales.

Psicosis criminal: La creencia de que los seres humanos no tienen nada entre ellos y que los enlaces sociales como el amor, la verdad, la amistad y la compasión son mentiras contadas para beneficio personal de alguien. La vida no tiene sentido. Esta percepción lleva a la conclusión de que el asesinato, el robo, el fraude etc. son simples cálculos que implican la posibilidad de ser atrapado.

Paranoia: El soldado no confía en nadie, ni en sus compañeros. Se cubre en las trincheras, se sienta de espaldas a la pared, entra el último en las habitaciones, examina su comida buscando veneno y estudia cada gesto y comentario para buscarle un doble sentido. La paranoia amenaza particularmente a personas que parecen distintas a los demás. Quizá no admita estos sentimientos, pero en secreto está desarrollando elaborados rituales de protección y esquemas de venganza.

Fobias: El soldado adquiere de 1 a 6 fobias que van en grado de severidad desde sudores fríos a gritos o convulsiones. Los soldados se asustarán al oír sonidos altos durante el resto de sus vidas. Las fobias comunes en un soldado son la astratofobia (terror a sonidos de volumen alto), balistofobia (por obvias razones), claustrofobia (por todo el tiempo pasado en sitios angostos), hematofobia, iatrofobia (los tratamientos médicos suenan peor de lo que son), monofobia, necrofobia, pirofobia, escotofobia y xenofobia.

Esquizofrenia: el soldado empieza a vivir en un mundo privado pero sistemático y con un significado bien desarrollado. Sabe que todas las situaciones insignificantes están relacionadas por una simple causa invisible. Entender esta causa parece revelar todos los misterios de la vida, ya esté el entendimiento mal enfocado. Frecuentemente la causa invisible toma la forma de un grupo, con rasgos desde religiosos hasta políticos, o de un folclore hipotético como los Iluminati y los extraterrestres. La esquizofrenia avanzada no impide que el individuo se comunique o cuide de sí mismo, sus visiones interiores son muy poderosas. La revelación de los Mitos del Cthulhu suele llevar a un diagnóstico de esquizofrenia.

Obsesión, adicción, temores: Cada tipo de reacción tiende a disminuir el horizonte del sufridor para convertirlo en algo más manejable. El soldado-investigador se obsesiona con una ocupación por la que excluye toda su vida. La familia y

los amigos son ignorados, la carrera olvidada. El sufridor padecerá insomnio y experimentará estados maníacos de depresión y de animación. La comunicación se vuelve secreta, errática. El adicto encuentra el significado y el consuelo en el alcohol, el opio, las pastillas o en algún estimulante o tranquilizante químico apartándose más y más de la sociedad y de los demás. Se da una dependencia seria cuando el adicto llega a cometer crímenes con tal de mantener su adicción. El sufridor de temores experimenta síntomas físicos extremos cuando está bajo el estrés o en situaciones normales, quizá con nervios, tics, espasmos, convulsiones periódicas, vómitos y sudores excesivos. La víctima llevará en secreto esta cruz negando que algo vaya mal, insistiendo en que sus habilidades como profesional son tan buenas como siempre.

Personalidades múltiples: El soldado es el huésped de su personalidad original y comienza a desarrollar personalidades diversas que nacen como estrategia de respuesta o en compensación a ciertos aspectos no desarrollados en la personalidad original. Aunque son modos de comportamiento y no personalidades completas, cada una de las nuevas identidades es distinta y reconocible, y pueden aparecer con mucha rapidez. Una cualidad emocional como la dulzura, la falta de compasión, el comportamiento infantil, la ira, el crecimiento, el miedo, pueden ser percibidos como personalidades derivadas. Cuanto más largas sean estas derivaciones, más completas se vuelven.

Trauma por bombardeo: Con mucho la locura más común, más tarde se le llamaría "fatiga de combate" o "Desorden de estrés postraumático". Los síntomas pueden ir desde el trauma psicológico ya descrito al estado apático y letárgico caracterizado por la apariencia vaga, de ojos saltones o constantes ataques de convulsiones, y gritos. En casos extremos las víctimas tornan sus ojos y bocas de costado en una mueca espeluznante.

Recuperando la cordura

Los soldados enviados a una situación de trauma por bombardeo tienen el 20% de posibilidades por semana de curarse, aislándolos del estrés para darles la oportunidad de reencontrarse consigo mismos. Sus síntomas pueden mantenerse a raya, pero la locura sigue siendo muy real. Cualquier tirada de cordura fallada puede traer de vuelta los síntomas por un periodo de tiempo como figura en la tabla de locura temporal. Si el soldado se vuelve temporalmente loco, la locura definitiva retorna de nuevo.

Volver a casa (una opción sólo al alcance de los soldados europeos antes del fin de la guerra) restaura 1D6 puntos de cordura, pues la fe en la vida del soldado se restaura. De este modo, sobrevivir a una gran ofensiva (la Batalla del Somme, la Ofensiva Argonne, etc.) también restaurará 1D6 puntos de Cordura. Las noticias, a principios de noviembre de 1918, del armisticio y el fin de las hostilidades, restauran 1D10 puntos más de Cordura.

APÉNDICE: EXTRACTOS

A continuación presentamos algunos extractos que se usarán durante el juego de **Tierra de nadie**. Están divididos en tres secciones: Extractos para los jugadores, Extractos para el Guardián y personajes pregenerados.

Extractos de los jugadores

Los extractos de los jugadores van de un periódico a otro, y están pensados para ser entregados a los jugadores en diferentes puntos de la aventura.

- #1. **Periódico del 30 de septiembre de 1918.** Una copia que puede entregarse opcionalmente al principio de la aventura
- #2. **Mural 1.** El primero de los tres murales que hay en la caverna de los Lloigor, tal y como se describen en la primera parte.
- #3. **Mural 2.** el segundo mural de la cueva Lloigor.
- #4. **El Altar.** Un dibujo del altar, mostrando al clérigo petrificado y los extraños dibujos del propio altar.
- #5. **La primera Entrada del libro.** El primero de los tres extractos acerca de la Crónica. Escrito en latín.
- #6. **Segunda entrada del libro.** Otro texto en latín.
- #7. **Sinopsis del libro.** Sinopsis de dos entradas más, escritas en francés.
- #8. **La historia de Martín.** Dos extractos que describen los conocimientos de Earl Martín acerca de los Mitos de Cthulhu. #8a se usará si Martín es uno de los personajes jugadores, #8b si es un personaje dirigido por el Guardián. Debe entregarse el adecuado después de los extractos de las revelaciones #5-7.
- #9. **Periódico del 12 de noviembre de 1918.** Otro extracto opcional relatando el final de la guerra. Creado para dar el broche final a la aventura.

Extractos del guardián

Estos extractos están creados para facilitar la tarea del guardián a la hora de dirigir la campaña.

- #1. **Tabla de resultados de la carga de infantería.** Una tabla usada para el combate descrita en la página 60, pero también aplicable para otras batallas de la Primera Guerra Mundial.
 - #2. **Resumen de características.** Todos los atributos de los monstruos y sectarios usados en este módulo.
- Ayuda rápida del guardián.** Una serie de reglas de consulta rápida diseñadas para introducir a los jugadores en los sistemas de juego más importantes de **La llamada de Cthulhu**, y para permitir a los Guardianes jugar de forma fluida. Estas tres páginas tienen información acerca del combate, la locura, las habilidades y otras tiradas básicas.

Personajes pregenerados

Una serie de personajes pregenerados en las p.65-76 finalizan el libro. Consulta en la p.6 el modo de emplearlos en contraposición a los personajes creados "a mano".

THE NEW YORK HERALD

Precio: París y Francia, 20c; Extranjero, 30c

EDICIÓN EUROPEA — PARÍS, LUNES 30 DE SEPTIEMBRE DE 1918

Prix: Paris et France, 20c; Etranger, 30c

GRANDES AVANCES EN TODOS LOS FRENTES: LOS AMERICANOS ATACAN LA LÍNEA HINDENBURG; LA CORDILLERA DE DIXMUNDE Y MESSINES CAE EN UNA CARNICERÍA ANGLO-BELGA.

INGLESES EN CAMBRAI; LA CAPTURA DE TODA LA CIUDAD ES INMINENTE

El canal de Scheldt roto en un ataque angloamericano. Los belgas a tres millas de Routers.

Estupendas noticias de victoria llegan de todos los frentes activos desde Bélgica a Palestina.

En el norte, las fuerzas del Rey Alberto con la cooperación de las Fuerzas Armadas británicas han logrado una serie de brillantes éxitos, aplastando el frente alemán al norte de Ypres y avanzando varias millas hasta llegar a una corta distancia de Routers.

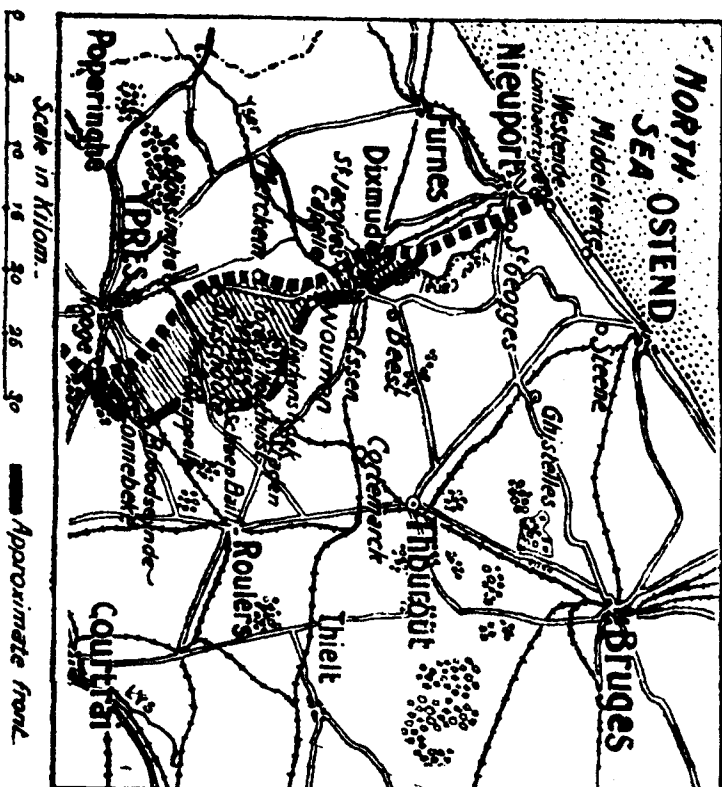
Tras capturar Dixmunde los belgas han avanzado cerca de cinco millas hacia el este, tomando Zaren. Entre otras localidades conquistadas están Terres, Sladenberg y Poelcapello, y la famosa cordillera de Pasechadaleo está siendo desocupada en una serie de operaciones brillantemente ejecutadas.

Un poco más al sur, el ejército de los Estados Unidos, atacó la línea Hindenberg en un frente de 6,000 metros en un punto en el cual el canal de Scheldt pasa por debajo de un túnel. Con gran arroyo las tropas americanas avanzaron y asaltaron estas defensas, por la derecha tomaron Bellcourt y Nauray y por la izquierda continúan los duros combates en las cercanías de Bony.

En el centro de nuestro ataque las tropas inglesas tomaron Villers-Cuislain.

Las tropas neerlandesas liberaron la cordillera Welsh y, después de frustrar un contraataque enemigo, lo persiguieron en su huida y tomaron La Vacquerie y la estribación que recorre desde Bonay hasta Masnières.

Durante este tiempo la 62ª división, habiendo asegurado los pasos del canal de Scheldt, continuó su avance. Después de haberse



AMEXES SE ENFRENTA AL ENEMIGO EN ARCONNE OESTE

Las tropas americanas se enfrentan a la más

entre Verdun y el extremo occidental de Argonne se han enfrentado

Los alemanes han estado durante dos días reñuyendo refuerzos

EL COMANDANTE ALIADO RECIBE A LOS DELEGADOS DE PAZ DE BULGARIA

La misión de Sofía llega para conferenciar con el General d'Esperey.

El ministro francés de Asuntos Exteriores ha enviado la siguiente nota ayer por la mañana:

“Los parlamentarios búlgaros —M. Liapcheff, ministro de finanzas; General Lukoff, comandante del segundo ejército y M. Radef, actual ministro— han llegado el sábado por la mañana a Salónica para negociar las condiciones de Armisticio”. El general Franchet d'Esperey les recibe hoy (domingo). La nota también define la situación actual de esta manera:

“Como existen informes contradictorios en algunos puntos inexactos” acerca de los asuntos de los búlgaros circulando por ambos bandos, se ha

éxitos. Nuestras tropas, haciendo retroceder al enemigo están ahora en Plateiavirza, cerca de Tzarev-Selo, Svetnikola y el norte de Veles.

Se han visto grandes incendios en las cercanías de Skopje (Uksib).

Según una aproximación estimada, el ejército serbio, sin ayuda alguna, ha capturado cerca de 160 cañones hasta el momento, sin contar con los de las trincheras.

