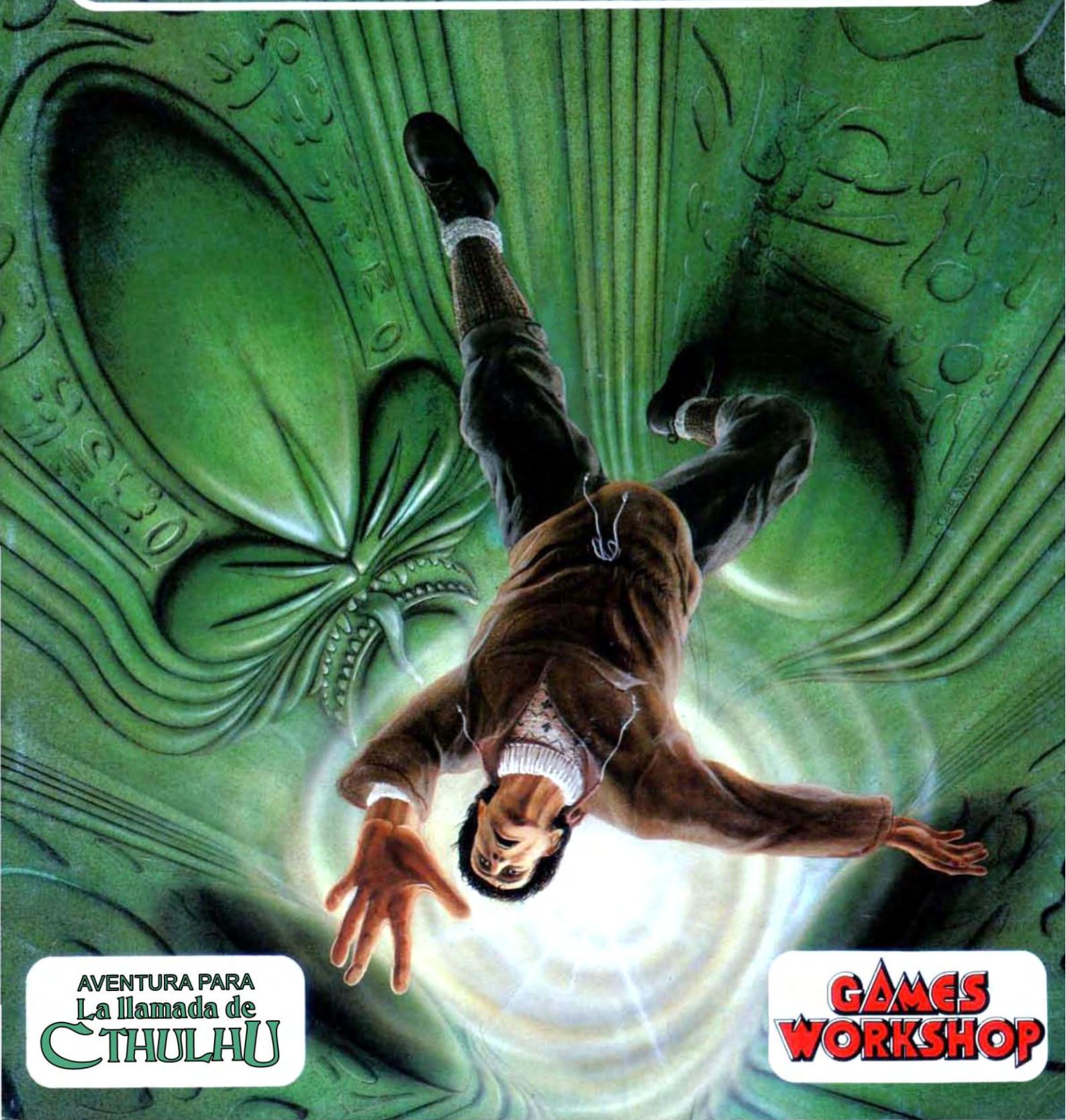


Pesadilla en

NORUEGA



AVVENTURA PARA
La llamada de
CTHULHU

**GAMES
WORKSHOP**

Pesadilla en —

NORUEGA

H.P. Lovecraft



1890-1937

CONTENIDO

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES	3
MATERIAL DE INVESTIGACIÓN	4
INFORMACIÓN GENERAL	5
VIKENBERG	5
PARADOR DE OLSEN	8
SEPARABLE DEL JUEGO	11
PERSONAJES RECORTABLES	12
AYUDAS	19
TROLLS	25
CUEVAS DE LOS TROLLS	28
CONSECUENCIAS	29

Pesadilla en **NORUEGA**

Por Marcus L. Rowland

Créditos

Ilustración de cubierta: Lee Gibbons

Ilustraciones interiores: Tony Ackland

Mapas y planos: Tony Ackland

Esquema y diseño: Charles Elliott

Composición tipográfica: Marc Gascoigne y Julie Weaving

Traducción al castellano: Ángel Contreras

Maqueta en castellano: Abdul Alhazred

Autorizado por Arkham House

**Realizado por Angus Ryall
para Games Workshop Ltd.**

© 1985, 2015 Games Workshop Ltd.

Pesadilla en NORUEGA

Una aventura para *La llamada de Cthulhu* diseñada para 2-5 jugadores de experiencia moderada y que se desarrolla en febrero de 1925.

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

Sir Eustace Cleary, un magnate naviero, contacta con los investigadores, pues sabe de sus capacidades y desea que traten con un problema delicado. El año pasado, su primo Edward falleció esquiando en Noruega. Al parecer sufrió una caída y se rompió una pierna, siendo atacado por lobos y falleciendo antes de que nadie pudiese ayudarle. Como resultado de su muerte, Sir Eustace heredó una hacienda bastante cara. Más tarde se enteró de que su primo no se encontraba solo durante las vacaciones, sino que viajaba junto a una dama como marido y esposa. Por lo visto alguien más conocía este hecho, y le demanda dinero por mantener la boca cerrada. Las cartas de chantaje son enviadas desde una oficina de correos localizada en un pueblo próximo al parador de esquí, y las respuestas van a la misma oficina.

Sir Eustace se presenta al Parlamento, y cualquier escándalo en su familia podría ser desastroso para él. Pagará 500 £ más gastos si visitan el parador haciendo pasar por turistas, averiguan quién lo está chantajeando y acaban con la extorsión discretamente.

INTRODUCCIÓN PARA EL GUARDIÁN

Durante el transcurso de esta aventura, los personajes pudieran tener que recurrir al uso de habilidades poco usuales. Estas habilidades se discuten a continuación.

Conducir trineo: Puntuación básica 15%. Esta habilidad es la capacidad de controlar un trineo tirado por caballos sobre la nieve o el hielo. Un trineo se desliza relativamente rápido: de 6 a 8 puntos para uno pesado, y de 9 a 12 para uno ligero (o uno con varios caballos). Una puntuación del 25% es suficiente bajo circunstancias normales, pero bajo ciertas condiciones (ventiscas, avalanchas o estampidas) se precisan varias tiradas.

Montar en bicicleta: Puntuación básica DESx3. Esta es la capacidad de mantener el equilibrio y de conducir una bicicleta. Un 25% resulta suficiente para controlarla bajo circunstancias normales. Si se falla la tirada, el personaje puede volver a tirar para evitar 1D6 puntos de daño por la caída o al chocar contra un muro o un árbol. El movimiento normal en bicicleta es de 12.

Esquiar: Puntuación básica 5%. Esta es la capacidad de controlar unos esquís y eludir obstáculos. Las tiradas son necesarias en pobres condiciones. De fallar, el personaje cae. La capacidad de movimiento en unos esquís ladera abajo es igual al porcentaje en la habilidad Esquiar/5 (redondeando hacia abajo). El movimiento andando sobre esquís es de 4, en cuesta 2.

Montar en trineo: Puntuación básica 10%. Esta es la capacidad de controlar un trineo y eludir obstáculos. Se requieren tiradas únicamente sobre terreno desigual o condiciones climáticas adversas. De fallar, el personaje cae y podría sufrir daño.

La moneda de curso legal en Noruega en aquella época era la corona noruega, dividida en 100 ores. En 1925 una corona noruega valía un chelín (0'05 peniques) o 20 centavos, y el poder



adquisitivo era similar al inglés. Los coches noruegos se conducen por la derecha.

Esta aventura contiene notas de varios personajes. Allá donde se listan habilidades, aparecen únicamente aquellas relevantes para la situación, y son distintas a las normales. El Guardián es libre de añadir más (además de Mitos de Cthulhu y de combate) si lo considera oportuno.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Sir Eustace no entregará las cartas a los investigadores, ni permitirá que tomen muestras de huellas dactilares. Se trata de todo un caballero, y contienen detalles que revelarían la identidad de la dama involucrada. También es consciente de que si los investigadores poseyese estas cartas, podrían chantajearle si lo desean. Si se le pregunta, revelará que todas las letras están en mayúsculas, en un inglés correcto pero estilizado.

Aunque Eustace cree haber dado la información correcta a los investigadores, lo cierto es que no es veraz. Edward resultó herido con la caída, pero fue asesinado por lo que algunos llaman Trolls, descendientes degenerados de feroces homínidos prehumanos, y no lobos. Los eventos no relacionados con el chantaje pueden provocar un ataque sobre el parador. El ataque tendrá lugar seis días después de la llegada de los investigadores, y el Guardián debería manipular los acontecimientos para que se encuentren en el parador y hayan hecho pocos progresos en la investigación del chantaje.

Los llamados Trolls son criaturas de los Mitos, y adoran a Tsathoggua. Normalmente se alimentan de pequeños mamíferos, raíces y pájaros, pero atacarán a seres humanos si los pillan solos. Edward se hirió cerca de su cueva, y le atacaron antes de que pudiese arrastrarse hasta la carretera. Sin embargo, hace tiempo que los Trolls olvidaron este incidente, y atacarán el parador por otro motivo.

Por lo general, los Trolls evitan los asentamientos, pero este grupo está motivado por un profundo deseo de venganza. Madeleine Dupont, una cazadora que se hospeda en el parador, se topó con un Troll hembra con un cachorro y les disparó. No ha hablado con nadie acerca del incidente porque cree que los Trolls son una especie desconocida de monos, y quiere hacerse con un macho antes de que se sepa y lleguen otros cazadores. Guarda la piel en un maletín en su habitación. Los Trolls seguirán su olor hasta el parador, y su chamán ejecutará un hechizo para provocar una tormenta de nieve que camuflle su ataque.

Sven Lundquist, un pueblerino, sabe de la existencia de los Trolls debido a una experiencia personal. Cuando tenía ocho meses de edad fue raptado y criado por una hembra cuya cría había muerto. Más tarde retornó a la sociedad, aunque aún siente cierta afinidad hacia su especie adoptiva. Si los Trolls son exterminados, se vengará de los supervivientes del ataque al parador.

Se debería encaminar a los jugadores a buscar una solución que evite la masacre de los huéspedes del parador, e intenten desenmascarar al chantajista. Sir Eustace es rico e influyente; su ayuda resultaría muy útil a un investigador en el futuro.

INVESTIGACIÓN

En Gran Bretaña los periódicos recogen la muerte de Edward con pocos detalles. Para un ejemplo consúltese el artículo del *The Times* (*Ayuda Noruega #1*).



AYUDA NORUEGA #1

ESQUIADOR BRITÁNICO VÍCTIMA DE UNOS LOBOS

Muerte trágica de Edward Cleary, miembro del Congreso

La moda actual del peligroso deporte del esquí se ha cobrado una nueva víctima. El teniente Edward Cleary, del regimiento de Yorkshire sur, fue hallado muerto después de una caída, con su cuerpo salvajemente mutilado por lobos.

El teniente Cleary se encontraba de vacaciones, hospedado en el Parador de esquí Olsen, cerca de la pequeña aldea de montaña Vikenberg, cuando tuvo lugar el incidente. Abandonó el parador a eso de las diez de la mañana del viernes, con la intención de ir esquiando hasta Vikenberg. Varias horas después de su partida el propietario del parador, el Sr. Olsen, se enteró de que su huésped jamás llegó a Vikenberg, y se enviaron a unas cuantas partidas de búsqueda. El sábado su cuerpo fue hallado al final de un camino talado, seriamente herido. Una autopsia ha revelado que cayó y se rompió la pierna izquierda, y que después fue devorado cuando pretendía volver a rastras a la pistas. Esta noche el jefe de policía, el sargento Carlsen, anunció que se organizaría una cacería de lobos en los próximos días. Añadió: "Esto es muy poco habitual. Los lobos son cobardes por regla general, y raramente atacan a hombres. Debemos suponer que la herida los tentó. Suelo aconsejar a los turistas extranjeros que esquien en parejas, y no solos, si insisten en salirse de las pistas. Si el teniente hubiese ido acompañado, esto no habría ocurrido."