Enemigo barrido del Paso del Jordán: 50,000 prisioneros

Londres, domingo. El siguiente comunicado desde Palestina ha sido enviado al centro de Guerra:

“Durante el viernes el enemigo ha ofrecido alguna resistencia en la región del norte del lago Tiberias, ocupando los pasos elevados del río Jordán en Jisr y Er Rianté a pesar de que las

EXTRACTO PARA LOS JUGADORES #2



EXTRACTO PARA LOS JUGADORES #4



Y Sygarius, rey de los romanos, estaba muy afligido por las noticias de los mensajeros. El hijo de Childerico, Clovis, rey de los francos, había superado la guarnición en Tetry y se mantenía invicto en el campo. Sygarius movilizó a sus ejércitos pero tardaría ocho meses para la preparación. Antes de encontrarse al franco en Soussons el ejército de Clovis hizo mucho daño en las tierras, y grandes enfermedades asolaron a la población. Pues Clovis no reconocía al Único y verdadero Dios, y adoraba a falsos ídolos paganos. Los secuaces del rey pagano provocaron grandes males en los pueblos de toda Nuestria, y los brujos se levantaron, extendiendo grandes males quizá más allá de las tierras de nuestra querida abadía. Estos sucesos ocurrían cuando Martin de Chartres, consagraba su alma a la paz del Dios Eterno presidiendo sobre los pueblos de Farault y Sante Michael como abad en el año de Nuestro Señor de cuatrocientos ochenta y seis. Las gente de Farault fueron gravemente afligidos cuando una plaga les asoló en otoño después de la cosecha. El mal golpeó por la noche matando a viejos y jóvenes mientras dormían, y ninguna cantidad de oraciones o vigilantes podía mantener alejado al maldito espíritu. Mientras los santificados eran arrastrados algunos caían víctimas de la más extraña enfermedad y el pueblo de Farault se quejaba de una fatiga que les agotaba como si tuvieran encima una gran cantidad de plomo. La diabólica plaga no dejaba marcas en los muertos salvo un semblante ceniciento y unas marcas bajo los ojos y el cuello. Al abad Martin le llegaron historias sobre ganado desaparecido y un aquelarre de brujas que jugueteaban y oficiaban misas negras alrededor de una gran piedra negra y firme que era conocida con enfermizo rumor. Las brujas, decía la gente, se movían invisibles por la noche y bebían los líquidos de los inocentes, robando su sangre y matándolas. Entonces el abad Martin tuvo una visión en la cual una gran pestilencia se extendía por todo el país y de ella nacía una gran Serpiente. La Serpiente erigió una gran columna de piedra y entonces rompió los grandes sellos que el Profeta Juan había escrito y entonces lo llamó la Bestia de lo más profundo del mar que destruiría el mundo. El abad Martin estaba muy traumatizado por esta visión y le envió un documento al obispo de Rheims rogando ayuda. El obispo le mandó un fraile a Farault el cual le dijo que la visión era de Dios, acerca de plagas y enfermedades que estaban por venir.

El fraile también le dijo que un sacerdote había sido enviado para quienes iban a auxiliar al abad y a su gente. Un sacerdote llamado Nickolai se aventuró hacia la abadía, habiendo viajado mucho a lo largo del mundo bajo la gracia de Dios y habiéndose enfrentado al impostor en numerosas formas. Nickolai le preguntó a la gente de Farault sobre el origen de la plaga y los conjuros lanzados por los hechiceros de la Piedra Negra, y entonces se enclaustró mucho tiempo en su celda rezando a Nuestro Señor por la divina guía y sabiduría leyendo también diversos libros que había traído consigo. Un día el hermano Guiarme fue a la celda de Nickolai y leyó alguno de los libros que encontró allí tras lo cual gritó y se desmayó. Había un gran misterio acerca de esto y el abad llamó a Nickolai ante sí. Nickolai habló del libro diciendo que éste estaba escrito con la misma materia de la locura y la condenación. Hace mucho tiempo un profeta persa de Lucifer lo escribió dentro de los evangelios del impostor. Mucha blasfemia y tentación está escrita en él, su contenido es tan maligno y vil que tan solo los hombres más fuertes en la fe pueden leerlo sin perder sus inmortales almas. El abad Martin le preguntó a él por el nombre del extraño libro y Nickolai le nombró Al Azif. Entonces el abad Martin habló diciendo que el libro era un instrumento del demonio y que debía ser consignado al fuego en nombre de Nuestro Señor Jesucristo antes de que grandes males surgieran de él. Nickolai le objetó con gran fuerza espetándole que los sirvientes de Satán usualmente siembran las semillas de su propia perdición en su maldad y los hombres que conocen los caminos de la Bestia pueden frustrar los entresijos del demonio. Así pasó con las brujas de la Piedra Negra, dijo Nickolai. En el impío libro encontró la naturaleza de los demonios que plagaban Farault y la manera de exorcizarlos. Abad Martin estaba muy preocupado pero el abad Nickolai continuó hablando. Nickolai leyó bastante del libro árabe y entonces leyó un cántico que podía desencadenar el poder de los demonios, quienes según el libro árabe se llamaban Loi-gore. Mucho habían dormido en el Infierno, en lo más profundo de la tierra, hasta que la confrontación y el dolor de Clovis y su guerra los trajeron de nuevo a la superficie, donde caminan invisibles, robando las almas de los inocentes mientras duermen o golpeando con fuerza a sus enemigos en grandes conflagraciones de azufre. Nickolai fue hasta la Piedra Negra, donde los paganos y sus demonios estaban gritando para llamar a la Bestia a través de sus oscuros ritos. Nickolai se mantuvo firme mientras entonaba el cántico escrito en el libro árabe. Los demonios invocaron un fuerte viento y una tormenta de fuego pero Nickolai se mantuvo firme en la fuerza del Señor. Entonces los demonios llamaron a una gran serpiente de la tierra, un dragón, que haría una gran destrucción, pero Nickolai permaneció impasible. Finalizó el verso y los demonios cayeron de vuelta al infierno, la serpiente se deshizo y los paganos encontraron la santa retribución, agradeciéndolo al Señor Nuestro Dios y su único y misericordioso Hijo, Jesucristo Rey de Reyes.

Nickolai entonces partió, pero dejó una Joya de la que dijo que era griega y que brillaría con fuego verde si los Loi-gore regresaban de nuevo. El Hermano Meynard copió las páginas del libro árabe así como los métodos para derrotarlos, que descansarían con los abades de Farault.

Así fue vencida la plaga. Que Dios Padre, el Hijo y el Espíritu Santo sean adorados, en el año de Nuestro Señor de cuatrocientos y ochenta y seis.

Del libro árabe Al Azif,
tal y como fue traducido y ordenado por
Meynard de Lourdes:

Antiguamente en Kattin-al Qitrazad un poderoso mago obtuvo un gran poder de los demonios que habitaban en aquella tierra. Mucho habían dormido y Katal los despertó de su letargo cuando asesinó al pueblo de Bayal. La angustia de los muertos mientras eran lentamente quemados fue escuchada por los demonios, y pensaron que las lágrimas de los muertos eran más dulces que cualquier miel. Los demonios vagaron por la tierra de noche, bebiendo las almas de aquellos que se sentían enfermos y dormían, o de los muertos. Katal aprendió a hablarles y también aprendió sus nombres, que era Lo-ai-gorr. Desde las estrellas habían llegado cuando la Tierra era joven, y en la antigua Mu habían esclavizado a las gentes de la Tierra. En las tierras de Aquilonia y en los salvajes bosques de más allá regían un gran imperio, e hicieron a los hombres de aquellas tierras levantar grandes piedras en líneas y círculos para reverenciarlos. Extrañas marcas como la lepra colocaron sobre sus adoradores en señal de castigo y causaron grandes conflagraciones de fuego las cuales golpearon con fuerza sobre sus enemigos. Eran informes espíritus invisibles a los cuales ningún muro podía parar. Las historias de los antiguos cuentan que los Lo-ai-gorr tomaban formas terribles en tiempos de necesidad pero tal hazaña los agotaba. Los Lo-ai-gorr fueron expulsados de la tierra en la época de Tesh por sus esclavos, pues la alegría humana es su perdición. En las profundas cavernas esperaron, sumidos en el dolor y sufriendo por beber nuevas almas. Mucho enseñaron a Katal sobre el pueblo de Reulk y Foreen y de ellos aprendió fabulosos hechizos. Finalmente Katal aprendió de los Lo-ai-gorr un gran secreto, que los invisibles veneraban a un dios, un gran demonio encadenado en lo más profundo del volcán negro de Mu, la bestia Ghatanothoa, a quien habían enseñado a los hombres de Mu a venerar. La bestia que llamaban su señor tensaba sus cadenas, anhelando vagar en el mundo otra vez como hiciera junto a los grandes de Rlyeh en la época en que caminaban libres sobre la tierra. Tan terrible es su faz que todos los hombres que ven al Terrible señor del Volcán se quedan de piedra, pero su cerebro se mantiene vivo en una prisión de locura, torturado por los inmortales recuerdos de la maldad de Ghatanothoa. Mucho se han afanado los Lo-ai-gorr para liberarlo, pero la raza de los humanos es demasiado abundante y por eso su poder se ha menguado. En las profundas cavernas por debajo del suelo su poder fluye libre. ¡Cuidado con los pozos y barrancos! En tiempos de guerra emergerán de sus frías cavernas para beber el alma de los durmientes sacando el poder que rasgará las cadenas que retienen a su amo, al que al fin liberarán. Seguramente este será el fin de los hombres y ninguno podrá resistirlo. Katal ayudó a los Lo-ai-gorr en la invocación. Y el gran Ghatanothoa se agitó, pero la crueldad de su tiranía no es suficiente y aunque el camino no fuese abierto Katal tuvo una visión del Señor del Volcán y se quedó petrificado. Todavía se encuentra en las cuevas Atal-Qitrazad, su terror inmortal. Todavía los demonios asolan el país. Un ermitaño en las ruinas vino para entonar un gran cántico que rompió el poder de los demonios, un cántico que dice así:

¡Ad sithad walyah-sikkad,
Nuth akkash loygor mishtead!
¡Kith sukko tayish ak-etto,
Gee esh tal aikik dao loth!

Hay otros dos pasajes marcados

Una nota de 1415. En la cumbre de la guerra de los cien años, escrito en francés medieval. La desoladora plaga ha vuelto con los mismos síntomas. No hay conexión alguna con los hechos ocurridos en el 486. Tras semanas algunas brujas fueron quemadas en la plaza y los problemas terminaron.

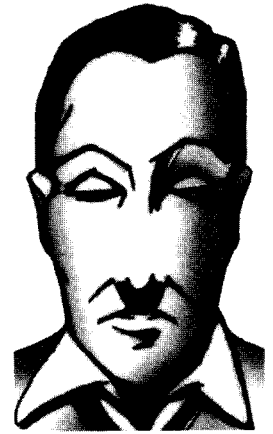
Nota de 1814, en la cumbre de las guerras Napoleónicas. La enfermedad se extiende de nuevo como una plaga, un grupo de ladrones que merodeaban por la zona de la roca negra son acusados de la desaparición de algunos vecinos. La muerte acecha, pero con tiempo desaparece. A pesar de algunos informes sobre que la piedra del abad brilló con una luz sagrada, no se ha encontrado ninguna conexión con los hechos acontecidos en 486 y se ha tomado en su lugar como un milagro.

La historia de Earl Martin

Cuando terminas de leer los pasajes en la *crónica*, la cara de Martin se oscurece. Esa mirada temerosa en sus ojos es ahora más evidente que nunca. Se pasa una nerviosa mano por el pelo y os habla con una voz temblorosa.

"Ghatanathoa... Dios mío. Nunca creí realmente..., y sin embargo, sabía que todo era verdad. Tenemos que hacer algo. Debemos parar esto. Nunca le he contado nada a nadie acerca de esto, pero hace unos años estaba en Hong Kong haciendo unos trabajillos, cuando me encontré con un libro escrito por un estudioso llamado Von Juntz. Era la cosa más rara que jamás había leído; cosas extrañas y de locos que hablaban acerca de mitos prehumanos y de criaturas inhumanas y dioses extraños. Pensé que todo ello no eran más que alegorías y metáforas para mostrar que todo es tan posible como las débiles leyes naturales que hemos creado y bautizado con el nombre de ciencia. Pero ahora... los Lloigor... Gatanathoa... ¡Dios mío! Todos son reales. Todo es verdad.

"En Mu, en la provincia de K'naa hay una gran montaña llamada Yaddith-Gho. Allí, bajo las ruinas de una ciudad que es más antigua que el nacimiento del hombre duerme el dios del Volcán, el antiguo al cual las gentes de Mu ofrecían sacrificios humanos. Si Von Juntz está en lo cierto esto sucedió hace 200.000 años. Pero todo esto (las voces, los vientos, el pobre sacerdote)... Si los Lloigor son reales, entonces el resto también debe de serlo, ¡Shub-Niggurath y todos los demás! No creí nada cuando lo leí y ese maldito libro casi me vuelve loco. Desde ese día parece como si viviese en las sombras. Hay cosas que se mueven sin que las veamos, fuerzas que trabajan sin que nos demos cuenta. Uno podría llamarlas el destino. Es algo a lo que no puedo escapar. No podemos. Esta guerra es lo que necesitan, la más terrible guerra que el hombre ha desencadenado jamás. El horror, el sufrimiento... se hacen más fuertes con ello. ¡Dios mío, sus susurros! Casi puedo oírlos. Son muy fuertes esta vez. El prisionero será liberado, el Dios hará temblar la tierra... Tenemos que pararlo".