El teniente Cleary será recordado como un valiente soldado y un deportista que siempre se atrevió con los retos más peligrosos. Se trataba de un alpinista experimentado, que jugó al polo para el ejército en 1919 y 1920, y fue un entusiasta balandrista. Aprendió a esquiar en Suiza antes de la Gran guerra, pero prefirió las solitarias faldas de Noruega a los bulliciosos centros históricos suizos. Le sobreviven su primo, Sir Eustace Cleary, y será enterrado por su regimiento la semana próxima.

En Noruega, los investigadores que no sepan L/E noruego harán pocos progresos. Si saben se enterarán de que después del ataque los del lugar organizaron una cacería de lobos, matando a ocho en diferentes puntos del valle. Informes anteriores recogen accidentes acontecidos en el valle, teniendo lugar el último hace doce años. Todos los ataques de lobos tuvieron como respuesta la formación de partidas de caza. Esta información también puede obtenerse preguntando a Peter Olsen o al sargento Carlsen cuando los investigadores lleguen a Noruega. Es fácil averiguar, tanto en Gran Bretaña como en Noruega, que ninguno de los dos últimos incidentes tuvo lugar en o cerca de una noche de luna llena.

Otro misterio aparece descrito en un artículo de periódico de mayo de 1910. Es relevante para este escenario, aunque nadie lo ha relacionado con los incidentes. Se trata de una traducción libre del noruego (véase Ayuda Noruega #2).

AYUDA NORUEGA #2

NIÑO DESAPARECIDO HALLADO VIVO CINCO AÑOS DESPUÉS

No puede hablar. ¿Fue criado por lobos?

El bebé Sven Lundquist, que desapareció de su hogar en Vikenberg en 1905, con ocho meses de edad, ha sido encontrado con vida en los bosques al norte del pueblo.

Sven desapareció durante una merienda cerca del río en junio de 1904. Las partidas de búsqueda no lograron encontrarle, y se asumió que se había ahogado. Ahora ha sido encontrado vivo, y al parecer ha pasado estos años en el bosque, viviendo como un animal salvaje. Desgraciadamente, sus padres no viven para ver su retorno, pues fallecieron en un incendio el año pasado.

Sven fue encontrado por el guarda forestal Lars Petersen, quien estaba trabajando cuando oyó un lloriqueo. Investigando halló al niño desnudo atrapado en una trampa. El muchacho le atacó cuando se acercó, forzando al Sr. Petersen a dejarlo inconsciente antes de liberarlo. La policía lo identificó posteriormente, gracias al registro y las huellas de los pies. Anoche el Dr. Rasmussen, del Hospital estatal, reveló su estado: "Parece incapaz de hablar, y tiene numerosas cicatrices, presumiblemente por caídas y mordeduras de animal. Lo estamos tratando de infecciones parásitas, gripe y cólico. En general, se podría afirmar que se encuentra en buenas condiciones, incluso parece más fuerte que los niños de su edad. No obstante, nos vemos obligados a retenerlo en una habitación de aislamiento, porque parece estar dispuesto a volver al bosque."

El Dr. Rasmussen no pudo ofrecer ninguna teoría para explicar la supervivencia del niño. El profesor Faalken, de la Universidad estatal de Oslo, ha sugerido que podría haber sido criado por lobos, tal y como describiera el escritor británico Rudyard Kipling. Resulta comprensible que los zoólogos no estén de acuerdo con esta teoría.

Cualquiera que sea la verdad, Sven ha vuelto a una aldea en la que se le creía muerto. Deseamos que tenga una pronta recuperación.

INFORMACIÓN GENERAL

Esta sección resume la información que pueden descubrir los investigadores con cierta facilidad, y debiera estar disponible cuando se solicite. Los jugadores pueden echar un vistazo al mapa cercano.

La ruta típica hasta este punto desde Bretaña es vía vapor hasta Bergen, luego por transbordador hasta el puerto más próximo. El viaje en tren desde la costa dura cinco horas. También se puede llegar por tren o carretera desde Bergen; ambas rutas llevan tres días al menos, e implican el coger varios transbordadores. Se puede viajar en avión, pero las únicas pistas de aterrizaje se encuentran a cientos de kilómetros de la isla, las cuales son utilizadas por la Marina noruega. En esta época del año volar es extremadamente peligroso, hay viento y hielo.

El parador de esquí Olsen se sitúa en la cara noreste del monte Nygaard, a aproximadamente 650 metros del suelo del valle (1.150 metros por encima del nivel del mar). El monte Nygaard cuenta con unas pistas de esquí razonablemente buenas, sin riesgo de avalanchas ni precipicios, y hay nieve hasta finales de primavera. Los otros dos montes, el Karl y el Skaldi, bordean el valle. El monte Karl cuenta con las mejores pistas de esquí, pero suelen ser usadas en invierno por el ejército. Actualmente está allí entrenando, y a los civiles no les está permitido el acceso. Edward fue asesinado a los pies de esta montaña.

El valle es cruzado por un pequeño río, alimentado por un glaciar que se derrite en primavera. Actualmente se encuentra congelado (*el hielo soportará objetos de TAM 15 o menos antes de quebrarse*). El camino desde el parador cruza este arroyo mediante un puente de madera.

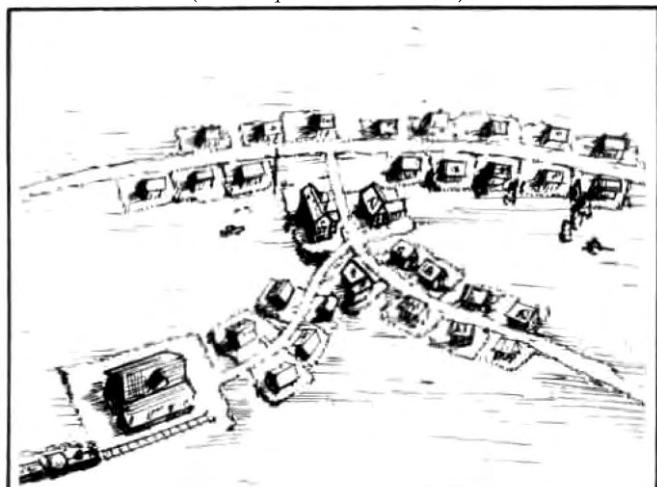
Allí hay una pequeña aldea, Vikenberg, en el extremo opuesto del valle, a aproximadamente 14'5 kilómetros del parador por carretera. Todas las carreteras son de un solo carril o son caminos de tierra. En estas fechas están heladas y resultan extremadamente peligrosas.

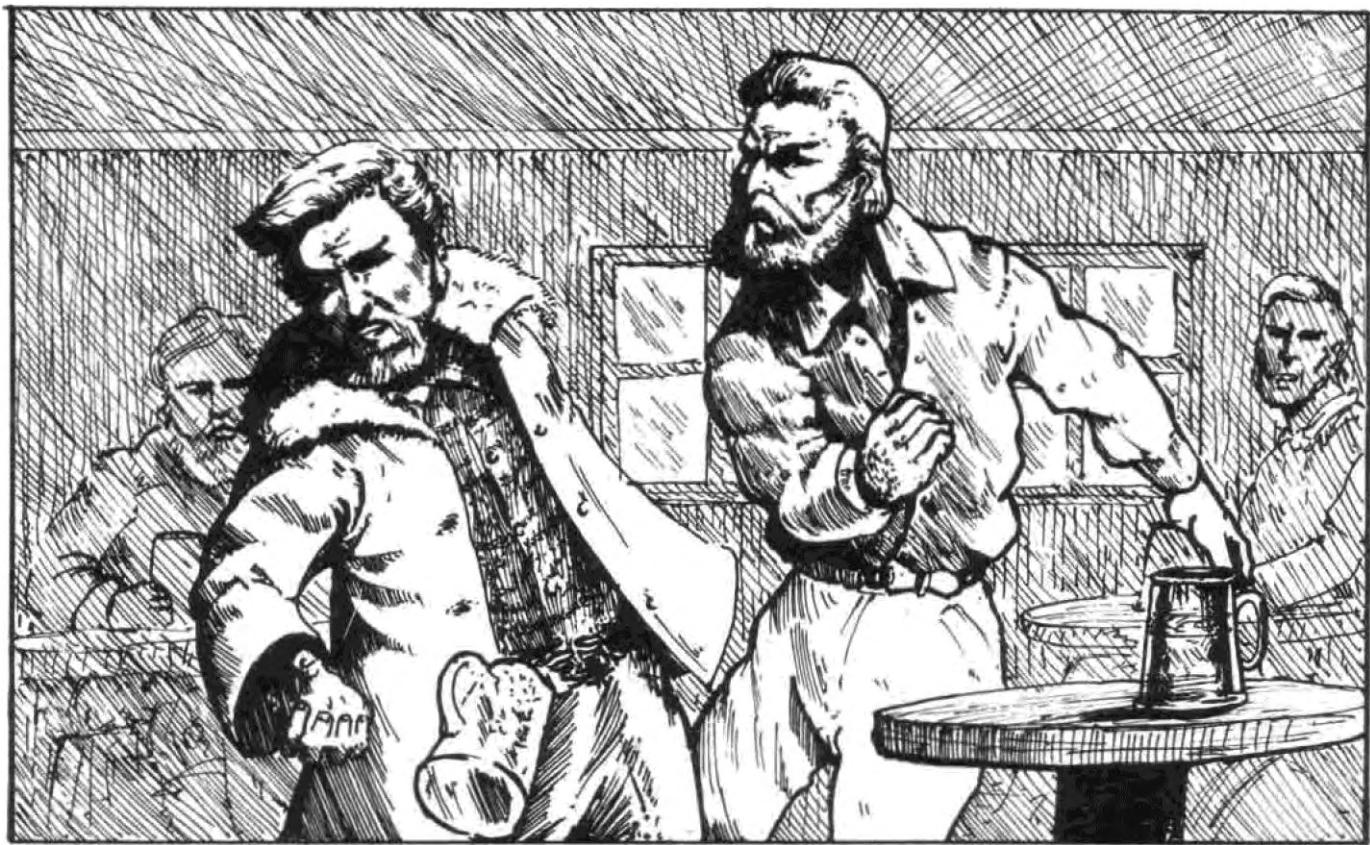
VIKENBERG

Vikenberg es pueblo pequeño de 92 habitantes. Su industria se basa en la madera, la ganadería y la caza. Aquí hay 27 viviendas, un almacén general, una posada, una estación de tren diminuta (a la que llega en tren desde la costa cada dos días) y la comisaría. La mayor parte de los aldeanos chapurrean el inglés (1D6x5%), porque forma parte de sus asignaturas obligatorias.

Si los investigadores llegan en tren, y han telegrafiado con antelación, serán recibidos por un trineo conducido por Peter Olsen, el propietario del parador, tras unos pocos minutos de espera. Si llegan por carretera, tendrán que atravesar la aldea.

El encargado de la estación es Oskar Poulsen, el hermano mayor de Helga Poulsen, limpiadora del parador. Helga es la chantajista. Todo el correo de la aldea pasa por la estación; Oskar roba las cartas del buzón nº 31 antes de que éstas lleguen a la oficina de correos (en la esquina de una tienda).





Oskar Poulsen: Noruego, 23 años, encargado de estación y delincuente a pequeña escala.

FUE 8 CON 12 TAM 7 INT 9 POD 5
DES 13 APA 8 EDU 7 COR 25 P.V. 10

Habilidades: Charlatañería 15%, Discreción 30%, Esquivar 32%, Hablar inglés 15%, Vaciar bolsillos 25%.

Equipo: Navaja, bicicleta.

Dinero: 11 coronas noruegas en el bolsillo, 250 en casa.

Si se le pregunta, la empleada de la oficina de correos negará saber nada acerca del buzón nº 31. Vikenberg es un pueblo muy pequeño, y solo hay quince direcciones postales, todas ellas pertenecientes a granjas de las afueras. Una tirada de Psicología (con negativizador por su 10% en Hablar inglés) demostrará que está diciendo la verdad. Le encanta el cotilleo, y cualquier cosa que se le diga se volverá enseguida de conocimiento público. Se debería animar a los jugadores a pensar en la forma de corroborar su historia y rastrear las cartas.

La posada, *El lobo gris*, es la típica taberna pequeña de la época. Normalmente hospeda a tramperos, leñadores y granjeros; y el suelo está cubierto de serrín. La decoración la forman cabezas y pieles de lobo, incluyendo cuatro de la cacería que tuvo lugar tras la muerte de Edward. Cuenta con una habitación doble, la cual cuesta 4 coronas noruegas por noche y ocupante, 6 por noche para dos.

El propietario es Stane Torrenson, un alcohólico propenso a borracheras de lágrimas y violencia (usualmente en momentos de tensión). Siempre espera que los clientes le den problemas, peleándose con los que le ofenden.

Stane Torrenson: Noruego, 38 años, posadero y alcohólico.

FUE 16 CON 10 TAM 14 INT 9 POD 11
DES 8 APA 7 EDU 7 COR 37 P.V. 12

Habilidades: Cantar 20%, Esquiar 36%, Esquivar 21%, Hablar inglés 10%, Palo 40%, Patada 45%, Puñetazo 45%.

Equipo: Navaja, bicicleta, esquíes, hacha de mano bajo la barra.

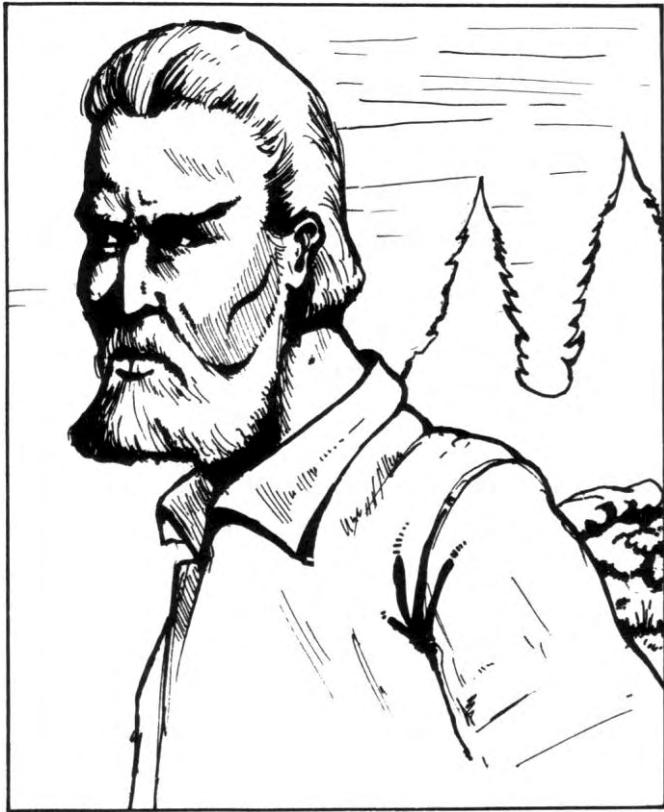
Dinero: 450 coronas noruegas en la posada, 4.500 en el banco.



Si los investigadores pasan algún tiempo en la aldea, es posible que acaben visitando la posada. Mientras están allí son testigos del siguiente suceso:

Un hombre fornido y barbudo, vestido con ropa de trabajo (*Descubrir, más limpia que la de otros trabajadores o la de ellos mismos*), camina hacia la barra, coge una cerveza (que Torrenson sirvió cuando él entraba), y se dirige a una mesa en un rincón para bebérsela. Poco después otro cliente, claramente borracho, se va hacia la mesa y se pone a ladear y auillar como si fuera un lobo. El primero se toma la cerveza tranquilamente. Cuando se la acaba se pone en pie, golpea al hombre que aúlla una sola vez (dejándolo inconsciente) y se encamina hacia la barra. El dueño arroja al hombre inconsciente fuera. Durante el incidente, el hombre de la barba no dice nada (ni siquiera para pedir la cerveza, pues el camarero conoce sus preferencias), e ignora a todo aquél que pretenda hablar con él. Se defenderá de cualquier ataque.

Cualquiera en la barra puede decir a los investigadores que el borracho es Tron Hucks, un granjero (estadísticas dentro de la media, sin conocimientos o habilidades especiales), y que el fuerte era Sven Lundquist, “*El salvaje criado por lobos*.”



Sven Lundquist: Noruego, 22 años, albañil de Drystone.

FUE 20 CON 18 TAM 16 INT 13 POD 15
DES 19 APA 11 EDU 4 COR 31 P.V. 17

Habilidades: Botánica 55%, Camuflaje 60%, Cuchillo 40%, Descubrir 45%, Discreción 55%, Escopeta 45%, Escuchar 45%, Esquiar 58%, Esquivar 63%, Fusil 30%, Hablar noruego 5%, Hablar troll 15%, Lanzar 40%, Mitos de Cthulhu 6%, Mordisco 75%, Nadar 55%, Ocultarse 35%, Patada 50%, Presa 55%, Puñetazo 65%, Saltar 40%, Seguir rastros 45%, Trepas 75%, Zoológia 85%.

Equipo: Cuchillo de comando (escondido en la bota), fusil .30-06 (en la cabaña), herramientas de albañilería (pico, cincel, mazo, etc.).

Dinero: 8 coronas noruegas encima, 75 en casa.

Lundquist vive en una pequeña cabaña al sur de la aldea. Se gana la vida reparando fachadas, y se le puede ver trabajando en margas corta con el tiempo malo.

En 1904 Lundquist fue secuestrado durante una merienda familiar, por una Troll que había perdido a su cría. Por norma general los Trolls devorarían a tan tentadora presa, pero en lugar de ello lo criaron como a un Troll, acostumbrándolo a las duras condiciones de la vida en una cueva. Su peculiar dieta, y activa vida de caza, le hicieron anormalmente fuerte. En 1910 fue atrapado por Lars Petersen (como aparece descrito en el artículo de periódico anterior). Desde entonces, fue enviado a una serie de colegios y hospitales, con la idea de devolverlo a la vida normal. Desgraciadamente, el tiempo que pasó con los Trolls resultó ser todo un obstáculo. Los niños suelen aprender a hablar durante los cinco primeros años. Si carecen de contacto humano, no se desarrollan sus habilidades idiomáticas. La "lengua" de los Trolls es una mezcla de gruñidos y gritos, solo un poco más compleja que la de los gorilas o los chimpancés. Lundquist apenas lo habla (y necesita pensar en cada palabra que pretenda pronunciar), y es

analfabeto. Es muy posible que los investigadores asuman que tiene un retraso.

Al final, los médicos decidieron devolverlo a su pueblo natal, donde una familia de granjeros se hizo cargo de él. Ha aprendido a reparar fachadas, y también realiza otros trabajos manuales, gracias a lo cual tiene para vestir y comer, y su función en la sociedad se ajusta a su rol limitado. Siempre será un forastero, un ermitaño en los confines del pueblo. Tras su regreso intentó escapar a las cuevas de los Trolls, pero fue atacado y expulsado. Los del lugar recuerdan que ha desaparecido varios días en tres o cuatro ocasiones, volviendo lleno de sangre y con las ropas rasgadas, así como con cortes y magulladuras. A veces sube a la montaña para oír a los Trolls, y sabe que ha ocurrido algo malo.

Sven se comporta cortésmente, y no herirá a nadie que no le moleste, pero le resulta casi imposible comunicarse. No dirá nada acerca de su pasado o de los Trolls. Sabe bien lo que le sucedió a Edward, pero tampoco hablará de ello. Si se le menciona el parador dirá que es un "*mal sitio*", aunque no explicará los motivos de esta opinión. Los investigadores podrían asumir que su locura le forzó a matar a Edward. No obstante, su papel es más importante: si algún Troll muere, se vengará cautelosamente y poco a poco, acabando con quienes participasen en la muerte.

La comisaría del pueblo la dirige el sargento Eric Carlsen, de la Policía estatal, asistido por dos ayudantes a tiempo parcial. A Carlsen le sorprendió lo del ataque de los lobos, pero es consciente de que no siempre es posible predecir el comportamiento de esos animales salvajes. No le gustan mucho los extranjeros, y se muestra especialmente mordaz cuando habla de "*turistas que ignoran las normas básicas de seguridad*." Puede confirmar los detalles del caso, tal y como apareció en el *The times*. Sabe que Edward no viajaba solo, y que su compañía no estuvo en el Parador de Olsen el día que falleció. No revelará el nombre de la dama, ni mencionará su presencia a menos que esté claro que los investigadores ya conozcan este aspecto del caso. Aunque no aprueba tal inmoralidad, no le gusta hablar mal de los muertos, ni molestar a los inocentes. En sus informes aparece el nombre de ella, pero éstos se encuentran guardados en un archivador cerrado en la comisaría.



Carlsen no se encontraba en el pueblo cuando fue hallado el cuerpo de Sven Lundquist. Conoce el caso gracias a los informes, y asume que éste no estaba mentalmente bien y que era inofensivo.

Eric Carlsen: Sargento, noruego, 44 años, comisario.

FUE 11 CON 12 TAM 11 INT 14 POD 10
DES 12 APA 10 EDU 10 COR 50 P.V. 12

Habilidades: Conducir automóvil 30%, Cuchillo 40%, Derecho 25%, Descubrir 35%, Discreción 20%, Equitación 20%, Esquiar 39%, Hablar finés 25%, Hablar inglés 15%, L/E finés 25%, L/E inglés 15%, Lingüística 15%, Montar en bicicleta 34%, Patada 30%, Presa 35%, Primeros auxilios 40%, Psicología 30%, Puñetazo 60%, Regatear 15%, Seguir rastros 15%.

Equipo: (Encima) revólver 9 mm., porra, esposas, silbato. (En la

comisaría) dos fusiles .30-06 de cerrojo, dos escopetas galga 12, esquíes, equipo de escalada.

Dinero: 15 coronas noruegas encima, 3.500 en el banco.

Bang: Ayudante del comisario, noruego, 21 años, policía y granjero.

FUE 13 CON 10 TAM 12 INT 10 POD 11
DES 12 APA 10 EDU 10 COR 55 P.V. 11

Habilidades: Arma corta 25%, Derecho 15%, Descubrir 30%, Discreción 15%, Equitación 10%, Escopeta 35%, Esquiar 44%, Fusil 155, Hablar finés 15%, Hablar inglés 5%, L/E noruego 50%, Montar en bicicleta 29%, Psicología 10%, Puñetazo 60%, Seguir rastros 10%.

Equipo: Igual que el sargento Carlsen.

Dinero: 10 coronas noruegas encima, 500 en el banco.

Sorrensson: Ayudante del comisario, noruego, 24 años, policía y jornalero.

FUE 17 CON 12 TAM 16 INT 9 POD 8
DES 12 APA 9 EDU 8 COR 40 P.V. 14

Habilidades: Arma corta 35%, Derecho 15%, Equitación 10%, Escopeta 55%, Esquiar 75%, Fusil 35%, Hablar finés 10%, Hablar inglés 5%, L/E noruego 50%, Montar en bicicleta 30%, Psicología 10%.

Equipo: Igual que el sargento Carlsen.

Dinero: 12 coronas noruegas encima, 450 en el banco.

Si tiene lugar algún incidente en el pueblo, uno de estos agentes aparecerá al cabo de 2D4 asaltos. Tírese 1D10:

- 1-6 Sargento Carlsen
- 7-8 Ayudante Sorrensson
- 9-10 Ayudante Bang

Los demás habitantes son más o menos irrelevantes para esta aventura. Sin embargo, podrían formar un grupo de 4D6 hombres armados en 1-2 horas, dirigidos por la policía. La mayoría de hombres adultos son miembros de la Milicia noruega, una reserva del ejército que se moviliza en tiempos de guerra, y cuentan con esquíes, fusiles y equipamiento. No cuentan con equipo militar pesado.



MONTE KARL

La carretera hasta el Parador de Olsen se cruza con la que conduce hasta el monte Karl. La última está cerrada con alambre de espino y barreras, con soldados noruegos patrullando vestidos con ropa ártica.

Todo aquel que pretenda acceder al lugar por carretera será expulsado (a punta de pistola si fuera necesario) y redirigido al parador o al pueblo.

Las prácticas militares que tienen lugar en el monte Karl son para probar tácticas de combate y vehículos árticos. El equipamiento lo forman dos motos de nieve experimentales,

varios camiones ligeros, morteros, cañones y un lanzallamas. Con estas unidades sería fácil enfrentarse a los Trolls. No obstante, la táctica planeada para la noche del ataque de los Trolls incluye el asalto de unos "saboteadores" armados. Cualquier historia absurda acerca de los Trolls será tomada como alguna clase de distracción rara, y es posible que los investigadores acaben siendo arrestados y encerrados durante 2D4 horas.