EXTRACTO PARA LOS JUGADORES #8a

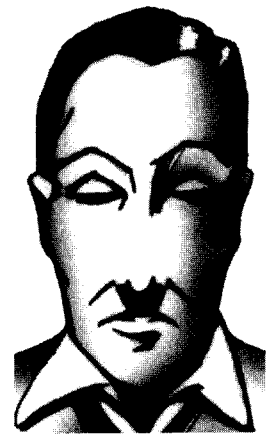
EXTRACTO PARA LOS JUGADORES #8b

La revelación de Earl Martin

Cuando terminas de leer los pasajes en la *crónica*, sientes un escalofrío de miedo que recorre tu espalda.

Ghatanathoa... nunca creíste realmente... y de algún modo todo es cierto. Tienes que hacer algo. Tienes que parar esto. Nunca has dicho nada acerca de esto, pero hace algunos años, cuando estabas en Hong Kong realizando algunos trabajos, te encontraste con un libro escrito por un estudioso llamado Von Juntz. Era la cosa más rara que habías leído jamás: Extrañas locuras acerca de mitos prehumanos, criaturas inhumanas y dioses extraños. Creíste que todo eso era tan solo una alegoría, una metáfora para mostrar que todo era tan posible como las débiles leyes naturales que han sido elaboradas y bautizadas con el nombre de ciencia. Pero ahora... los Lloigor... Ghatanathoa... Son Reales, todo es verdad.

Recuerdas haber leído que en Mu, en la provincia de K'naa hay una gran montaña llamada Yaddith-gho. En ella, bajo las ruinas de una ciudad que ya era antigua antes del nacimiento del hombre, duerme el dios del Volcán, El Antiguo al cual la gente de Mu ofrecía sacrificios humanos. Eso fue hace 200.000 años. Pero todo esto, las voces, los vientos, el pobre sacerdote... Si los Lloigor son reales, entonces el resto también debe de serlo, ¡Shub-Niggurath y todos los demás! No te creíste nada cuando lo leíste y ese maldito libro casi te vuelve loco. Desde ese día, parece como si vivieses en las sombras. Hay cosas que se mueven sin que las veamos, fuerzas que trabajan sin que te des cuenta. Uno podría llamarlas el destino. Es algo a lo que no puedes escapar. Nadie puede. Esta guerra es lo que necesitan, la más terrible guerra que el hombre ha desencadenado jamás. El horror, el sufrimiento... se hacen más fuertes con ello. ¡Dios mío, sus susurros! Casi puedes oírlos. Son muy fuertes esta vez. El prisionero será liberado, el Dios hará temblar la tierra. Tienes que pararlo".



THE NEW YORK HERALD

Precio: París y Francia, 20c; Extranjero, 30c

EDICIÓN EUROPEA — PARÍS, MARTES 12 DE NOVIEMBRE DE 1918

Prix: París et France, 20c; Etranger, 30c

¡LA GUERRA HA TERMINADO! (OFICIAL).

El armisticio fue firmado el lunes por la mañana a las 5:40. Las hostilidades cesaron a las 11 en punto.

Las condiciones del Armisticio ponen de rodillas a Alemania, obligada a evacuar todo el territorio invadido y Alsace-Lorraine; ocupación aliada de las dos orillas del Rín, con destacamentos en Mainz, Goblentz y Cologne; entrega de 5.000 cañones, 25.000 ametralladoras, 1.700 aeroplanos, 26 buques de guerra, 50 destructores, todos los submarinos; paso franco a través de Cattegar; repatriación de todos los prisioneros sin reciprocidad.

¡HABITANTES DE PARÍS! ¡VICTORIA!

Tan pronto como las noticias de la firma del armisticio fueron conocidas ayer por la mañana en los círculos oficiales, el consejo municipal de París envió para ser colocada por toda la ciudad una petición a la población de París para celebrar la mayor victoria jamás lograda. La respuesta parisina a la petición es comentado en un artículo especial. El cartel lee así:

"¡Habitantes de París! ¡Victoria! ¡Victoria Triunfal! En todos los frentes el enemigo derrotado ha depuesto sus armas. La sangre dejará por fin de correr. Detad ante París muestre la noble reserva

LOS DIPUTADOS ACLAMAN AL PREMIER AL MOVER LA SESIÓN DE LA CÁMARA.

La lectura de M. Clemenceau de los términos del armisticio y su discurso mueven a todos al entusiasmo.

Ayer por la tarde la cámara de los diputados



Los hombres que han liderado a las fuerzas aliadas a la victoria: El gran Jefe, Comandante Foch, rodeado por el rey de los belgas (abajo, izquierda), el Comandante de campo sir Douglas Haig (arriba, izquierda), General John J. Pershing (arriba, izquierda) y el general Diaz (abajo, derecha).

El sonido de las campanas de la iglesia y el estallido de los cañones anuncian a los parisinos la firma del Armisticio y el final victorioso de la guerra. Las noticias encienden la capital con una alegría desbocada. Sonrientes multitudes llenan las calles y bulevares, cantando la "Marsellesa" y aclamando el triunfo de las fuerzas aliadas.

¡El armisticio está firmado! ¡Alemania ha capitulado! ¡La guerra está ganada! Un millar de campanas de las iglesias han repicado proclamando la noticia con alegres plegarias ayer a las 11 de la mañana, mientras 1.200 cañones anunciaban con atronadores tonos

El Hotel de Ville ha sido rápidamente cubierto con los colores de los aliados, así como los bancos y otros establecimientos y edificios privados en todos los rincones de la ciudad.

M. Clemenceau el Gran Hombre de Francia, recibió las felicitaciones de todo el gabinete duran-

Tabla de resultados de la Carga de infantería

50% de que ocurra un evento en cada turno de combate

Tira 2D6, modificado. Los eventos ocurren en una tirada de Des de 2D6+3

Tirada Evento

- | | |
|-----|--|
| 0- | ¡Una cabeza decapitada rueda hasta ti, y te encuentras mirando a su aterrorizada cara! Pierdes 1/1D6 OR |
| 1 | Un soldado herido se arrastra hasta ti; "A...yú...dame", balbucea, y tras esto vomita sangre encima de ti! Pierde 1/1D2 COR |
| 2 | Herido por metralla, pierde 1D4 Puntos de vida |
| 3 | Ves como un hombre vuela 10 metros por el aire a causa de una explosión (1/1D2 COR) |
| 4 | Un soldado recibe el impacto de una ráfaga de ametralladora en su cintura cayendo en dos mitades. Pérdida 1/1D4 COR. |
| 5 | Salpicado por suciedad, sangre y vísceras humeantes. Pierdes 1/1D6 COR |
| 6 | Ves a un compañero deambular con la mitad de su cara destrozada por un disparo. Pierde 1/1D6 COR |
| 7 | Herido por la metralla. Pierdes 1D3 puntos de vida a causa de la herida, y después pierde 1/1D6 COR cuando descubres los restos sanguinolentos de la mandíbula de alguien en tu brazo! |
| 8 | Un hombre con la pierna amputada yace gritando en tu camino. Pierde 1/1D3 COR |
| 9 | Un cuerpo decapitado yace en tu camino. Pierde 1/1D3 COR |
| 10 | Pisas el abdomen de un soldado muerto. ¡y éste grita! Pierde 1/1D4 COR |
| 11 | La cabeza de un soldado próximo explota. Pierde 1/1D4 COR |
| 12 | Una granada explota a unos metros. Pierdes 1D6 puntos de vida y caes al suelo inconsciente durante 1D3 asaltos |
| 13 | Un soldado cercano es volado del mapa en pedazos. Pierde 1/1D3 COR. |
| 14 | Eres derribado por un objeto que volaba, sufres 1D2 puntos de daño. ¡Dios mío! ¡Es una pierna amputada! |
| 15 | Una bala impacta en tu casco, quitándotelo. La cinta se engancha en tu garganta, arrastrándote. Pierde 1/1D3 COR. |
| 16 | Una explosión te derriba. Un soldado se para a ayudarte, y entonces su pecho estalla en una nube de color rojizo. Pierde 1/1D3 COR. |
| 17 | El hombre que se encuentra frente a ti muere por un disparo que le atraviesa el pecho. ¡La bala le atraviesa en una nube de color rojizo y te impacta a ti! Pierde 1D3 puntos de vida y 0/1D3 COR. |
| 18 | Una cabeza amputada cae rodando de la colina hasta tus pies. ¡Sus ojos abiertos te miran fijamente! Pierde 1/1D6 COR. |
| 19 | Un hombre herido se acerca a ti y trata de hablar, pero te vomita encima su sangre mientras muere. Pierde 1/1D2 COR |
| 20+ | ¡Eres alcanzado por un proyectil! Sufres 1D6 Puntos de daño y caes al suelo. |

Modificadores: Si está escondido tras una cobertura, -10

Disparando tras cobertura -5

Tumbado al descubierto 0

Cargando o corriendo, +5

De pie, quieto al descubierto, +10

Estadísticas compiladas

Soldados alemanes, La cara del Enemigo

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	11	13	12	15	13	11	15	13	15	15
CON	15	15	12	13	11	13	14	7	10	11
TAM	18	17	11	13	13	10	11	12	15	14
INT	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
POD	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
DES	11	14	12	18	11	11	15	15	13	15
PV	17	16	12	13	12	12	13	10	13	13
BD	+D4	+D4	—	+D4	+D4	—	+D4	+D4	+D4	+D4

* Un oficial, un Teniente

Armas: Rifle de cerrojo .303 40%, Daño 2D6 + 4

Bayoneta 35%, daño 1D4 + 2 +db

Rifle (como porra) 25%, daño 1D8 +db

Puño/golpe 50%, daño 1D2 + db

Agarrar 25%, daño especial

Pistola Máuser * 35%, daño 1D8, 3/turno

*solo oficiales

Armadura: 1 Punto por ropa, 2 puntos por casco

Habilidades: Ocultarse 35%, Escuchar 25%, Preparar emboscadas 80%, discreción 35%, Descubrir 35%

Armas: todos puño 55%, daño 1D3 +bd

Patada 50%, daño 1D5 +bd

Agarrar (todos) 45%, daño especial

Cuchillo de combate 30%, daño 1D4 +2+bd

Mau, pistola automática Mauser 25%, daño 1D6 +bd

Rif. Rifle 25% m, daño 2D6+4, 1/2 asalto

Bayoneta 20%, daño 1D4+2+bd

Trid. Tridente 35%, daño 1D8 +2+bd

Hoz. 30%, daño 1D8 +bd

Armadura: ninguna

Habilidades: trepar 50%, Esquivar 35%, esconderse 50%, escuchar 50%, robar 15%, discreción 40%, lanzar 40%

Soldado Poseído, peón maldito de la Semilla Estelar

FUE como la víctima +3

CON como la víctima

TAM como la víctima

INT 19

POD 17

DES como la víctima -5

PV como la víctima +3

Armas: puño 50%, daño 1D3+ bd

Culata del rifle 20%, daño 1D8 +bd

Agarrón 25%, daño especial (prefiere estrangular).

Armadura: Como la víctima, pero todo el daño sufrido antes de este encuentro es ignorado.

Gules, comedores de cadáveres

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	18	15	20	14	18	17	18	20	21	19
CON	18	16	12	13	18	9	16	13	14	9
TAM	8	12	12	11	13	17	10	14	14	14
INT	13	14	12	12	13	12	12	18	13	13
POD	10	10	15	14	10	17	9	13	14	12
DES	12	12	15	12	8	13	13	10	18	14
Pv	13	14	12	13	15	13	13	13	14	11
bd	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D4	+D6	+D6	+D6

Armas : Garras x2 30%, daño 1D6 + db

Mordisco 30%, daño 1d6 + preocupación

Armadura: las armas de fuego y los proyectiles hacen la mitad de daño redondeando hacia arriba.

Habilidades: Enterrarse 75%. Trepar 85%, ocultarse 60% salto 75%, escuchar 70%. aroma de putrefacción 65%, discreción 80%, descubrir 50%

Zombis, Esclavos sin mente del Mal

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	19	15	13	18	16	16	15	24	24	21
CON	19	25	15	19	21	19	9	8	13	10
TAM	13	14	14	10	10	14	11	12	15	15
POD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DES	8	11	9	6	8	7	6	8	8	6
PV	16	19	14	14	15	16	10	15	14	12
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D6	+D6

Armas: Rifle a modo de porra 25%, Daño 1D8+ 1 + bd

Armadura: ninguna, pero la armas perforantes (balas, bayonetas) hacen un punto de daño, todas las demás hacen la mitad de daño.

Pérdida de COR: 1/1D8 (0/4 después de haber visto al ejército de las tinieblas).