PARADOR DE OLSEN

Este edificio fue construido en la década de 1890, y se trata de un parador de planta única con siete habitaciones para clientes, un salón espacioso y algunas instalaciones recreativas. Cuando se construyó se pretendía que fuera un retiro de caza, pero con los años mejoró el transporte y aumentó la popularidad de los deportes de invierno, obligando al dueño a incluir instalaciones adicionales. Un claro al norte del edificio principal ha sido recientemente allanado para hacer un aparcamiento, el cual ofrece acceso a dos garajes y a un establo. También hay en el claro una pila de madera y un montón de gravilla. Al oeste del edificio hay una sauna (una innovación finlandesa) y una piscina grande que se usa actualmente para patinar.

El propietario del parador, Peter Olsen, ofrece giras a grupos dos o tres veces al día, y debería animarse a los personajes a tomar lecciones y mejorar esquiando. Olsen suele subir la colina con un grupo, luego va campo a través por el valle o hasta Vikenberg si el clima lo permite. Si hace mal tiempo, su mujer lleva un trineo y les espera abajo. Olsen conducirá de vuelta al parador.

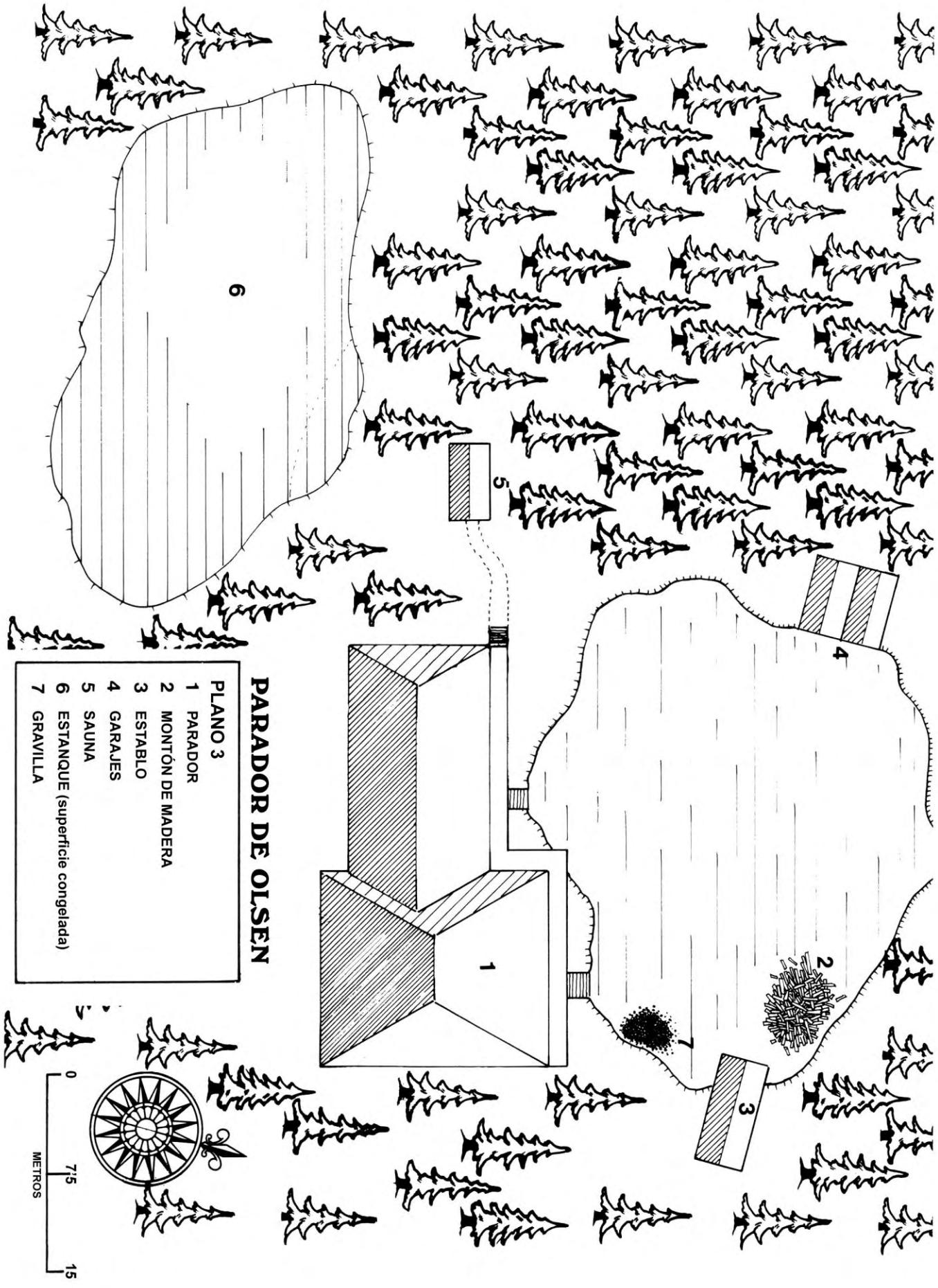
El parador es un edificio de piedra y madera, formado por una sección principal encima de dos sótanos, y un ala oeste construida en la roca. Todas las ventanas cuentan con cierres (FUE 18) pero suelen estar abiertas. El nivel del suelo se halla a más de un metro de la tierra. Todas las dependencias y pasillos están iluminados con lámparas de aceite. Las habitaciones se mantienen cálidas gracias a estufas y chimeneas de leña. Las puertas interiores tienen pestillos (FUE 11). Para más detalles acerca de los ocupantes del parador consúltese la última sección de este escenario.

La parte norte del parador está rodeada por una terraza, unida a unas escaleras que conducen a la planta baja. Una tirada de Descubrir revela que la terraza está sostenida por pilares, y el hueco que queda debajo o el tejado son un buen sitio donde esconderse.

Puertas de madera de doble hoja (FUE 20) se abren a un recibidor bordeado por esterillas de cocos, y unas puertas abatibles (sin cierre, FUE 8) se abren al salón (hecho con partes de tres troncos), y a un bar bien provisto con acceso a la cocina. Hay estanterías con recuerdos en las paredes. Con una tirada de Descubrir se detecta una sirena disecada (obviamente una imitación hecha a partir de una trucha y un mono), una réplica de un casco vikingo (4 puntos de armadura, oxidado) y varias docenas de huevos y pájaros disecados. Suele haber un picador de hielo en una hielera y un cuchillo afilado (de carnicero) en un plato con limones y limas detrás de la barra.

En la cocina hay un fogón de leña y todas las facilidades típicas, incluyendo un juego de cuchillos y cuchillas. Una escalera conecta con los sótanos.

Al norte del salón se encuentra el despacho de Olsen y su dormitorio. En el despacho hay un escritorio con el libro de visitas y un helecho, aparte de los materiales habituales. Una pequeña caja fuerte en el rincón noreste contiene billetes y monedas por valor de 130 libras. En la pared norte hay un armero, en el que hay una escopeta galga 20, un fusil .30-06 de cerrojo y un revólver del .32, además de 50 cartuchos para





escopeta, 144 balas para fusil y 23 balas para pistola. El armero está cerrado con llave, la cual se encuentra en un llavero cerrado cerca de la chimenea. Las llaves del llavero las tiene Olsen. Este despacho contiene el registro de los últimos años, incluyendo el de la visita de Edward el año pasado. Sin embargo, él y su "esposa" se registraron como Sr. y Sra. Cleary, y no con ningún otro nombre.

El dormitorio acomoda a Olsen y su mujer, y no hay nada interesante salvo el uniforme militar de Olsen y un botiquín de primeros auxilios bien equipado.

Por el pasillo hay una habitación grande que contiene esquies, cuatro toboganes, raquetas para la nieve, patines, equipo de escalada y otro equipamiento de alpinismo, incluyendo algunas herramientas de armero (aunque no hay armas ni munición). Todo se guarda aquí menos la ropa, para su secado y mantenimiento.

Con una tirada de Descubrir se encuentra un trineo individual debajo de un banco. Un personaje podría usarlo para descender el valle (MOV 18). Dado que se trata de un medio de transporte poco usual y difícil de manejar, se sugiere una tirada de Montar en trineo cada 200 metros hasta llegar al valle, y así evitar volcar y sufrir 2D6 puntos de daño.

Dentro de la siguiente habitación hay una mesa de bridge, un escritorio y una estantería con libros. Rara vez se usa, porque es oscura y está sucia. Detrás de uno de los cajones se puede encontrar, mediante una tirada de Descubrir, un compartimento secreto en el que hay un corazón de manzana. La mayoría de los libros tratan de caza y deportes de invierno, el resto son novelas. Todos están en noruego.

Un pasillo conecta el edificio principal con el ala oeste. Une al salón mediante unas puertas abatibles (FUE 12, sin pestillo). El

pasillo discurre por debajo del tejado, y una tirada de Descubrir localiza una trampilla. Esta trampilla conduce al ático, vacío y extraordinariamente sucio. El suelo del ático (y el techo de las habitaciones) tiene FUE 11. El tejado tiene FUE 35. No hay aberturas al exterior en el ático.

Habitación 10: Madeleine Dupont. En esta habitación hay varios arcones, un maletín grande de cuero y una amplia cantidad de ropa cara, entre la que se incluyen algunos abrigos de piel. En un avión cerrado se encuentran las pieles de Troll mencionadas arriba, conservadas en salmuera. El estuche tiene dentro un fusil/escopeta: la combinación de una escopeta alemana de calibre 12 y un fusil .30-06. Es de un solo disparo. Está descargada, pero hay munición en el estuche. Esta arma tiene un alcance y un daño normales, pero está dañada, con un negativificador de -5%. El estuche también contiene un cuchillo de caza, con sangre seca en la hoja.

Habitación 11: Sigismund y Sara Cohen. Vestuario común, efectos personales, la "Biblia" en hebreo.



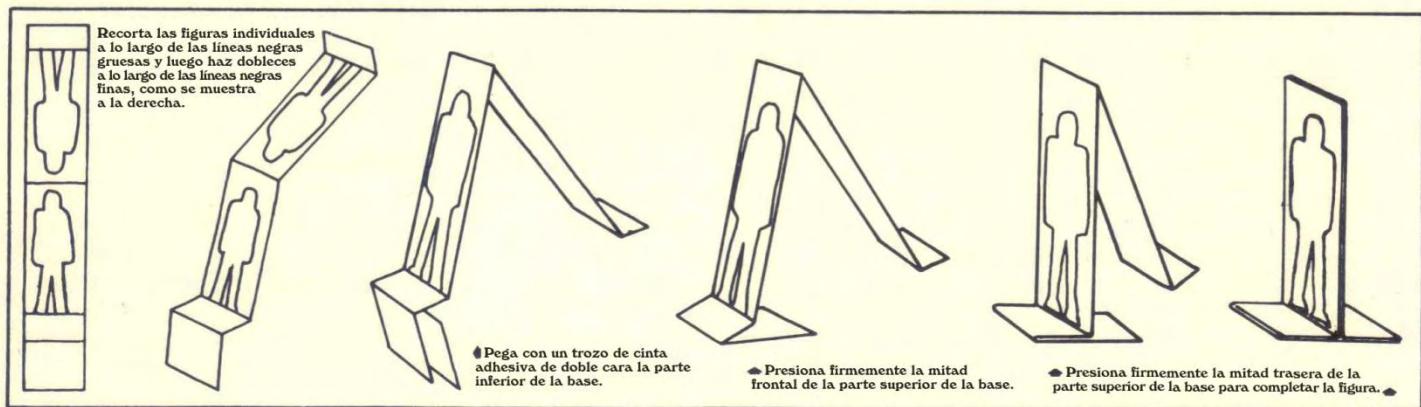
Habitación 12: Sr. y Sra. James. Vestuario común, efectos personales. Un registro dará con una serie de cartas y documentos

Pesadilla en NORUEGA

En la sección central de este escenario vienen incluidas ciertas láminas, ayudas y personajes recortables. Para utilizar estas ayudas de juego abre las grapas del centro del módulo, quita la sección central y vuelve a cerrar las grapas. Las ayudas de juego se pueden usar en los puntos apropiados de la aventura.

Las siluetas recortables de los personajes principales del escenario incluidos en la sección central requieren montaje.

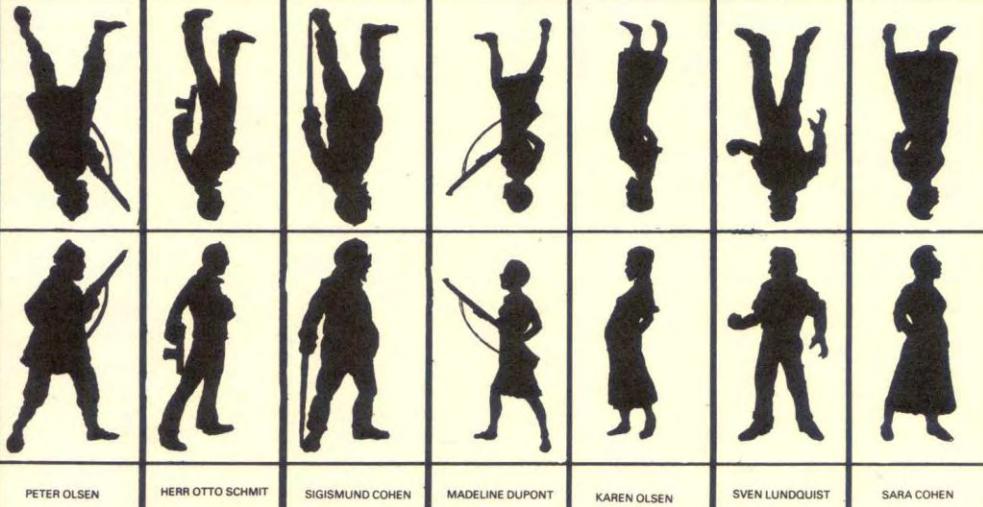
MONTAJE DE LAS SILUETAS RECORTABLES



Pesadilla en
NORUEGA

Siluetas recortables

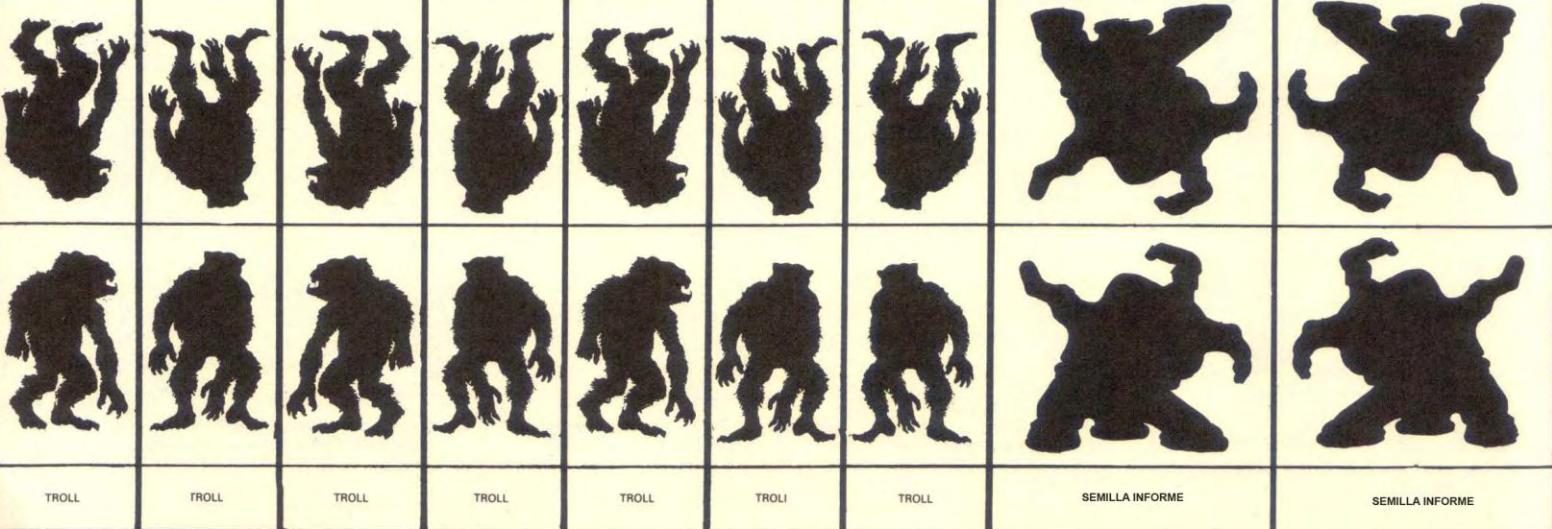
Estas figuras silueteadas incluyen a todos los personajes principales involucrados en el escenario. Si necesitas más trolls, fotocopia la página para poder crear más.



PETER OLSEN HERR OTTO SCHMIT SIGISMUND COHEN MADELINE DUPONT KAREN OLSEN SVEN LUNDQUIST SARA COHEN



JOHN JAMES MARY JAMES OSKAR POULSEN STANE TORRENSON HELGA POULSEN INGRID ANDERSON AYUDANTE SORRENSON SARGENTO ERIC CARLSEN AYUDANTE BANG TROLL TROLL



TROLL

TROLL

TROLL

TROLL

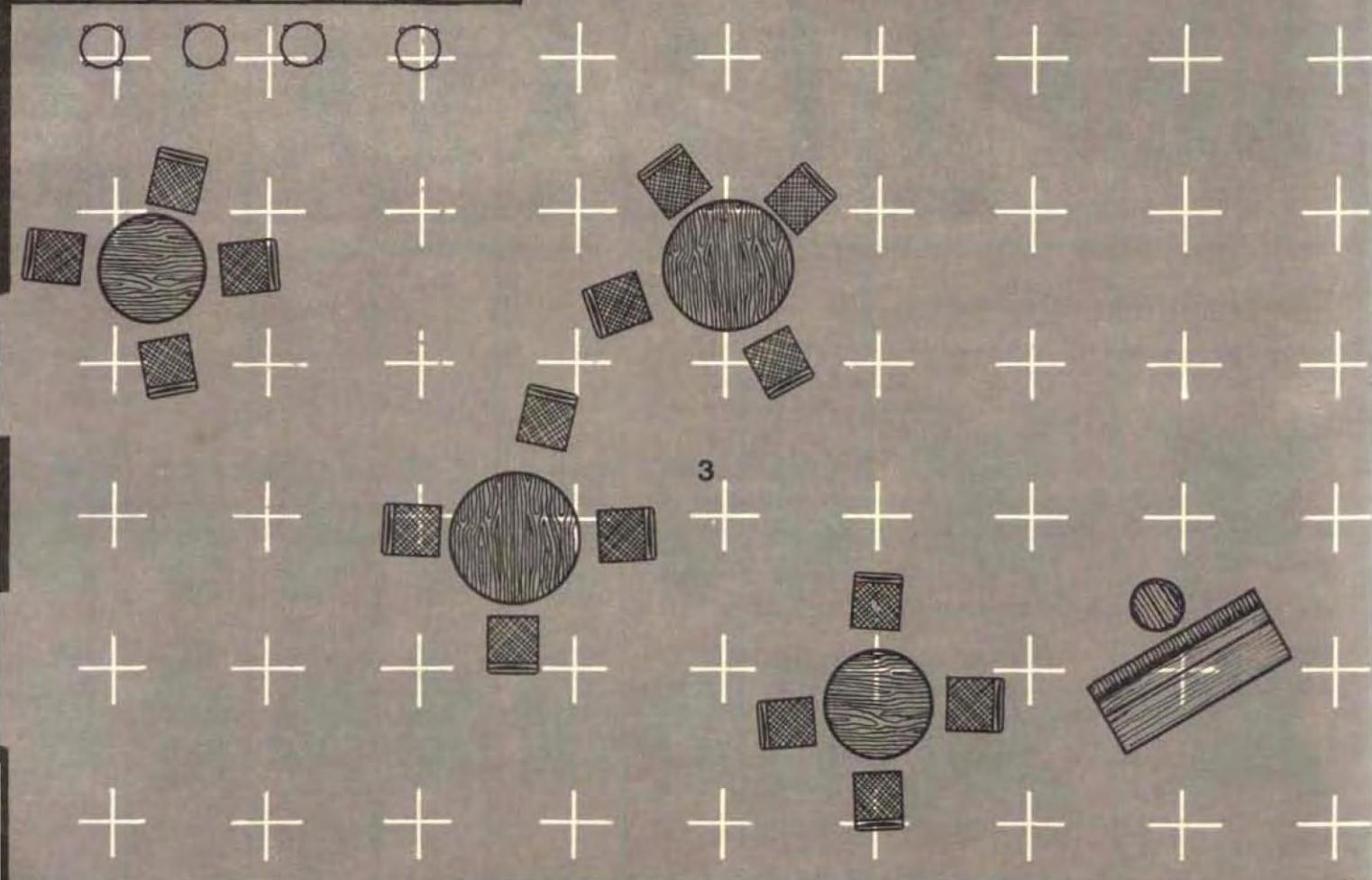
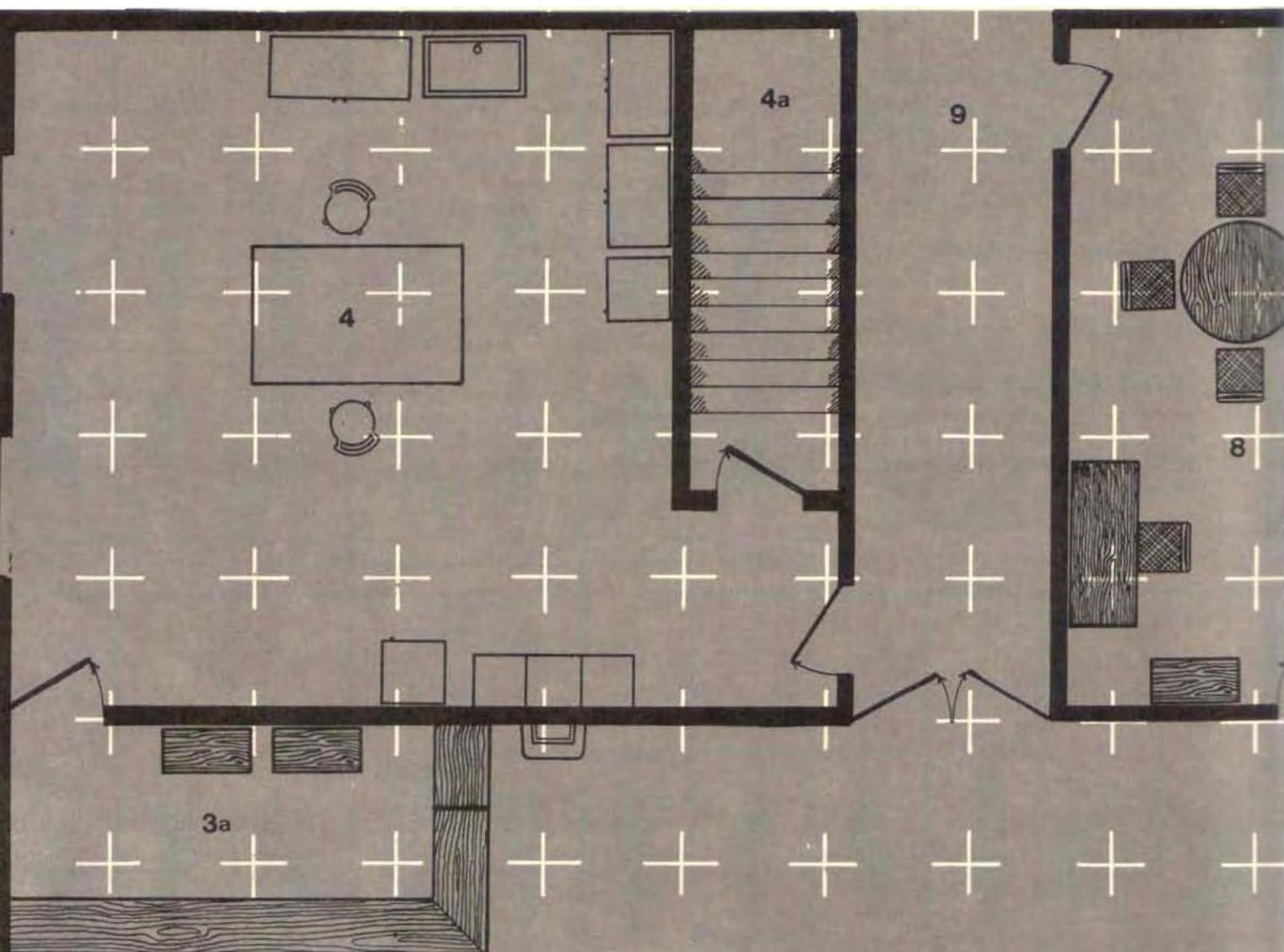
TROLL