Aldeanos, Sirvientes degenerados de la Semilla Estelar

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	14	13	9	10	12	12	11	13	8	13
CON	12	12	11	13	9	8	9	10	7	7
TAM	13	13	16	12	14	14	13	13	8	11
APA	6	7	4	5	9	10	3	4	15	8
INT	17	14	14	11	10	11	9	12	14	9
POD	8	9	10	10	9	6	7	3	14	7
DES	13	13	13	13	12	12	12	11	16	10
PV	14	13	14	13	12	11	11	12	8	9
BD	+D4	+D4	+D4	—	+D4	+D4	—	—	-D4	-D4
AR	mau	trid	mau	mau	trid	trid	hoz	hoz	rif	hoz

	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
FUE	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAM	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
APA	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POD	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DES	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
PV	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	—	—	—	+D6	—	D4	—	—	D4	—
AR	rif	mau	trid	trid	trid	rif	hoz	trid	mau	hoz

Sectarios, sirvientes degenerados de la Semilla Estelar

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
FUE	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAM	9	10	11	8	18	10	11	9	8	13
APA	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POD	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DES	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
PV	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	-D4	—	—	—	+D6	—	+D4	—	—	+D4
Arm Rif	Mau	Hoz	Tri	Tri	Rif	Hoz	Tri	Mau	Hoz	

Armas: Todos, Puño/puñetazo 55%, daño 1D3+bd

Patada 50%, daño 1D6+ bd

Agarrón (todos) 45%, daño especial

Dragón, La Semilla Estelar es por fin revelada

FUE 39

CON 31

TAM 50

INT 27

POD 17

DES 12

PV 40

Bono de Daño: +5D6 Armadura: 8 puntos. Piel Reptiliana.

Armas: Garras 30%, daño 6d6.

Mordisco 50%, daño 7D6

Pérdida de cordura: 1/1D8 Cor.

Referencia rápida para el Guardián: Combate

El turno de combate

Todos los combates se suceden en turnos, tiempo durante el cual el combatiente tiene tiempo de completar al menos una acción. Las siguientes fases ocurren cada turno de combate en orden:

1. Armas preparadas y apuntando. Todos los combatientes con las armas apuntando y listas hacen un disparo. El orden es de mayor a menor DES, en caso de empate tirar 1D100.

2. Resto de las acciones. De nuevo todos los combatientes de mayor DES a menor realizan sus acciones, resolviendo los empates con 1D100. Estas acciones incluyen: ataques cuerpo a cuerpo; combatientes con el arma lista y apuntando que realicen un segundo disparo; combatientes que estén sacando sus armas o preparando sus rifles para disparar su primer (y único) disparo.

a. Tercer disparo. Las armas que estén listas y que puedan realizar tres disparos por turno realizan este disparo a la mitad de la DES del tirador.

Evitando ataques

Hay dos maneras de evitar los ataques, esquivar y parada.

Esquivar. Esta técnica se puede usar para evadir los golpes y los objetos lanzados, teniendo en cuenta que el defensor sea consciente de ellos. Una persona que esquive en un turno de combate podrá también parar un ataque, pero no atacar.

Parada. Esta técnica puede ser usada para bloquear o desviar un ataque cuerpo a cuerpo. La habilidad es igual al porcentaje que tenga el defensor en el arma usada para parar. Cuando se logra hacer una parada con éxito, el daño es comparado con los puntos de golpe del objeto. Si el daño es mayor, el objeto usado en la parada es destruido y el exceso de daño se le aplica al defensor. Si no, el defensor no sufre daño alguno.

- Los ataques personales se pueden parar entre sí.
- Las armas de filo o de empalamiento pueden ser paradas con armas de cuerpo a cuerpo o, rifles, ametralladoras o escopetas.

La mayor parte de las espadas pueden atacar y parar en el mismo turno. Si se usa un rifle, ametralladora o escopeta para parar, no puede atacar en ese turno.

Reglas importantes

Existe un número de reglas en el libro para lidiar con las distintas posibilidades en un combate (ver **La llamada de Cthulhu**). Las más importantes están aquí anotadas.

Armadura. Resta el valor de la armadura al daño antes de aplicárselo al jugador. La armadura no es dañada por los ataques.

Ráfagas. Algunas armas pueden disparar en ráfagas. Cuando así suceda, determina cuántas balas han sido disparadas. Aumenta un 5% a la habilidad de disparo del atacante por bala disparada, hasta un máximo del doble. El número de disparos que impactan en una ráfaga es determinado por un dado. Por ejemplo, si una ráfaga de 8 balas impacta, tira 1D8. Cuando se dispare a varios objetivos, designa un número de balas a cada objetivo, entonces determina la posibilidad de impactar, haz la tirada y tira el número de disparos que impactan a cada objetivo por separado.

Empalamiento. Muchas armas pueden empalar. Un empalamiento ocurre siempre que el resultado de un ataque es un quinto o menos de lo que se necesita para impactar. Si un empalamiento ocurre, tira el doble de dados para resolver el daño. Ejemplo: para una habilidad de 40%, un empalamiento ocurre cuando se tira un 8 o menos. Si ese ataque hubiese sido hecho con un rifle .303, infligiría 4D6+8 de daño, en vez de 2D6+4.

Malfuncionamiento: Si se tira el número de malfuncionamiento de un arma o más, ésta no puede disparar. La reparación lleva 1D6 turnos de combate y una tirada con éxito de Reparación mecánica o la habilidad con el arma.

Referencia rápida para el Guardián: Cordura

Términos de cordura

La cordura es un atributo que representa la estabilidad mental del soldado. Nunca puede ser superior al máximo de cordura, que es igual a 99 menos la habilidad de Mitos de Cthulhu. Se requerirán frecuentemente tiradas de COR en una aventura. Éstas están escritas como dos números o tiradas separadas por una barra: por ejemplo, 1/1D4+1. Si un investigador saca igual o menos a su Cordura pierde el primer valor; de otro modo pierde el segundo valor.

Locura temporal (perder 5 o más puntos de cordura en una tirada)

Siempre que un soldado pierda 5 o más puntos de Cordura en una tirada, sucumbirá a una locura temporal. El jugador debe hacer una tirada de Idea. Si esta falla, el soldado lo borra de su memoria; de lo contrario entiende perfectamente lo que ha visto y cae en la locura. Esta puede ser a corto plazo (1D10+4 turnos de combate) o a largo plazo (1D10x10 horas de juego), dependiendo de lo que el Guardián piense que es más apropiado según las circunstancias. Las siguientes locuras temporales están recomendadas para la Primera Guerra Mundial. Ver p.48 para una completa información de las mismas.

TABLA DE LOCURA TEMPORAL (TIRA 1D10 O ESCOGE UNA)

- | | |
|-----|------------------------|
| 1 | Catatonía |
| 2 | Alucinaciones/Delusión |
| 3-4 | Locura |
| 5-7 | Zombificación |
| 8-9 | Histeria |
| 10 | Estupefacción |

Locura indefinida (pérdida de 20% o más de la cordura actual en una hora de juego)

Cuando un soldado pierda un 20% de su cordura actual en una hora de juego, se vuelve completamente loco. La duración la determina el Guardián, pero la media es 1D6 meses de juego. A continuación hay una lista de locuras indefinidas que se sugieren para la Primera Guerra Mundial. Mira las p.50 para una completa explicación. Se debería elegir una locura apropiada, no una al azar.

LOCURAS INDEFINIDAS SUGERIDAS

- | | |
|----|---------------------------|
| 1 | Amnesia |
| 2 | Aflicción histérica |
| 3 | Catatonía |
| 4 | Psicosis criminal |
| 5 | Paranoia |
| 6 | Fobias |
| 7 | Esquizofrenia |
| 8 | Obsesión/adicción/temores |
| 9 | Personalidad múltiple |
| 10 | Trauma de bombardeo |

Locura permanente (la Cordura llega a cero)

Cuando la Cordura de un soldado llegue a cero se vuelve permanentemente loco. "Permanentemente" puede significar un año o toda una vida. Por lo general, un paciente completamente loco será enviado a un psiquiátrico y volverá al juego cuando el Guardián lo estime oportuno, con suerte tras haber recuperado su Cordura hasta un nivel razonable.

Referencia rápida para el Guardián: Tiradas

Tiradas D100

La mecánica básica de **La llamada de Cthulhu** es tirar 1D100, en donde los soldados-investigadores tratan de sacar en 1D100 la misma puntuación o menos que su habilidad. Hay tres tipos de tiradas: de habilidad, de atributos y de resistencia

Tiradas de Habilidad

La tirada más común es la de habilidad, en donde el investigador debe sacar menor o igual puntuación que lo que tiene en su ficha de investigador. La lista completa para las tres épocas es la siguiente.

Antropología (01)	Farmacología (01)	Primeros auxilios (30)	<i>La tabla de armas indica decenas de ataques y habilidades con armas</i>
Arte (05)	Física (01)	Psicoanálisis (01)	
Arqueología (01)	Fotografía (10)	Psicología (05)	
Artes marciales (01)	Geología (01)	Puñetazo (50)	<i>En la época victoriana el psicoanálisis no se puede elegir como habilidad para la ocupación de Doctor en medicina.</i>
Astronomía (01)	Habilidad artesana (05)	Química (01)	
Biología (01)	Habilidad artística (05)	Regatear (05)	
Buscar libros (25)	Historia (20)	Reparación eléctrica ... (10)	<i>En la época victoriana, Piloto es piloto de globo o de barco únicamente. En 1920 es piloto de globo/dirigible/avión/barco. En 1990 es piloto civil/de reactor/líneas aéreas/de combate/helicóptero/globo/dirigible/barco.</i>
Cabezazo (10)	Historia natural (10)	Saltar (25)	
Cerrajería (01)	Informática (01)	Seguir Rastros (10)	
Charlatanería (05)	Lanzar (25)	Trepar (40)	<i>En la época victoriana conducir caballos comienza con un 20%; en el resto de las épocas conducir coche comienza con 20%.</i>
Ciencias ocultas (05)	Lengua propia (EDUx5)	Ametralladora (15)	
Conducir	Mecánica (20)	Arma corta (20)	
automóvil/caballos .. (20)	Medicina (00)	Escopeta (30)	<i>En la época victoriana conducir caballos comienza con un 20%; en el resto de las épocas conducir coche comienza con 20%.</i>
Conducir maquinaria . (01)	Mitos de Cthulhu (00)	Fusil (25)	
Contabilidad (10)	Nadar (25)	Subfusil (15)	
Crédito (15)	Ocultar (15)	NOTA ACERCA DE LAS HABILIDADES <i>Informática y Electrónica solo puede usarse en la ambientación moderna.</i>	<i>No se vendían ametralladoras en la ambientación victoriana.</i>
Derecho (05)	Ocultarse (10)		
Descubrir (25)	Ciencias ocultas (05)		
Discreción (10)	Orientarse (10)	<i>No se vendían ametralladoras en la ambientación victoriana.</i>	<i>No se vendían ametralladoras en la ambientación victoriana.</i>
Disfrazarse (01)	Otras lenguas (01)		
Electricidad (10)	Patada (25)		
Equitación (05)	Persuasión (15)	<i>No se vendían ametralladoras en la ambientación victoriana.</i>	<i>No se vendían ametralladoras en la ambientación victoriana.</i>
Escuchar (25)	Pilotar (01)		
Esquivar (DESX2)	Presa (25)		

Especial. A muchos guardianes les gusta tomar ventaja de la regla opcional de "especial". Un Especial sucede cuando el resultado de una tirada de habilidad es un quinto o menos de lo necesario para lograr el éxito (es el mismo número que el empalamiento en combate). Esto siempre acaba en una tirada de habilidad y el guardián debe buscar modos de representar el gran éxito logrado.

Tirada de Atributo

Muchos atributos tienen asociada una tirada igual a la habilidad por 5. Usa estas tiradas si no existe ninguna habilidad apropiada. Hay tres tiradas características que son: Idea (INT x 5), Suerte (POD x 5) y Conocimientos (EDU x 5).

Tirada de Resistencia

En algunos casos un soldado-investigador o monstruo tratará de superar un atributo de un oponente con los suyos propios. La posibilidad de éxito en una tirada de resistencia es 50% más 5x la característica primaria menos 5x la característica secundaria. Por ejemplo, si tratamos de subir a un compañero a un lugar seguro, un soldado deberá tirar su FUE contra en TAM de su compañero; si la FUE fuese 10 y el TAM 14, entonces habría un $50\% + 10 \times 5\% - 14 \times 5\% = 30\%$ de posibilidades de éxito. El Gas venenoso tiene una POT (potencia) que se resiste con la CON del soldado. Si un gas de POT 15 atacase a un soldado enfermo con una CON de 10, tendría un 75% de posibilidades de éxito. Una completa tabla con números puede hallarse en **La llamada de Cthulhu**.

1910



Hoja de Personaje de los años 10

Nombre jugador



La llamada de
CTHULHU
Juego de Rol de Horror

Nombre Earl MartinProfesión ArtistaTítulos, licenciaturas NingunoLugar de nacimiento Kingsport, MassachussetsTrastornos mentales Melancolía, PesadillasSexo VarónEdad 24

Características y tiradas derivadas

FUE 13 DES 16 INT 17 Idea 85
 CON 13 APA 14 POD 17 Suerte 85
 TAM 15 COR 65 EDU 16 Conoc. 80
 99-Mitos de Cthulhu 90 Bonif. al Daño +1D4

Puntos de Cordura

Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Puntos de Magia

Inconsciente 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27
 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43

Puntos de Vida

Muerto -2 -1 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27
 28 29 30 31 32 33 34 35
 36 37 38 39 40 41 42 43

Habilidades

☐ Antropología (01%)	<u>01</u>	☐	
☐ Arqueología (01%)	<u>01</u>	☐	Habilidad Artística (05%)
☐ Artes Marciales (01%)	<u>01</u>	☐	<u>Escribir poesía</u>
☐ Astronomía (01%)	<u>01</u>	☐	<u>Dibujar</u>
☐ Biología (01%)	<u>01</u>	☐	Historia (20%)
☐ Buscar Libros (25%)	<u>25</u>	☐	Historia Natural (10%)
☐ Cerrajería (01%)	<u>01</u>	☐	Lanzar (25%)
☐ Charlatanería (05%)	<u>20</u>		Lengua propia (EDUx5)
☐ Ciencias Ocultas (05%)	<u>45</u>	☐	<u>Inglés</u>
☐ Conducir Automóvil (20%)	<u>20</u>	☐	Mecánica (20%)
☐ Conducir Maquinaria (01%)	<u>01</u>	☐	Medicina (05%)
☐ Contabilidad (10%)	<u>10</u>	☐	Mitos de Cthulhu (00%)
☐ Crédito (15%)	<u>15</u>	☐	Nadar (25%)
☐ Derecho (05%)	<u>05</u>	☐	Ocultar (15%)
☐ Descubrir (25%)	<u>55</u>	☐	Ocultarse (10%)
☐ Discreción (10%)	<u>10</u>	☐	Orientarse (10%)
☐ Disfrazarse (01%)	<u>01</u>		Otras Lenguas (01%)
☐ Electricidad (10%)	<u>10</u>	☐	<u>Francés</u>
☐ Equitación (05%)	<u>05</u>	☐	
☐ Escuchar (25%)	<u>60</u>	☐	
☐ Esquivar (DESx2)	<u>32</u>	☐	Persuasión (15%)
☐ Farmacología (01%)	<u>25</u>		Pilotar (01%)
☐ Física (01%)	<u>01</u>	☐	
☐ Fotografía (10%)	<u>10</u>	☐	
☐ Geología (01%)	<u>01</u>	☐	Primeros Auxilios (30%)
Habilidad Artesanal (05%)		☐	Psicoanálisis (01%)
☐		☐	Psicología (05%)



☐ Química (01%)	<u>30</u>
☐ Regatear (05%)	<u>05</u>
☐ Saltar (25%)	<u>25</u>
☐ Seguir rastros (10%)	<u>10</u>
☐ Tregar (40%)	<u>50</u>
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	

Armas de Fuego

☐ Ametralladora (15%)	<u>15</u>
☐ Arma Corta (20%)	<u>20</u>
☐ Escopeta (30%)	<u>30</u>
☐ Fusil (25%)	<u>35</u>
☐ Subfusil (15%)	<u>15</u>

Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	f.defect.	alc.	nº At.	munic.	PR
☐ Bayoneta (20%)	<u>20</u>	1D6+1+bd	0	toque	1	n/a	☐ <u>.303 Rifle</u>	<u>35</u>	<u>2d6+4</u>	<u>00</u>	<u>100m</u>	<u>1/2</u>	<u>10</u>	<u>12</u>
☐ Cabezazo (10%)	<u>10</u>	1D4+bd	0	toque	1	n/a	☐							
☐ Patada (25%)	<u>25</u>	1D6+bd	0	toque	1	n/a	☐							
☐ Presa (25%)	<u>25</u>	Especial	2	toque	1	n/a	☐							
☐ Puñetazo (50%)	<u>50</u>	1D3+bd	1	toque	1	n/a	☐							
☐ Culatazo	<u>25</u>	<u>1D8+1D4</u>	<u>1</u>	<u>toque</u>	<u>1</u>	<u>1/2</u>	☐							

Datos Personales

Nombre del Investigador Earl Martin

Residencia 308° Regimiento de Infantería

Descripción Personal Atractivo, callado, viajero, sabio pero distante. Preocupado, con mirada inquietante.

Familia y Amigos Ninguno vive actualmente.

Rasgos de la personalidad Dotado, habla suave, humilde. Un hombre acosado, atormentado por su pasado pero muy centrado y espiritual (que no religioso), con una sabiduría nacida de la experiencia.

Episodios de Locura Perdió el juicio en Hong Kong en 1916. Se recuperó en el Tíbet.

Heridas y Lesiones _____

Marcas y Cicatrices _____

Libros de los Mitos Estudiados

Cultos Innombrables

Entidades Encontradas

Equipo y posesiones

<u>Cinto, munición</u>	<u>Toalla</u>	<u>Fusil con bayoneta</u>
<u>Saco</u>	<u>Jabón y cuchilla</u>	<u>Cuchillo</u>
<u>Petate</u>	<u>Cartilla de paga</u>	<u>42 cartuchos</u>
<u>2 mantas</u>	<u>Cerillas (6)</u>	<u>3 pares de calcetines</u>
<u>Estera</u>	<u>Guantes</u>	<u>Jersey</u>
<u>Cantimplora</u>	<u>Gorro de lana</u>	<u>Uniforme y casco</u>
<u>Equipo de sutura</u>	<u>Fotos familiares</u>	<u>Cubierto</u>
<u>Gorra de servicio</u>	<u>Diario</u>	<u>Cazo</u>
<u>Botas</u>	<u>Antología poética</u>	<u>1 día de comida</u>
<u>Silenciador</u>	<u>Lápiz</u>	<u>Pañuelo</u>
<u>Gabardina</u>	<u>Cortauñas</u>	<u>Pala</u>

Historial del Investigador



Eres hijo de un médico rural y una profesora de piano. Tu madre murió cuando tenías cinco años y tu querido padre nunca lo superó. Mientras crecías te leía poesía en vez de cuentos para dormir, y pronto aprendiste que tenías un don para la escritura, y que estabas destinado a ser un soñador. A los dieciséis, Kingsport se te quedaba pequeño. Cansado de vivir enterrado bajo el peso del dolor de tu padre, te marchaste para abrirte camino en el mundo, escribir y encontrarte a ti mismo. Vagaste de una costa a otra trabajando en carnavales, ferrocarriles, conduciendo camiones, cualquier cosa que te llevara de una ciudad a la siguiente. Al fin, a los diecinueve, te embarcaste en un pesquero en California y terminaste en Asia.

En casa, el mundo a tu alrededor no parecía del todo real. Fallaba algo. No obstante, en el depauperado Oriente encontraste una vida mucho más honrada. Había que luchar constantemente para salir adelante, pero era una contienda honesta; el hambre lleva a la humildad, e impide que las ilusiones de prestigio y lujo nublen los sentidos. En una librería de Hong Kong te encontraste con un libro curioso, *Cultos Innombrables*, de un tal Von Juntz. Siempre interesado en el ocultismo, lo compraste y lo leíste, sin saber el terrible impacto que tendría en ti. Juntz escribía sobre horribles dioses alienígenos que habían residido en la Tierra desde tiempos prehumanos, y sobre los degenerados que los adoraban hoy en día. La calmada y racional imagen del tiempo y el espacio que la ciencia había creado para la civilización moderna no es más que ilusión, argumentaba, y la verdadera naturaleza del universo es demasiado horrenda para aprehenderla. Siempre sensible, las palabras se adueñaron de tu mente y viste cómo se derrumbaban las ilusiones de la causalidad, la valía y la felicidad. Viste la verdad en el libro y pasaste los siguientes seis meses chillando en un agujero. Tu voz aún suena rota, y las pesadillas no te han abandonado. Sin embargo, tus poemas tienen una nueva fuerza que a veces te asusta.

Te recuperaste en el Tíbet, meditando en un pequeño monasterio. Vives con una nueva y extraña seguridad: le pase lo que le pase al universo, tú existes, y aunque no volverás a confiar en Dios has llegado a creer en ti mismo. Al fin regresaste a tu tierra natal, dispuesto a alejarte de los rincones más oscuros de la realidad. No hubo suerte. En cuanto llegaste fuiste reclutado, y ahora estás metido en una pesadilla tan terrible que demuestra de Von Juntz tenía razón. Sigues escribiendo un poema al día en tu diario (posiblemente tu posesión más preciada), y a veces incluso las compartes con los chicos del pelotón. Te gusta Emmett Ryan. Es joven e ingenuo, un estado al que te gustaría volver de algún modo. Parks es el único que puede apreciar de verdad tus poemas, pero está tan lleno de falsa y académica consciencia que en realidad sientes por él más lástima que amistad. McNalley no es más que un matón callejero, como tantos otros que has visto por todo el mundo. No confías en él. El pobre Mason está totalmente fuera de su elemento. No hay lujo alguno en la trinchera, y a una ametralladora le da igual el dinero que tengas. Puede que el librarse de sus ilusiones le haga bien. A Grimm lo respetas, casi lo admiras. El hombre se enfrenta a la batalla con una calma asombrosa: simplemente sabe que sobrevivirá. Tiene la misma fe en sí mismo que tú has encontrado, y esperas alcanzar su nivel de confianza. Puede que de ese modo sobrevivías.

1910



Hoja de Personaje de los años 10

Nombre jugador



La llamada de
CTHULHU
Juego de Rol de Horror



Nombre Richard Mcnalley
Profesión Gángster
Títulos, licenciaturas Universidad de la vida
Lugar de nacimiento Boston, Massachussets
Trastornos mentales _____
Sexo Varón Edad 22

Características y tiradas derivadas

FUE 16 DES 14 INT 10 Idea 50
CON 14 APA 11 POD 12 Suerte 60
TAM 16 COR 60 EDU 9 Conoc. 45
99-Mitos de Cthulhu 99 Bonif. al Daño +104

Puntos de Cordura

Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Puntos de Magia

Inconsciente 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

Puntos de Vida

Muerto -2 -1 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

Habilidades

☐ Antropología (01%)	<u>01</u>	☐ _____	_____
☐ Arqueología (01%)	<u>01</u>	☐ Habilidad Artística (05%)	_____
☐ Artes Marciales (01%)	<u>18</u>	☐ <u>Cantar</u>	<u>05</u>
☐ Astronomía (01%)	<u>01</u>	☐ _____	_____
☐ Biología (01%)	<u>01</u>	☐ Historia (20%)	<u>20</u>
☐ Buscar Libros (25%)	<u>25</u>	☐ Historia Natural (10%)	<u>10</u>
☐ Cerrajería (01%)	<u>01</u>	☐ Lanzar (25%)	<u>25</u>
☐ Charlatanería (05%)	<u>65</u>	Lengua propia (EDUx5)	_____
☐ Ciencias Ocultas (05%)	<u>05</u>	☐ <u>Inglés</u>	<u>45</u>
☐ Conducir Automóvil (20%)	<u>20</u>	☐ Mecánica (20%)	<u>20</u>
☐ Conducir Maquinaria (01%)	<u>01</u>	☐ Medicina (05%)	<u>05</u>
☐ Contabilidad (10%)	<u>10</u>	☐ Mitos de Cthulhu (00%)	<u>00</u>
☐ Crédito (15%)	<u>15</u>	☐ Nadar (25%)	<u>25</u>
☐ Derecho (05%)	<u>05</u>	☐ Ocultar (15%)	<u>25</u>
☐ Descubrir (25%)	<u>40</u>	☐ Ocultarse (10%)	<u>20</u>
☐ Discreción (10%)	<u>60</u>	☐ Orientarse (10%)	<u>10</u>
☐ Disfrazarse (01%)	<u>01</u>	Otras Lenguas (01%)	_____
☐ Electricidad (10%)	<u>10</u>	☐ <u>Francés</u>	<u>05</u>
☐ Equitación (05%)	<u>05</u>	☐ _____	_____
☐ Escuchar (25%)	<u>35</u>	☐ _____	_____
☐ Esquivar (DESx2)	<u>40</u>	☐ Persuasión (15%)	<u>35</u>
☐ Farmacología (01%)	<u>01</u>	Pilotar (01%)	_____
☐ Física (01%)	<u>01</u>	☐ _____	_____
☐ Fotografía (10%)	<u>10</u>	☐ _____	_____
☐ Geología (01%)	<u>01</u>	☐ Primeros Auxilios (30%)	<u>30</u>
Habilidad Artesanal (05%)	_____	☐ Psicoanálisis (01%)	<u>01</u>
☐ _____	_____	☐ Psicología (05%)	<u>35</u>



☐ Química (01%)	<u>01</u>
☐ Regatear (05%)	<u>05</u>
☐ Saltar (25%)	<u>25</u>
☐ Seguir rastros (10%)	<u>10</u>
☐ Tregar (40%)	<u>50</u>
☐ <u>Juego</u>	<u>35</u>
☐ _____	_____
☐ _____	_____
☐ _____	_____
☐ _____	_____
☐ _____	_____

Armas de Fuego

☐ Ametralladora (15%)	<u>25</u>
☐ Arma Corta (20%)	<u>20</u>
☐ Escopeta (30%)	<u>30</u>
☐ Fusil (25%)	<u>35</u>
☐ Subfusil (15%)	<u>15</u>

Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	f.defect.	alc.	nº At.	munic.	PR
☐ Bayoneta (20%)	<u>20</u>	1D6+1+bd	0	toque	1	n/a	☐ <u>.303 Rifle</u>	<u>35</u>	<u>2d6+4</u>	<u>00</u>	<u>100m</u>	<u>1/2</u>	<u>10</u>	<u>12</u>
☐ Cabezazo (10%)	<u>10</u>	1D4+bd	0	toque	1	n/a	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Patada (25%)	<u>25</u>	1D6+bd	0	toque	1	n/a	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Presa (25%)	<u>25</u>	Especial	2	toque	1	n/a	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Puñetazo (50%)	<u>80</u>	1D3+bd*	1	toque	1	n/a	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ <u>Culatazo</u>	<u>25</u>	<u>1D8+1D4</u>	<u>1</u>	<u>toque</u>	<u>1</u>	<u>1/2</u>	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

*Si Richard logra una tirada de Artes Marciales (Boxeo), el daño sube a 2D3+2D4. Suma +2 si usa nudillos metálicos

Datos Personales

Nombre del Investigador Richard McNalley

Residencia 308° Regimiento de Infantería

Descripción Personal Grande, pelirrojo, ojos verdes.