TROLI

TROLL

SEMILLA INFORME

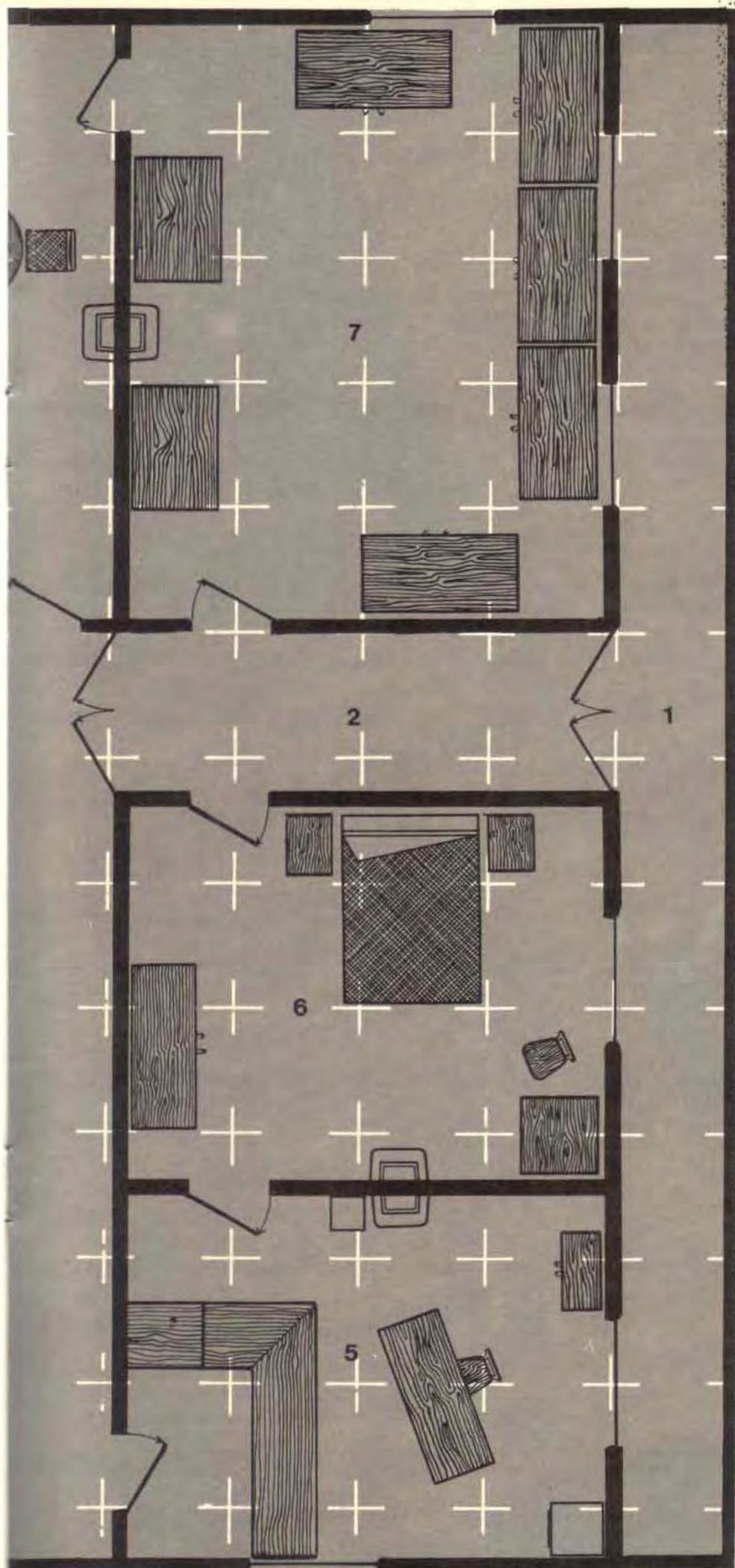
SEMILLA INFORME

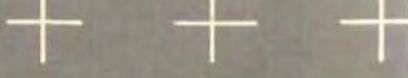
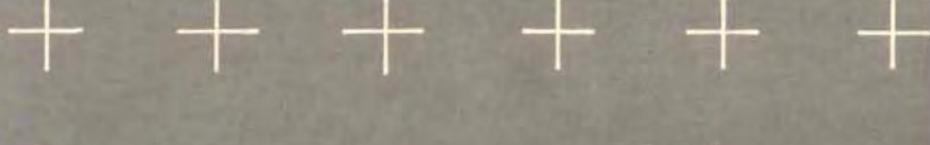


Pesadilla en
NORUEGA

PLANO 2A
PARADOR DE OLSEN

- 1 TERRAZA
- 2 VESTÍBULO
- 3 SALÓN
- 3a BAR
- 4 COCINA
- 4a ESCALERA DESCENDENTE
- 5 DESPACHO
- 6 DORMITORIO
- 7 EQUIPAMIENTO DEPORTIVO
- 8 TUGURIO
- 9 TRAMPILLA DEL TECHO AL ATICO