Vociferante, maleducado y protestón. Matón irlandés.

Familia y Amigos Miembro de baja estofa de una banda irlandesa de Boston.

Rasgos de la personalidad Grosero, rudo, sarcástico. Siempre bromea y hace comentarios cínicos. Astuto

Episodios de Locura _____

Heridas y Lesiones Cojea ligeramente por una vieja rotura de tobillo.

Marcas y Cicatrices Nariz rota, cicatriz en el mentón.

Libros de los Mitos Estudiados

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

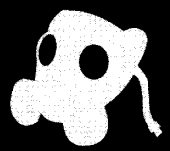
Entidades Encontradas

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipo y posesiones

<u>Cinto, munición</u>	<u>Botas</u>	<u>Fusil con bayoneta</u>
<u>Saco, petate</u>	<u>Silenciador</u>	<u>Cuchillo</u>
<u>2 mantas</u>	<u>Gabardina</u>	<u>48 cartuchos</u>
<u>2 anillos de boda</u>	<u>Cartilla de paga</u>	<u>3 pares de calcetines</u>
<u>1 cadena de oro</u>	<u>Cigarrillos</u>	<u>Jersey</u>
<u>30 francos</u>	<u>Cerillas (4)</u>	<u>Uniforme y casco</u>
<u>Reloj de Martin</u>	<u>Nudillos metálicos</u>	<u>Cubierto</u>
<u>Estera</u>	<u>Cachiporra</u>	<u>Cazo</u>
<u>Cantimplora</u>	<u>Guantes</u>	<u>1 día de comida</u>
<u>Equipo de sutura</u>	<u>Gorro de lana</u>	<u>Pala</u>
<u>Gorra de servicio</u>	<u>Cortauñas</u>	<u>Reloj de pulsera</u>

Historial del Investigador



¡Bueno, tío vaya montón de mierda en el que te has metido! Naciste en las barriadas de Boston, hijo de inmigrantes, y aprendiste todo lo necesario en las duras calles. A los quince ya ibas por tu cuenta y tratabas de salir adelante como boxeador, pero nunca diste la talla. Un tío llamado Carrigan se fijó en ti, eso sí, y te dijo que necesitaba a un joven irlandés fuerte como tú. Al poco vivías como un rey, con ropa buena y comida de sobra. Bueno, sí, de vez en cuando te tocaba "convencer" a alguno de los socios de Micky Carrigan de que tenían que pagar las deudas. Si, tus métodos típicos de persuasión incluían una tubería de plomo. Oye, ¿y a ti qué? Si un irlandés quiere salir adelante en este país tiene que robar, ¿no? Así que te hiciste un nombre en las calles, destrozaste algunos locales, quemaste un almacén

o dos, arruinaste algún negocio y machacaste a los que no pagaban a tiempo. Tu tubería de plomo tuvo bastante trabajo. Los polis te pillaron algunas veces y hasta pasaste un año dentro, pero para los hombres como Carrigan, la ley no es más que un juguete, como las reglas de un juego de cartas: sólo hace falta saber cómo hacer trampas.

Todo eso cambió hace siete meses. Estabas tratando con unos tipos en Boston que trabajaban para un tal O'Bannon. Parece que el Sr. Bannon remoloneaba con los pagos. Aparecieron sus chicos y, para cuando se aclaró el humo, Jimmy y Dedos estaban fiambre, y tú tuviste que cargarte a dos de ellos. La poli te había pillado pero bien. Si, ya habías matado antes, pero nunca te habían pescado con las manos en la masa. Carrigan desapareció. Antes podría haber hecho algo, pero el nuevo fiscal del distrito era un poquito más arisco que el anterior, al que Micky tenía unido. Ya sabías que esto podría pasarte, chaval. Te mandaban para chirona cuando el juez te dio una opción: conmutaría tu sentencia si te alistabas en la Gran Guerra. Coño, la guerra de los cojones no iba a durar más de cinco años, ¡y eso era mucho mejor que cuarenta! Aceptaste de inmediato, sin darte cuenta de que en el trullo no te disparan cañonazos ni te tiran granadas. Y puede que hasta la comida fuese mejor. Te pone enfermo ver tanta tierra desolada, y todos esos brazos y piernas destrozados. La primera vez que entraste en combate te measte de miedo. Tío, puede que las hayas cagado pero bien.

Los tipos de tu pelotón te dan bastante igual. El Parks y el Mason son corderitos en el matadero. Con solo mirarlos ya sabes que no te perdiste nada por no ir a la escuela. Blancos fáciles. El granjero, Emmett Ryan, actúa como si no hubiera visto una ciudad en su puta vida. Y tampoco bebe. ¡Menudo imbécil! El Martin es un tío raro. Escribe poemas, sin coña, y casi todas las noches se despierta con pesadillas. A veces tiene una mirada muy extraña, como si tratara de recordar algo. Puede que en realidad trate de olvidarlo. Luego está Grimm, el único tipo de toda la guerra que te cae bien. Es un duro de cojones y le encanta la botella. Además, no dijo nada cuando casi te pillaron mangando. Legal. La guerra es el infierno, pero lo mismo fue la calle. Resiste un poco más, chaval, y puede que salves el pellejo.



Nombre jugador

la llamada de
CTHULHU
Juego de Rol de Horror

Características y tiradas derivadas

FUE <u>11</u>	DES <u>14</u>	INT <u>16</u>	Idea <u>80</u>
CON <u>14</u>	APA <u>15</u>	POD <u>11</u>	Suerte <u>55</u>
TAM <u>14</u>	COR <u>55</u>	EDU <u>14</u>	Conoc. <u>70</u>
99-Mitos de Cthulhu <u>99</u>	Bonif. al Daño <u>+104</u>		

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Inconsciente	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Muerto -2 -1 0 1 2 3

4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

☐ Antropología (01%)	55	☐ _____	_____
☐ Arqueología (01%)	70	☐ Habilidad Artística (05%)	_____
☐ Artes Marciales (01%)	01	☐ <u>Dibujar</u>	05
☐ Astronomía (01%)	20	☐ _____	_____
☐ Biología (01%)	01	☐ Historia (20%)	40
☐ Buscar Libros (25%)	65	☐ Historia Natural (10%)	10
☐ Cerrajería (01%)	01	☐ Lanzar (25%)	25
☐ Charlatanería (05%)	25	☐ Lengua propia (EDUx5)	_____
☐ Ciencias Ocultas (05%)	40	☐ <u>Inglés</u>	70
☐ Conducir Automóvil (20%)	20	☐ Mecánica (20%)	20
☐ Conducir Maquinaria (01%)	01	☐ Medicina (05%)	05
☐ Contabilidad (10%)	10	☐ Mitos de Cthulhu (00%)	00
☐ Crédito (15%)	15	☐ Nadar (25%)	25
☐ Derecho (05%)	05	☐ Ocultar (15%)	25
☐ Descubrir (25%)	50	☐ Ocultarse (10%)	20
☐ Discreción (10%)	20	☐ Orientarse (10%)	15
☐ Disfrazarse (01%)	01	☐ Otras Lenguas (01%)	_____
☐ Electricidad (10%)	10	☐ <u>Francés</u>	05
☐ Equitación (05%)	05	☐ <u>Alemán</u>	40
☐ Escuchar (25%)	25	☐ <u>Latín</u>	40
☐ Esquivar (DESx2)	28	☐ Persuasión (15%)	40
☐ Farmacología (01%)	01	☐ Pilotar (01%)	_____
☐ Física (01%)	01	☐ _____	_____
☐ Fotografía (10%)	10	☐ _____	_____
☐ Geología (01%)	01	☐ Primeros Auxilios (30%)	40
☐ Habilidad Artesanal (05%)	_____	☐ Psicoanálisis (01%)	01
☐ _____	_____	☐ Psicología (05%)	25

[illegible]

☐ Ametralladora (15%)	<u>15</u>
☐ Arma Corta (20%)	<u>20</u>
☐ Escopeta (30%)	<u>30</u>
☐ Fusil (25%)	<u>35</u>
☐ Subfusil (15%)	<u>15</u>

[illegible]

Datos Personales

Nombre del Investigador Anthony Parks

Residencia 308° Regimiento de Infantería

Descripción Personal Pelo castaño, intelectual, precipitado, rostro juvenil con grandes ojos marrones. Delgado, de aspecto débil.

Gafas.

Familia y Amigos _____

Rasgos de la personalidad Idealista, intelectual, curioso. Muy nervioso. Tiene fe en el orden y está convencido de que, en el fondo, el universo es un lugar racional. Un ratón de biblioteca.

Episodios de Locura _____

Heridas y Lesiones _____

Marcas y Cicatrices _____

Libros de los Mitos Estudiados

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Entidades Encontradas

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipo y posesiones

<u>Cinto, munición</u>	<u>Gabardina</u>	<u>Cuchillo</u>
<u>Saco</u>	<u>Cartilla de paga</u>	<u>45 cartuchos</u>
<u>Reloj</u>	<u>Cerillas (6)</u>	<u>3 pares de calcetines</u>
<u>Petate</u>	<u>Guantes</u>	<u>Jersey</u>
<u>2 mantas</u>	<u>Gorro de lana</u>	<u>Uniforme y casco</u>
<u>Esteras</u>	<u>Brújula</u>	<u>Cubierto</u>
<u>Cantimplora</u>	<u>2 novelas</u>	<u>Cazo</u>
<u>Equipo de sutura</u>	<u>Equipo de costura</u>	<u>1 día de comida</u>
<u>Gorra de servicio</u>	<u>Diario</u>	<u>Pañuelo</u>
<u>Botas</u>	<u>Cortauñas</u>	<u>Pala</u>
<u>Silenciador</u>	<u>Fusil con bayoneta</u>	_____

Historial del Investigador



Tus padres siempre quisieron lo mejor para ti. Desde que naciste te impulsaron a leer, aprender y comprender, y al fin conseguiste que se sintieran orgullosos. Trabajaron como locos para que pudieras asistir a la universidad. En realidad, prácticamente te empujaron a ella. Y en Miskatonic descubriste un nuevo amor: el pasado ignoto. La misma maravilla que te había mantenido despierto toda la noche leyendo a Julio Verne de niño había renacido al descubrir las obras de los egipólogos y la búsqueda de la fuente del Nilo. Tu mentor, el Dr. Doud, te mostró una nueva línea de estudio, los megalitos. Durante el último año te las viste con el misterio de Stonehenge, lamentando el hecho de que nunca tuvieras la posibilidad de marchar a Europa y tocar las piedras, experimentar la arqueología de primera mano. Y entonces, de repente, se abrió una oportunidad.

No parecías tener veintiuno cuando te alistaste, pero al Ejército no le importaba: aceptaban a cualquiera dispuesto a luchar por la causa de la Libertad. Tus padres se horrorizaron al enterarse. ¡Ni siquiera has terminado la carrera y ya vas a cruzar el océano para morir! No querías amargarlos, pero al mismo tiempo la guerra es importante. Woodrow Wilson, el mayor presidente desde Lincoln, te necesita para hacer del mundo un lugar seguro para la Democracia. Además, cuando la guerra termine serás un héroe (si todo va bien) y te marcharás a Inglaterra para ver los círculos de piedra que tanto te cautivan. Y la guerra puede ser toda una aventura, la mayor de toda tu vida.

Te equivocaste. Pasaste los primeros seis meses entrenándote en la reserva, haciendo ejercicios y maniobras. Nunca se te han dado bien los deportes y te cansas con facilidad. Aquello podría haber acabado contigo de no ser por ese gran tipo, Emmett Ryan, que te ayudó a superarlo. No es un lumbreras, pero tiene la cabeza llena de un campesino sentido común, y es un estupendo amigo. Al fin acudiste al frente. La primera semana la pasaste aturrido, conmocionado más allá de cualquier explicación por los bombardeos, los heridos, la podredumbre, la devastación y el puro horror del combate. En la última semana desde el comienzo de la gran ofensiva, tu batallón sólo ha ganado cinco kilómetros, y a un precio horrendo. ¡Y ahora os ordenan avanzar de nuevo! El Bosque de Argonne es una pesadilla, lleno de bruma, barrancos, árboles y alambre de espino. Fuiste un insensato por alistarte, pero ahora debes estar a la altura de tu compromiso. El resto de tu pelotón no está mal. Mira a Grimm, por ejemplo: es todo un perro de la guerra. No te gusta, pero lo respetas. Los dos balazos que ha recibido le dan derecho para protestar y pedir tanto a los demás. Al principio no lo comprendías, pero ahora sabes que os está intentando endurecer para que podáis salvar el pellejo. Earl Martin es muy distante, es difícil hablar con él. Ha visto mucho mundo, y lo enviáis por ello. ¡Y qué poemas! El nuevo Veats, sin duda. En James Mason ves a un espíritu afín, otro idealista atrapado en este infierno y tratando de superarlo con bien. Los dos os apoyáis mutuamente. Con esto y la ayuda de Emmett podrás superarlo. No te gusta McNalley. Parece un mal tipo, y una noche en la que se emborrachó lo oíste presumir de su carrera criminal. Lo vigilas de cerca.

1910



Hoja de Personaje de los años 10

Nombre jugador



La llamada de
CTHULHU
Juego de Rol de Horror



Nombre William Grimm, Cabo
Profesión Soldado
Títulos, licenciaturas Instituto
Lugar de nacimiento Newport News, Virginia
Trastornos mentales _____
Sexo Varón Edad 39

Características y tiradas derivadas

FUE 13 DES 12 INT 14 Idea 70
CON 17 APA 08 POD 10 Suerte 50
TAM 11 COR 50 EDU 15 Conoc. 75
99-Mitos de Cthulhu 99 Bonif. al Daño _____

Puntos de Cordura

Locura 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 (50) 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Puntos de Magia

Inconsciente 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 (10) 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

Puntos de Vida

Muerto -2 -1 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 (14) 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

Habilidades

☐ Antropología (01%)	01	☐ _____	
☐ Arqueología (01%)	01	☐ Habilidad Artística (05%)	
☐ Artes Marciales (01%)	01	☐ _____	
☐ Astronomía (01%)	01	☐ _____	
☐ Biología (01%)	01	☐ Historia (20%)	20
☐ Buscar Libros (25%)	25	☐ Historia Natural (10%)	10
☐ Cerrajería (01%)	01	☐ Lanzar (25%)	50
☐ Charlatanería (05%)	35	☐ Lengua propia (EDUx5)	
☐ Ciencias Ocultas (05%)	05	☐ Inglés	75
☐ Conducir Automóvil (20%)	25	☐ Mecánica (20%)	25
☐ Conducir Maquinaria (01%)	01	☐ Medicina (05%)	05
☐ Contabilidad (10%)	10	☐ Mitos de Cthulhu (00%)	00
☐ Crédito (15%)	15	☐ Nadar (25%)	35
☐ Derecho (05%)	05	☐ Ocultar (15%)	50
☐ Descubrir (25%)	50	☐ Ocultarse (10%)	70
☐ Discreción (10%)	70	☐ Orientarse (10%)	40
☐ Disfrazarse (01%)	01	☐ Otras Lenguas (01%)	
☐ Electricidad (10%)	10	☐ Francés	25
☐ Equitación (05%)	05	☐ Español	35
☐ Escuchar (25%)	30	☐ _____	
☐ Esquivar (DESx2)	40	☐ Persuasión (15%)	45
☐ Farmacología (01%)	01	☐ Pilotar (01%)	
☐ Física (01%)	01	☐ _____	
☐ Fotografía (10%)	10	☐ _____	
☐ Geología (01%)	01	☐ Primeros Auxilios (30%)	50
☐ Habilidad Artesanal (05%)		☐ Psicoanálisis (01%)	01
☐ _____		☐ Psicología (05%)	35



☐ Química (01%)	01
☐ Regatear (05%)	10
☐ Saltar (25%)	50
☐ Seguir rastros (10%)	40
☐ Tregar (40%)	75
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	

Armas de Fuego

☐ Ametralladora (15%)	45
☐ Arma Corta (20%)	20
☐ Escopeta (30%)	30
☐ Fusil (25%)	80
☐ Subfusil (15%)	15

Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	f.defect.	alc.	nº At.	munic.	PR
☐ Cuchillo (20%)	35	1D4+2	1	toque	1	15	☐ B.A.R.*	45	2d6+4	95/85	82m	1/2*	20	11
☐ Cabezazo (10%)	10	1D4+bd	0	toque	1	n/a	☐ _____							
☐ Patada (25%)	25	1D6+bd	0	toque	1	n/a	☐ _____							
☐ Presa (25%)	25	Especial	2	toque	1	n/a	☐ _____							
☐ Puñetazo (50%)	50	1D3+bd	1	toque	1	n/a	☐ _____							
☐ Culatazo	25	1D8+1D4	1	toque	1	1/2	☐ _____							

* El arma de William es automática, por lo que puede disparar ráfagas

Datos Personales

Nombre del Investigador William Grimm

Residencia 308° Regimiento de Infantería

Descripción Personal Bajo y compacto, ajado, sin afeitar, feo.

Profundas arrugas en la cara, manos cuajadas de cicatrices y pelo canoso.

Ojos muertos, malhumorado, experimentado. Un superviviente.

Familia y Amigos _____

Rasgos de la personalidad Ajusto, amenazador, hosco. Rápido en la crítica, terribles ataques de humor. Lo ha visto todo. Le preocupan sus muchachos, aunque lo oculta muy bien. Sigue las regulaciones y procedimientos.

Episodios de Locura _____

Heridas y Lesiones Recibió dos balazos en Cuba.

Marcas y Cicatrices Le falta una falange del pulgar izquierdo, gran cicatriz en el pecho y en los dedos de la mano derecha.

Libros de los Mitos Estudiados

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Entidades Encontradas

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipo y posesiones

<u>Cinto, munición</u>	<u>Botas</u>	<u>Cortauñas</u>
<u>Saco, petate</u>	<u>Silenciador</u>	<u>Cuchillos</u>
<u>2 mantas</u>	<u>Gabardina</u>	<u>2 cuchillos de combate</u>
<u>Cortalambrés</u>	<u>Cartilla de paga</u>	<u>Fusil automático</u>
<u>Sudadera</u>	<u>Cerillas (4)</u>	<u>4 cargadores</u>
<u>Fotos viejas</u>	<u>Tabaco</u>	<u>3 pares de calcetines</u>
<u>Brújula</u>	<u>Pipa</u>	<u>Jersey</u>
<u>Estera</u>	<u>Medalla de San Cristóbal</u>	<u>Uniforme y casco</u>
<u>Cantimplora</u>	<u>Petaca de whisky</u>	<u>Cubierto, cazo</u>
<u>Equipo de sutura</u>	<u>Guantes</u>	<u>1 día de comida</u>
<u>Gorra de servicio</u>	<u>Gorro de lana</u>	<u>Pañuelo</u>

Historial del Investigador



Eres un perro de la guerra. Desde antes de lo que puedes recordar, las historias de tu padre sobre la Guerra Civil te llenaban con añoranza por la vida del soldado. Mientras crecías con los relatos de los guerreros indios, veías cómo el Oeste era domado. Demasiado joven para ayudar a Custer, te alistaste convencido de que algún día te llegaría la oportunidad. ¡Y vaya si llegó! Allí estuviste con Teddy Roosevelt en la colina San Juan, y más tarde Wilson te envió a México. Has visto combates más que de sobra y te has convertido en un ajado y cínico superviviente. No te gusta matar ni ver cómo matan a jóvenes en la flor de la vida, pero la guerra es tu negocio y el Ejército tu familia, aunque te hayan degradado de sargento a cabo por beber y montar broncas. Seguiste de cerca el desarrollo de la Gran Guerra desde

su inicio, y ya es hora de que los americanos le enseñen a esos franchutes cómo combate un ejército de verdad. Estás convencido de que el viejo Pershing destruirá la línea Hindenburg sin esfuerzo y enviará a esos hunos de vuelta a Berlín con el rabo entre las piernas. Sólo hay que hacer el trabajo duro, aquel que tan bien se te da.

No obstante, esta guerra es distinta. Nunca habías visto tanta devastación. ¡Y los bombardeos! Entre los obuses y las ametralladoras, crees haber alcanzado al fin tu límite. Por ejemplo, tomemos esta ofensiva. Aquí estáis, en el Bosque de Argonne, asaltando líneas bien fortificadas por un terreno deplorable. La topografía es tan mala que no podéis emplear la artillería, y todo lo que puede ir mal, desde las comunicaciones perdidas a los suministros cortados, va mal. Como soldado, pones tu fe en la línea de mando y la disciplina militar. Siempre estuviste convencido de que los generales conocían su trabajo, pero ahora dudas. Hay quien dice que tu batallón está aislado, que os han rodeado. También has oído que enviaron a tu unidad a los bosques sin tener firmemente asegurados los flancos, sólo para que un coronel pudiera decir que no estaba quieto. Eres un soldado demasiado bueno como para protestar, pero desde luego esto es un lío de cuidado. Cuando llegan los problemas sólo confías en ti mismo y en tu fusil. ¡Y menudo trasto, una ametralladora personal! Estos Browning son nuevos y no muy fiables, pero el viejo Gus (como lo llamas) podría darte la ventaja necesaria.

Lo malo es que vas a necesitar cualquier ventaja para que estos chicos no acaben en el hoyo. Parks se porta bien, pero es ajeno a la guerra y va a acabar con un tiro entre las cejas si no le pones las pilas y empieza a aprender de ti. Pero ¿y Mason? Ese señorito lechuquino debería pedirle a su papá que lo hiciera oficial. No hace más que quejarse de lo horrible que es este lugar. ¡Es una guerra, coño! Un caso perdido. No sabes qué pensar de Earl Martin. Parece capaz de bastarse solo, pero es muy distante, está enristecido por algo. Emmett Ryan te gusta. Es un joven en forma sin educación alguna que le embrolle la cabeza, y cumple las órdenes con celeridad. Será un buen soldado. Tampoco puedes evitar que te guste McNalley. Es un cretino, pero sabe montar jaleo como el que más. Te recuerda a ti hace veinte años. Los otros dos tipos de tu pelotón están muertos. No pudiste ayudarlos, pero aún hay tiempo de enderezar a estos cinco lo suficiente como para que sobrevivan. A veces, en realidad, te preguntas si tú serás capaz de conseguirlo.



Nombre jugador

La llamada de
CTHULHU
Juego de Rol de Horror

Nombre Emmett Ryan
 Profesión Granjero
 Títulos, licenciaturas 8° curso
 Lugar de nacimiento Dean's Corners, Massachussets
 Trastornos mentales _____
 Sexo Varón Edad 21

Características y tiradas derivadas

FUE <u>16</u>	DES <u>13</u>	INT <u>12</u>	Idea <u>60</u>
CON <u>17</u>	APA <u>12</u>	POD <u>10</u>	Suerte <u>50</u>
TAM <u>15</u>	COR <u>50</u>	EDU <u>9</u>	Conoc. <u>45</u>
99-Mitos de Cthulhu <u>99</u>	Bonif. al Daño <u>+104</u>		

Puntos de Cordura

Locura

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	(50)	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de Magia

Inconsciente	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de Vida

Muerto -2 -1 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

Habilidades

- | | | | |
|--|----|--|----|
| ☐ Antropología (01%) | 01 | ☐ | |
| ☐ Arqueología (01%) | 01 | ☐ Habilidad Artística (05%) | |
| ☐ Artes Marciales (01%) | 01 | ☐ <u>Tallar madera</u> | 15 |
| ☐ Astronomía (01%) | 01 | ☐ | |
| ☐ Biología (01%) | 25 | ☐ Historia (20%) | 20 |
| ☐ Buscar Libros (25%) | 25 | ☐ Historia Natural (10%) | 70 |
| ☐ Cerrajería (01%) | 01 | ☐ Lanzar (25%) | 25 |
| ☐ Charlatanería (05%) | 05 | ☐ Lengua propia (EDUx5) | |
| ☐ Ciencias Ocultas (05%) | 05 | ☐ <u>Inglés</u> | 45 |
| ☐ Conducir Automóvil (20%) | 20 | ☐ Mecánica (20%) | 60 |
| ☐ Conducir Maquinaria (01%) | 45 | ☐ Medicina (05%) | 05 |
| ☐ Contabilidad (10%) | 10 | ☐ Mitos de Cthulhu (00%) | 00 |
| ☐ Crédito (15%) | 15 | ☐ Nadar (25%) | 50 |
| ☐ Derecho (05%) | 05 | ☐ Ocultar (15%) | 25 |
| ☐ Descubrir (25%) | 25 | ☐ Ocultarse (10%) | 20 |
| ☐ Discreción (10%) | 20 | ☐ Orientarse (10%) | 10 |
| ☐ Disfrazarse (01%) | 01 | ☐ Otras Lenguas (01%) | |
| ☐ Electricidad (10%) | 10 | ☐ <u>Francés</u> | 05 |
| ☐ Equitación (05%) | 30 | ☐ | |
| ☐ Escuchar (25%) | 45 | ☐ | |
| ☐ Esquivar (DESx2) | 26 | ☐ Persuasión (15%) | 25 |
| ☐ Farmacología (01%) | 01 | ☐ Pilotar (01%) | |
| ☐ Física (01%) | 01 | ☐ | |
| ☐ Fotografía (10%) | 10 | ☐ | |
| ☐ Geología (01%) | 01 | ☐ Primeros Auxilios (30%) | 45 |
| ☐ Habilidad Artesanal (05%) | | ☐ Psicoanálisis (01%) | 01 |
| ☐ | | ☐ Psicología (05%) | 05 |