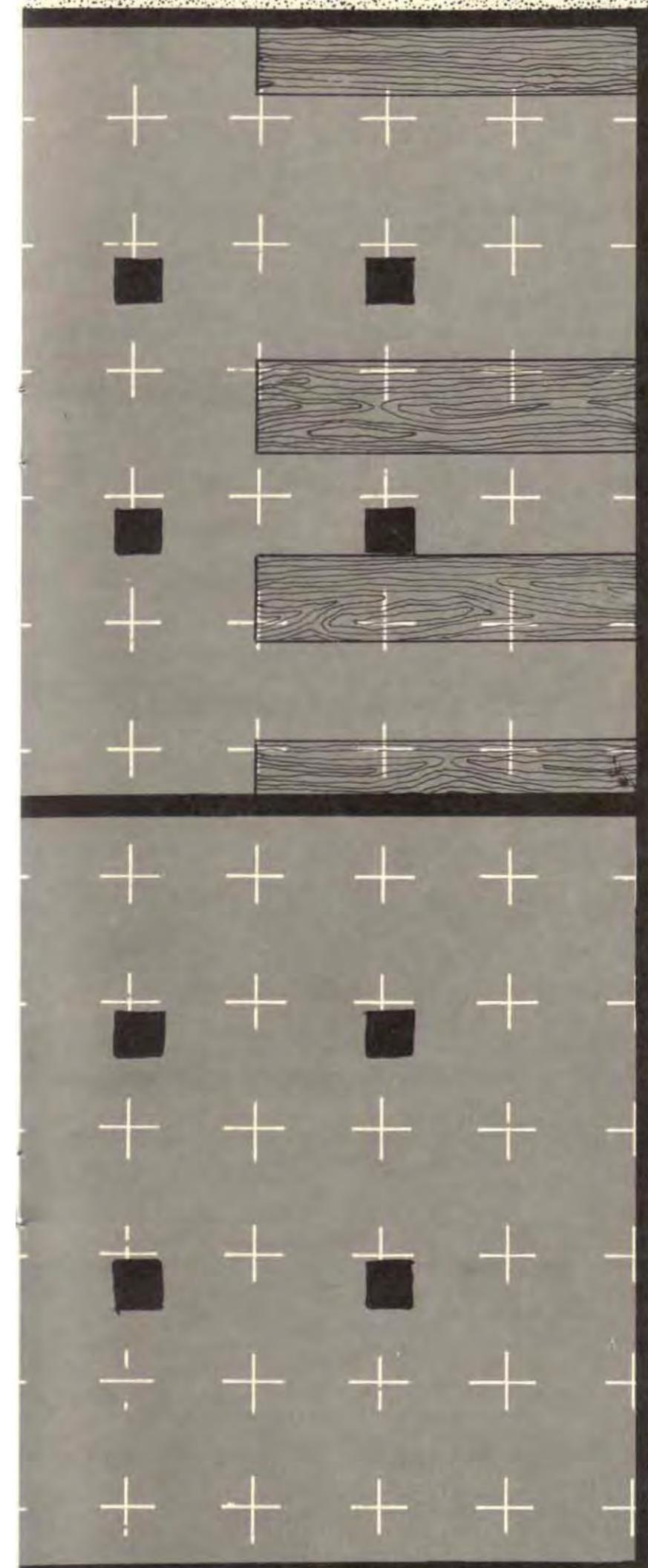


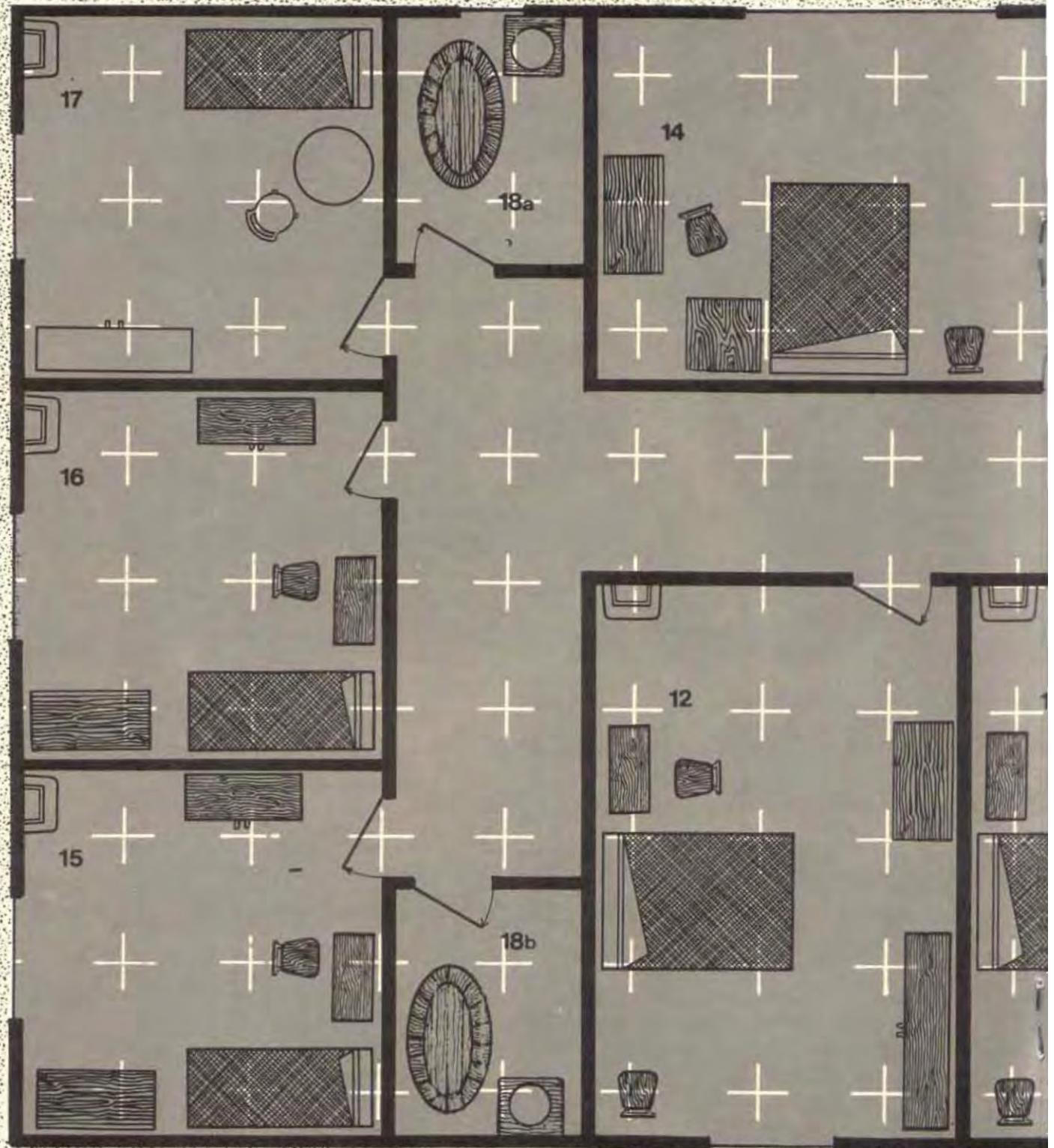


Pesadilla en
NORUEGA

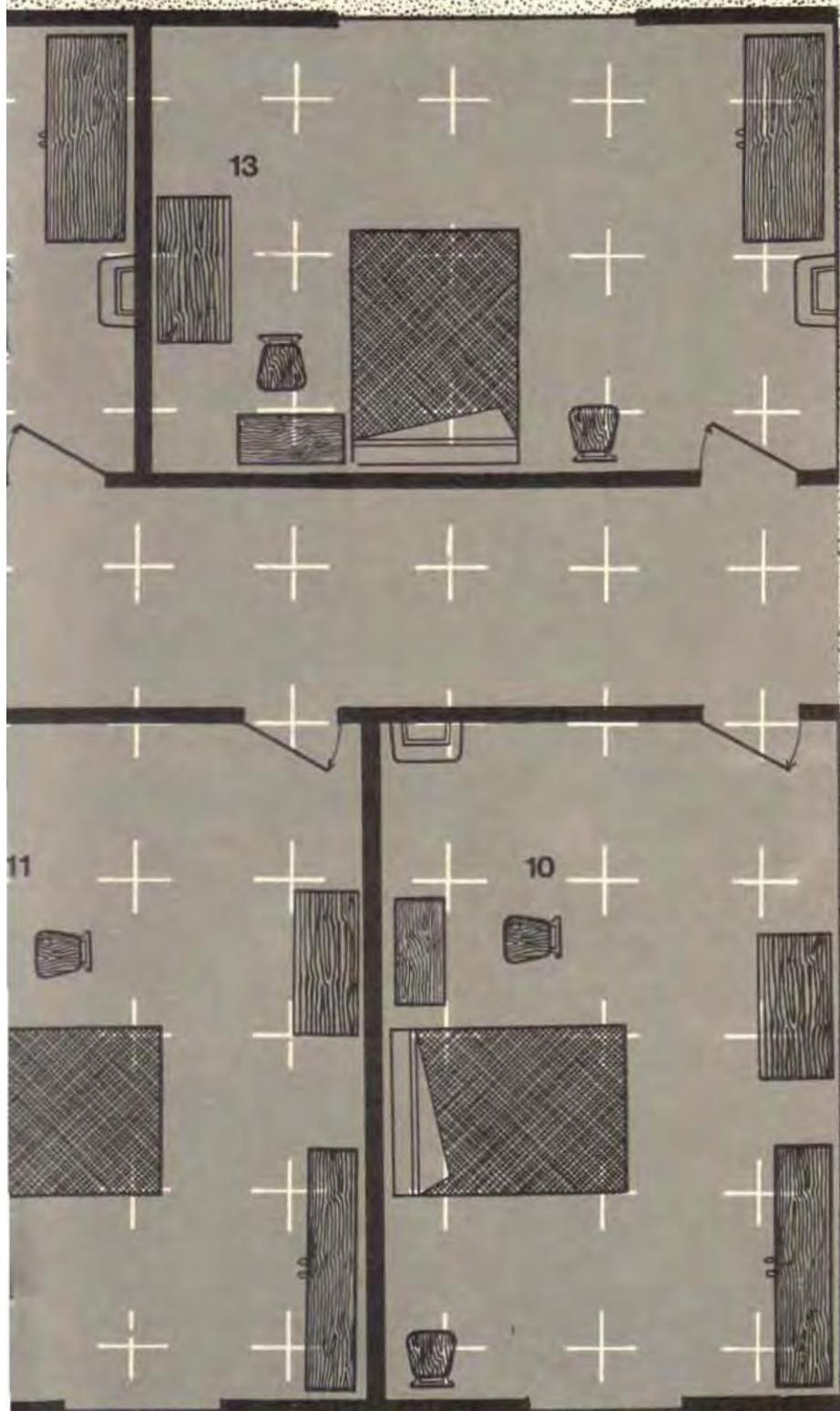
PLANO 2B
PARADOR DE OLSEN

- 19** ALMACÉN DE ALIMENTOS
- 20** LEÑERA
- 21** TALLER
- 22** BODEGA





Pesadilla en
NORUEGA



PLANO 2C
PARADOR DE OLSEN

- 10 DORMITORIO
- 11 DORMITORIO
- 12 DORMITORIO
- 13 DORMITORIO
- 14 DORMITORIO
- 15 DORMITORIO
- 16 DORMITORIO
- 17 DORMITORIO DE LAS DONCELLAS
- 18a LAVABO
- 18b LAVABO

ESQUIADOR BRITÁNICO VÍCTIMA DE UNOS LOBOS

Muerte trágica de Edward Cleary, miembro del Congreso

De nuestro corresponsal en Noruega

La moda actual del peligroso deporte del esquí se ha cobrado una nueva víctima. El teniente Edward Cleary, del regimiento de Yorkshire sur, fue hallado muerto después de una caída, con su cuerpo salvajemente mutilado por lobos.

El teniente Cleary se encontraba de vacaciones, hospedado en el Parador de esquí Olsen, cerca de la pequeña aldea de montaña Vikenberg, cuando tuvo lugar el incidente. Abandonó el parador a eso de las diez de la mañana del viernes, con la intención de ir esquiando hasta Vikenberg. Varias horas después de su partida el propietario del parador, el Sr. Olsen, se enteró de que su huésped jamás llegó a Vikenberg, y se enviaron a unas cuantas partidas de búsqueda. El sábado su cuerpo fue hallado al final de un camino talado, seriamente herido. Una autopsia ha revelado que cayó y se rompió la pierna izquierda, y que después fue devorado cuando pretendía volver a rastras a la pistas. Esta noche el jefe de policía, el sargento Carlsen, anunció que se organizaría una cacería de lobos en los próximos días. Añadió: "Esto es muy poco habitual. Los lobos son cobardes por regla general, y raramente atacan a hombres. Debemos suponer que la herida los tentó. Suelo aconsejar a los turistas extranjeros que esquíen en parejas, y no solos, si insisten en salirse de las pistas. Si el teniente hubiese ido acompañado, esto no habría ocurrido."

El teniente Cleary será recordado como un valiente soldado y un deportista que siempre se atrevió con los retos más peligrosos. Se trataba de un alpinista experimentado, que jugó al polo para el ejército en 1919 y 1920, y fue un entusiasta balandrista. Aprendió a esquiar en Suiza antes de la Gran guerra, pero prefirió las solitarias faldas de Noruega a los bulliciosos centros históricos suizos. Le sobreviven su primo, Sir Eustace Cleary, y será enterrado por su regimiento la semana próxima.

NIÑO DESAPARECIDO HALLADO VIVO CINCO AÑOS DESPUÉS NO PUEDE HABLAR. ¿FUE CRIADO POR LOBOS?

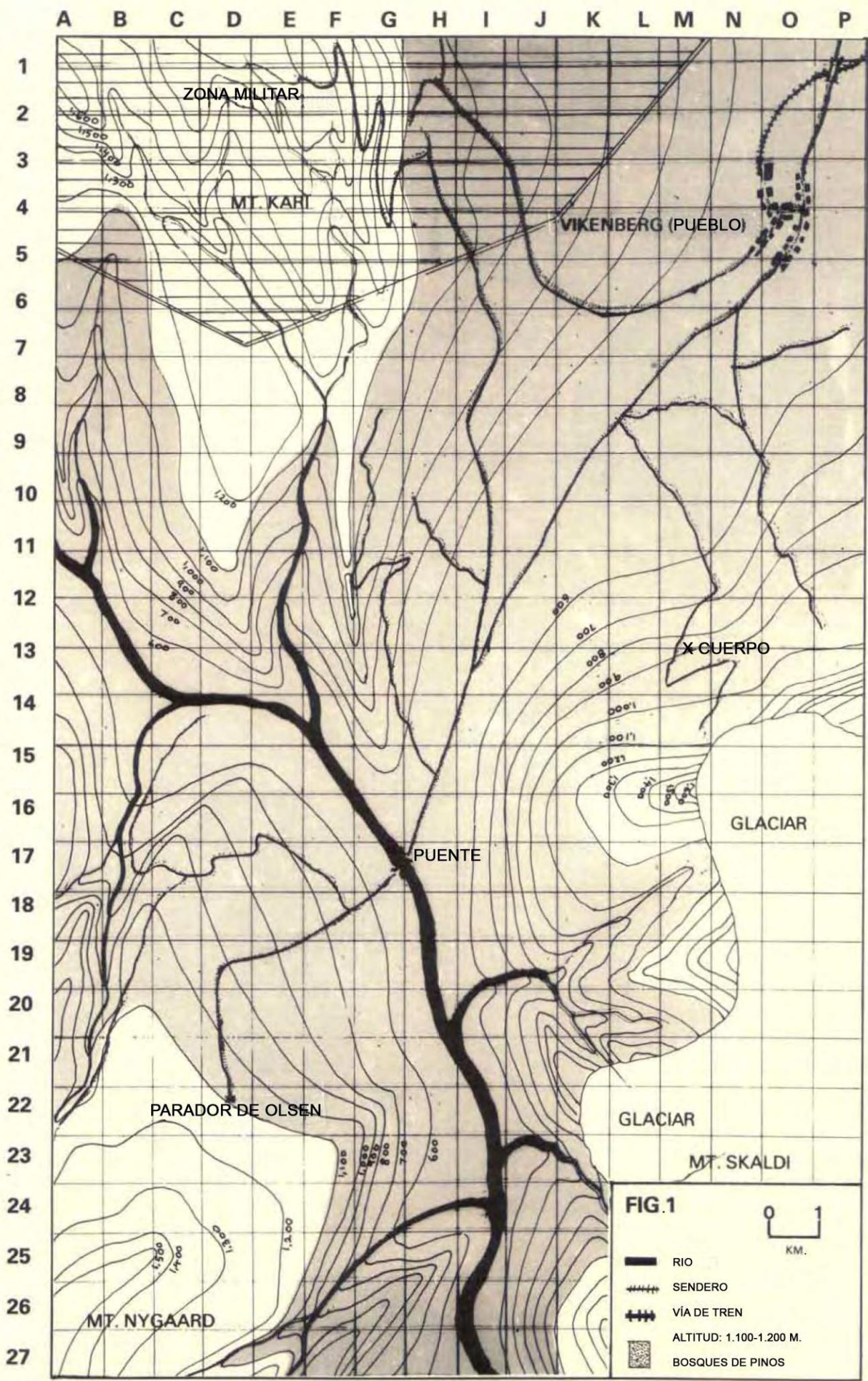
El bebé Sven Lundquist, que desapareció de su hogar en Vikenberg en 1905, con ocho meses de edad, ha sido encontrado con vida en los bosques al norte del pueblo..

Sven desapareció durante una merienda cerca del río en junio de 1904. Las partidas de búsqueda no lograron encontrarle, y se asumió que se había ahogado. Ahora ha sido encontrado vivo, y al parecer ha pasado estos años en el bosque, viviendo como un animal salvaje. Desgraciadamente, sus padres no viven para ver su retorno, pues fallecieron en un incendio el año pasado.

Sven fue encontrado por el guarda forestal Lars Petersen, quien estaba trabajando cuando oyó un lloriqueo. Investigando halló al niño desnudo atrapado en una trampa. El muchacho le atacó cuando se acercó, forzando al Sr. Petersen a dejarlo inconsciente antes de liberarlo. La policía lo identificó posteriormente, gracias al registro y las huellas de los pies. Anoche el Dr. Rasmussen, del Hospital estatal, reveló su estado: "Parece incapaz de hablar, y tiene numerosas cicatrices, presumiblemente por caídas y mordeduras de animal. Lo estamos tratando de infecciones parásitas, gripe y cólico. En general, se podría afirmar que se encuentra en buenas condiciones, incluso parece más fuerte que los niños de su edad. No obstante, nos vemos obligados a retenerlo en una habitación de aislamiento, porque parece estar dispuesto a volver al bosque."

El Dr. Rasmussen no pudo ofrecer ninguna teoría para explicar la supervivencia del niño. El profesor Faalken, de la Universidad estatal de Oslo, ha sugerido que podría haber sido criado por lobos, tal y como describiera el escritor británico Rudyard Kipling. Resulta comprensible que los zoólogos no estén de acuerdo con esta teoría.

Cualquiera que sea la verdad, Sven ha vuelto a una aldea en la que se le creía muerto. Deseamos que tenga una pronta recuperación.



que demuestran que él se trata del teniente David Wells (Fuerzas armadas), mientras que la mujer es Alice Barlon, casada. Este dato puede resultar de utilidad para detectives privados o todo aquel interesado en el chantaje. Hay un revólver .45 y 50 balas en su maletín.

Habitaciones 13, 15 y 16: Vacías o para los investigadores.

Habitación 14: Sr. Otto Schmitt. Vestuario común, efectos personales, prismáticos, brújula, lentes de cámara. En una carpeta guarda un fajo de notas en alemán, adornadas con imágenes de cuervos y otros pájaros de la región. Una tirada de L/E alemán revelará que las notas son informes militares relativos a unas prácticas en el monte Karl. Otra tirada de Descubrir distinguirá unos mapas en las imágenes de las aves.