- [illegible]

Armas de Fuego

- | | |
|--|-----------|
| ☐ Ametralladora (15%) | <u>25</u> |
| ☐ Arma Corta (20%) | <u>20</u> |
| ☐ Escopeta (30%) | <u>30</u> |
| ☐ Fusil (25%) | <u>80</u> |
| ☐ Subfusil (15%) | <u>15</u> |

Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	f.defect.	alc.	nº At.	munic.	PR
☐ Bayoneta (20%)	<u>20</u>	1D6+1+bd	0	toque	1	n/a	☐ <u>303 Rifle</u>	<u>80</u>	<u>2d6+4</u>	<u>00</u>	<u>100m</u>	<u>1/2</u>	<u>10</u>	<u>12</u>
☐ Cabezazo (10%)	<u>10</u>	1D4+bd	0	toque	1	n/a	☐	—	—	—	—	—	—	—
☐ Patada (25%)	<u>25</u>	1D6+bd	0	toque	1	n/a	☐	—	—	—	—	—	—	—
☐ Presa (25%)	<u>25</u>	Especial	2	toque	1	n/a	☐	—	—	—	—	—	—	—
☐ Puñetazo (50%)	<u>50</u>	1D3+bd	1	toque	1	n/a	☐	—	—	—	—	—	—	—
☐ <u>Culatazo</u>	<u>25</u>	<u>1D8+1D4</u>	<u>1</u>	<u>toque</u>	<u>1</u>	<u>1/2</u>	☐	—	—	—	—	—	—	—

Datos Personales

Nombre del Investigador Emmett Ryan

Residencia 308° Regimiento de Infantería

Descripción Personal Delgado y fuerte, no se le caen los anillos, curiosos e infantiles ojos azules. Pelo oscuro, optimista, agradable y algo ingenuo. Un inocente.

Familia y Amigos _____

Rasgos de la personalidad Dispuesto, amigable, fiel a sus amigos, un poco ignorante (pero no un patán), muy religioso, un típico joven granjero americano.

Episodios de Locura _____

Heridas y Lesiones _____

Marcas y Cicatrices Cicatriz en la sien derecha

Libros de los Mitos Estudiados

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Entidades Encontradas

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipo y posesiones

<u>Cinto, munición</u>	<u>Jabón y cuchilla</u>	<u>Fusil con bayoneta</u>
<u>Saco, petate</u>	<u>Cartilla de paga</u>	<u>Cuchillo</u>
<u>2 mantas</u>	<u>Cerillas (10)</u>	<u>48 cartuchos</u>
<u>Esteras</u>	<u>Cigarrillos</u>	<u>3 pares de calcetines</u>
<u>Cantimplora</u>	<u>Biblia</u>	<u>Jersey</u>
<u>Equipo de sutura</u>	<u>Crucifijo (en una</u>	<u>Uniforme y casco</u>
<u>Gorra de servicio</u>	<u>cadena)</u>	<u>Cubierto</u>
<u>Brújula</u>	<u>Pata de conejo</u>	<u>Cazo</u>
<u>Botas</u>	<u>Equipo de costura</u>	<u>1 día de comida</u>
<u>Silenciador</u>	<u>Guantes</u>	<u>Pañuelo</u>
<u>Gabardina</u>	<u>Gorro de lana</u>	<u>Pala</u>

Historial del Investigador



Bueno, si alguien te dice hace dos años que estarías en Europa, de uniforme, le hubieras dicho que era un majadero. Creciste en la granja de tu padre, nunca viviste más allá de Dean's Corners, nunca viste nada más grande que Boston. ¡Hasta que acabaste en París, claro! Papá siempre había dicho que Wilson no conseguiría mantener a América fuera de la guerra, y mira, ahí vais los yanquis. Te alistaste a la primera de cambio. Penséis lo que penséis papá y tú de Wilson, ahora tienes que luchar por las barras y las estrellas, como hiciera tu abuelo en Gettysburg. Toda tu familia acudió a despediros a tu hermano y a ti, y aquel fue el momento más orgulloso de tu vida.

El entrenamiento fue una minucia, ya que estás habituado al trabajo duro. ¡Si hasta sabías disparar el fusil después de cazar tantas ardillas! Los últimos seis meses habían sido muy aburridos, despertándose pronto, comiendo mal, corriendo y trabajando sin parar. Siempre era igual. Empezaba a preocuparte que el 308° no fuera a ver la acción, cuando os enviaron al frente. Ahora tu unidad está al sur de la línea, chapoteando por un bosque en un saliente cerca de todos esos pueblos franceses cuyo nombre eres incapaz de pronunciar. Fuera lo que fuera lo que esperabas, no era esto. Una cosa es cazar, y otra es sentarse en un barrizal mientras los obuses caen sobre ti como la ira divina, sabiendo que cada segundo puede ser el último. Es horrible. ¡Y cuántos heridos! Como si el Infierno mismo hubiera abierto sus puertas. Hace ocho días comenzó la ofensiva. No hay más que barro, árboles destrozados y gente enferma (hasta tú padeces esos horribles dolores de cabeza por las mañanas, y no se te quita el zumbido de los oídos). Tu batallón ha vuelto a ponerse en movimiento y os encontráis clavados en este pequeño valle. Algunos dicen que estáis rodeados. Mientras tanto, cada vez hace más frío. Antes rezabas para poder servir como un auténtico héroe. Ahora rezas para mantener la cabeza sobre los hombros.

Tu pelotón está lleno de gente maja, supones. El tal Grimm es un hueso duro, siempre gritando y presumiendo de todo lo que hizo en la última guerra. Te gusta Parks. Es un tipo muy sociable y bastante listo. No ha trabajado en su vida, pero le ayudas en lo que puedes. Martin es el otro que mejor te cae. Te lee las poesías que escribe, y es de lo mejor que has oído nunca. Dice que ha estado por todo el mundo, y te encantan sus historias sobre tierras lejanas. Crees que la guerra le está afectando, no obstante, a juzgar por la extraña mirada de sus ojos. Los otros dos te dan bastante igual. McNalley es extranjero, y la verdad es que los irlandeses nunca te han gustado mucho. Y, por si fuera poco, crees que le está robando a los demás. No quieres saber nada de ladrones. ¿Y Mason? Ese niño de papá no tiene lugar en esta guerra, siempre quejándose de la comida, del tiempo, de todo. No ha tenido un callo en su vida. Sin embargo, ésta es la gente que te salvará la vida en combate, y tú salvarás la suya. Había otros dos en el pelotón, pero murieron. No piensas acabar como ellos.

Datos Personales

Nombre del Investigador James Mason III

Residencia 308° Regimiento de Infantería

Descripción Personal Enjuto, chupado, pálido, castaño, ojos profundos. Siempre con el ceño fruncido. Acostumbrado al lujo, arrogante, quejica.

Un idealista

Familia y Amigos Padres ricos: "Los Mason de West Park"

Rasgos de la personalidad Mimado, protesta continuamente por las malas condiciones. Un idealista atrapado en un lugar que lo obliga a enfrentarse a la vida fácil que ha llevado. Le encanta dárseles de superior. Cita a Shakespeare.

Episodios de Locura

Heridas y Lesiones

Marcas y Cicatrices

Libros de los Mitos Estudiados

<u></u>	<u></u>
<u></u>	<u></u>
<u></u>	<u></u>
<u></u>	<u></u>
<u></u>	<u></u>

Entidades Encontradas

<u></u>	<u></u>
<u></u>	<u></u>
<u></u>	<u></u>
<u></u>	<u></u>

Equipo y posesiones

<u>Cinto, munición</u>	<u>Toalla</u>	<u>4 novelas</u>
<u>Saco, petate</u>	<u>Cartilla de paga</u>	<u>Anillo de la universidad</u>
<u>2 mantas</u>	<u>Cerillas (3)</u>	<u>Diccionario de francés</u>
<u>Estera</u>	<u>Guantes</u>	<u>4 pares de calcetines</u>
<u>Cantimplora</u>	<u>Gorro de lana</u>	<u>Jersey</u>
<u>Equipo de sutura</u>	<u>Fotos familiares</u>	<u>Uniforme y casco</u>
<u>Equipo de costura</u>	<u>Lápiz</u>	<u>Cubierto, cazo</u>
<u>Gorra de servicio</u>	<u>Cortauñas</u>	<u>1 día de comida</u>
<u>Botas</u>	<u>Fusil con bayoneta</u>	<u>Pañuelo</u>
<u>Silenciador</u>	<u>Cuchillo</u>	<u>Pala</u>
<u>Gabardina</u>	<u>50 cartuchos</u>	

Historial del Investigador



Tu padre se enriqueció con el negocio de los ferrocarriles y siempre viviste rodeado de lujos. Tuviste lo mejor de lo mejor, pero te cansaste de la vida de aristócrata y trataste de apartarte de ella cuanto pudiste con el instituto y la universidad. El viejo James Senior nunca pasó del instituto, y estaba decidido a que fueras lo bastante listo y culto como para dirigir su imperio cuando muriera. Por tanto, has vivido más como un caballo de carreras que como un hijo: criado para triunfar, impelido a logros cada vez mayores. Al principio deseabas la atención de tu padre, esperando que al cumplir sus sueños pudieras obtener más cariño de él, pero al final te diste cuenta de que no eras más que otro peón en su tablero de ambición. Dejaste de inmediato tus estudios de Matemáticas y Contabilidad y perseguiste a tu primer amor hasta la Literatura. Aunque el amor por Rebecca no duró, sí lo hizo la pasión por los libros, y deseaste convertirte en investigador o profesor.

Ahi fue cuando tu padre empezó a jugar duro. Ya eras la oveja negra de la familia, y entonces te cortó la financiación, usando el dinero como reclamo para traerte de vuelta. Por mucho que te duela admitirlo, estabas atrapado por tu estilo de vida y no tenías idea de cómo ganar dinero por tu cuenta. Volviste al redil, al plan de papá para "redimirte". Primero aprenderías disciplina y obtendrías distinción sirviendo como oficial en la Gran Guerra. Después... No necesitabas oír más. La discusión fue épica, y en un arranque de rabia le dijiste que servirías según tus condiciones, no las suyas, y que te alistarías en la Infantería para demostrarle quién eras.

Siete meses después te sigues lamentando de tu boca. Vives aquí, día tras día en Francia, cubierto de barro, sin afeitarte, asqueroso, sin bañarte, con una comida horrible y solo dos juegos de ropa! ¡Qué indignidad! ¡Y cuánto trabajo! Marchar, cavar... Te sientes roto, y estás convencido de que te has hecho daño de verdad en la espalda. ¡Y los combates! No es como en las novelas que has leído, todo honor y heroísmo, ¡es espantoso! Has visto los despojos que sacan del frente en camillas... los llaman "heridos". A veces deseas morir en este infierno, pero no te apetece que te vuelen en pedazos. Y el resto de tu pelotón no es de mucha ayuda. Grimm, siempre señalando todos tus fallos y machacándote por cómo hablas, y ese McNalley, del que estás convencido que te ha quitado el reloj. Ese asqueroso matón irlandés bien podría ser tu muerte. Emmett Ryan no es mucho mejor, un granjero tan bonachón y tan atlético y tan ignorante que es incapaz de comprender que te importe ser como él. No sabes qué pensar de Earl Martin. Escribe hermosos poemas, pero no parece especialmente culto. Es muy distante, como si no quisiera que lo conocieras. Tu verdadero amigo en el pelotón es Anthony Parks, un erudito como tú, un intelectual como tú, con tantos problemas de adaptación como tú. Los dos os ayudáis mutuamente, sosteniendo conversaciones decentes y cuidando el uno del otro. Nunca creíste que algo como esta guerra fuera posible. Ahora no deseas más que volver a casa, dormir en una cama de verdad, comer comida de verdad, bañarte todos los días, tener luz eléctrica...

Tierra de nadie

Es 2 de octubre de 1918. En Francia, los soldados se hacían en trincheras improvisadas. Su única protección contra las interminables andanadas de la artillería es la fe. Estamos en la Primera Guerra Mundial, la Gran Guerra, una época en la que la humanidad se demuestra capaz de atrocidades nunca antes concebidas. Pero no todo acaba aquí. Bajo la tierra destrozada del Bosque de Argonne algo aguarda, merodeando y alimentándose del sufrimiento, algo inhumano. Muy pronto, los miembros del Batallón Perdido se toparán con este misterio, más antiguo que Mu, y entonces el destino del mundo quedará en sus manos.

Tierra de nadie incluye reglas para generar personajes soldados en la PGM, así como una guía sobre la vida del combatiente en este periodo, detallando peligros como el trauma por bombardeo y el gas mostaza. Se trata de un escenario diseñado para ser jugado por su cuenta o como elemento de un torneo; también puede formar la base de una campaña ambientada en los años 20. ¡Enfrenta tu astucia a los maestros del horror de los Mitos!

La Llamada de
CTHULHU



La Factoría-LF466
ISBN-84-8421-549-0



9 788484 215493
www.distrimagen.es