Habitación 17: Doncellas. Si se rebusca en la chimenea y se tira Descubrir, los investigadores encontrarán un ladrillo suelto que oculta un jarrillo de lata con 75 libras en billetes y 24 en moneda extranjera. No existen evidencias que manifiesten quién las dejó allí.

Habitación 18: Dos lavabos. Ambos cuentan con barreños de madera, los cuales deben ser llenados con agua de la cocina, y retretes en el suelo.

Hay cuatro sótanos grandes debajo del edificio principal, todas frías pero secas, con el suelo de piedra y muros de ladrillo. El techo (el suelo de las habitaciones 2-9) tiene FUE 25. Las puertas existentes entre ellas tienen FUE 18, y están cerradas.

Habitación 19: Almacén de alimentos. Hay sacos de harina, patatas, frutos secos, queso y manteca, y toda clase de jamones y salchichas colgando de las vigas.

Habitación 20: Leñera. Contiene pilas de madera cortada y metidas en fardos. Cerca de la puerta hay unos ganchos de los que cuelgan un hacha, un hacha de mano, una sierra y cuñas. La puerta de la pared sur está cerrada y con barrotes (FUE 26), y está parcialmente cubierta de escarcha.

Habitación 21: Taller. Dentro hay herramientas de carpintero, tejas, pintura, cemento, ladrillos, palustres y otros objetos de utilidad.

Habitación 22: Bodega. Tiene hileras de barriles de vino y de cerveza. En la fila de la izquierda hay licores.

En el establo hay dos caballos de tiro, un trineo de ocho pasajeros, una carreta, arneses y una bicicleta. Los caballos no están entrenados para la monta, e intentarán hacer caer a todo aquel que se les suba encima. Cuando se les engancha el trineo pueden arrastrarlo con una capacidad de movimiento de 9 puntos. Existe un 20% de probabilidades de que al ver u oler a un Troll les haga entrar en estado de pánico, incrementando la velocidad hasta 10 puntos, 12 si son los dos presa del pánico. El que tenga las riendas debe tirar Conducir trineo para evitar perder el control.

Garaje 1: Aquí se encuentran los vehículos pertenecientes a Otto Schmidt y el Sr. James. Los dos son deportivos de dos plazas y tienen los motores fríos. Será necesaria una tirada de Conducir automóvil para arrancarlos sin manivela, y llevará 2 minutos calentar los motores para que funcionen como es debido. Los dos tienen movimiento 20, 14 sobre superficies heladas o nieve. Durante las tormentas de nieve el conductor debe efectuar una tirada cada 500 metros para evitar quedar atascado.

En un compartimento secreto en el maletero del coche de Schmidt hay 43 rollos de película (10 en infrarrojos y el resto normales) y una pistola con cuatro clips de 20 balas cada uno (1D8+2, automática, 10% base, 6 P.A., 15 metros de alcance. Puede empalar).

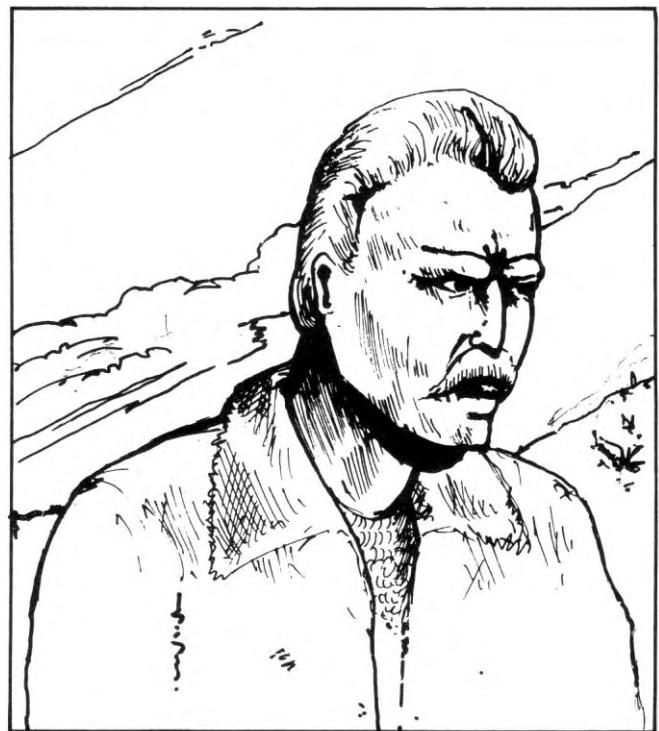
Garaje 2: Dentro se encuentra el coche de Madeleine Dupont, de cuatro plazas y a parafina. Un piloto mantiene caliente la caldera, y se puede encender sin retrasos. Se aplican las mismas reglas de conducción. Hay una plaza libre.

Sauna: No es más que una simple choza calentada por un brasero a madera. Durante las tormentas nadie viene a reponer, y la choza se queda helada.

Estanque: El estanque está congelado. El hielo soportará un máximo de TAM 15, y es un buen lugar donde patinar. Cerca de la sauna (el espacio marcado con líneas de puntos) el hielo se ha resquebrajado en repetidas ocasiones; aguantará objetos de hasta TAM 5, y no es un buen lugar para patinar.

PERSONAJES DEL PARADOR

La siguiente lista incluye las posiciones de los personajes al comienzo del ataque de los Trolls (tirese 1D20). Los investigadores también deberían declarar sus localizaciones antes del inicio del ataque.



Peter Olsen: Noruego, 35 años. Sargento de la Reserva militar noruega, instructor de esquí y dueño del parador.

FUE 12 CON 11 TAM 9 INT 14 POD 10
DES 12 APA 14 EDU 10 COR 50 P.V. 10

Habilidades: Arma corta 30%, Camuflaje 30%, Conducir tractor 20%, Conducir trineo 35%, Contabilidad 25%, Crédito 25%, Cuchillo 35%, Equitación 20%, Escopeta 40%, Esquiar 74%, Esquivar 34%, Fusil 45%, Hablar alemán 25%, Hablar finés 30%, Hablar inglés 35%, L/E alemán 25%, L/E finés 25%, L/E inglés 35%, Lingüística 20%, Mecánica 30%, Meteorología 15%, Primeros auxilios 35%, Regatear 20%, Seguir rastros 15%, Tregar 55%.

Equipo: Cuchillo de comando, llaves (maestras, para todas las habitaciones, sótanos, caja fuerte del despacho y puerta delantera).

Dinero: 32 coronas encima, 500 en el banco.

Localización: 1-15, detrás de la barra del salón; 16-20, en el despacho.



Karen Olsen: Noruega, 32 años. Esposa de Peter Olsen; embarazada de cuatro meses. Se ocupa de buena parte del trabajo rutinario del parador, y suele encontrarse en el despacho o en la cocina, o tocando el piano en el salón por las noches.

FUE 9 CON 10 TAM 10 INT 16 POD 12
DES 14 APA 13 EDU 9 COR 60 P.V. 10

Habilidades: Botánica 20%, Cantar 15%, Cocinar 45%, Conducir trineo 25%, Diagnosticar enfermedades 15%, Esquiar 43%, Fusil 10%, Hablar finés 45%, Hablar francés 25%, Hablar inglés 35%, Lingüística 10%, Tocar piano 45%, Tratar enfermedades 10%, Zoología 25%.

Equipo: Útiles de cocina, llaves para el sótano y las habitaciones de los inquilinos.

Dinero: 12 coronas noruegas.

Localización: 1-15, en la cocina; 16-20, tocando el piano en el salón.



Ingrid Anderson: Noruega, 18 años. Doncella soltera; afectuosa pero bizca.

FUE 10 CON 11 TAM 7 INT 9 POD 6
DES 12 APA 7 EDU 6 COR 30 P.V. 9

Habilidades: Cantar 25%, Cocinar 45%, Esquiar 34%, Hablar alemán 5%, Hablar inglés 5%, Hablar sueco 5%.

Equipo: Llaves de las habitaciones de los inquilinos.

Dinero: 11 coronas noruegas encima, 45 en casa (en el pueblo).

Localización: 1-15, en la cocina; 16-20, en los sótanos.

Helga Poulsen: Noruega, 17 años. Doncella soltera; una pequeña ladrona y chantajista.

FUE 12 CON 14 TAM 9 INT 11 POD 10
DES 12 APA 13 EDU 8 COR 50 P.V. 12

Habilidades: Cerrajería 10%, Charlatanería 30%, Cocinar 15%, Cuchillo 30%, Descubrir 25%, Discreción 35%, Escuchar 35%, Hablar alemán 25%, Hablar finés 20%, Hablar inglés 15%, L/E alemán 15%, L/E inglés 15%, Lingüística 20%, Ocultarse 20%, Regatear 20%, Vaciar bolsillos 20%.

Equipo: Llaves de las habitaciones de los inquilinos, de los sótanos (copia robada) y de los arcones, navaja y bicicleta (en el establo).

Dinero: 17 coronas noruegas encima. Consultese la descripción de su habitación.

Localización: En cualquier habitación para inquilinos vacía (escójase al azar).



Madeleine Dupont: Francesa, 25 años. Una heredera rica y divorciada. No siente ninguna consideración o respeto hacia los animales.

FUE 11 CON 12 TAM 10 INT 15 POD 11
DES 15 APA 17 EDU 12 COR 73 P.V. 11

Habilidades: Arma corta 30%, Camuflaje 25%, Conducir automóvil 30%, Conducir trineo 15%, Crédito 30%, Cuchillo 35%, Equitación 30%, Escopeta 40%, Esquiar 50%, Esquivar 40%, Fusil 45%, Hablar alemán 20%, Hablar inglés 45%, Hablar noruego 10%, Lingüística 10%, Regatear 20%, Saltar 35%, Seguir rastros 25%, Trepar 55%, Zoología 25%.

Equipo: Derringer .22 (2 disparos) en el bolso. Consultese la descripción de su habitación.

Dinero: 127 libras. Moneda francesa y noruega.

Localización: 1-15, en el salón; 16-20, en su habitación.

Sigismund Cohen: Vienés, 55 años. Joyero judío. Se supone que Cohen está de visita en Noruega por cuestiones de salud. Ha sufrido una serie de malas caídas, y ahora tiene una torcedura de tobillo. Se queja mucho del frío, de su tobillo y del ruido que hace el viento por las noches.

FUE 10 CON 7 TAM 8 INT 15 POD 17
 DES 16 APA 13 EDU 14 COR 85 P.V. 8

Habilidades: Arma corta 30%, Buscar libros 30%, Cantar 25%, Contabilidad 40%, Crédito 25%, Esquiar 5%, Esquivar 10%, Geología 20%, Hablar alemán 70%, Hablar francés 30%, Hablar hebreo 30%, Hablar inglés 25%, Hablar yiddish 70%, L/E alemán 70%, L/E francés 25%, L/E inglés 15%, Lingüística 30%, Mecánica 15%, Meteorología 10%, Minería 45%, Psicología 25%, Regatear 25%, Trepar 5%.

Equipo: Navaja, petaca con coñac.

Dinero: 17 libras en diferentes monedas europeas.

Localización: 1-10, en el salón; 11-20, en su habitación.

Sara Cohen: Vienesa, 42 años. Judía, esposa de Sigismund. Está en el parador únicamente para acompañar a su marido, y ni ha intentado aprender a esquiar. Ha trabado amistad con Karen Olsen.

FUE 9 CON 9 TAM 9 INT 11 POD 9
 DES 9 APA 10 EDU 9 COR 45 P.V. 9

Habilidades: Cantar 25%, Cocinar 45%, Crédito 20%, Escuchar 45%, Esquiar 74%, Hablar inglés 15%, Psicología 15%, Regatear 25%.

Equipo: Útiles de costura.

Dinero: 25 libras en diferentes monedas europeas.

Localización: 1-10, en el salón; 11-16, en su habitación; 17-20, en la cocina.



John James: Teniente David Wells de las Fuerzas armadas, inglés, 22 años. Este piloto está liado con Alice Barton y finge ser un hombre de negocios.

FUE 16 CON 15 TAM 12 INT 12 POD 12
 DES 15 APA 14 EDU 14 COR 60 P.V. 14

Habilidades: Arma corta 30%, Camuflaje 25%, Conducir trineo 15%, Electricidad 20%, Equitación 10%, Escopeta 25%, Esquiar 45%, Esquivar 55%, Fusil 35%, Hablar alemán 40%, Hablar francés 55%, Hablar noruego 20%, L/E alemán 10%, Lingüística 25%, Mecánica 30%, Meteorología 20%, Pilotar avión 25%, Química 25%, Trepar 40%.

Equipo: Consultese la descripción de su localización.

Dinero: 72 libras en diferentes monedas europeas.

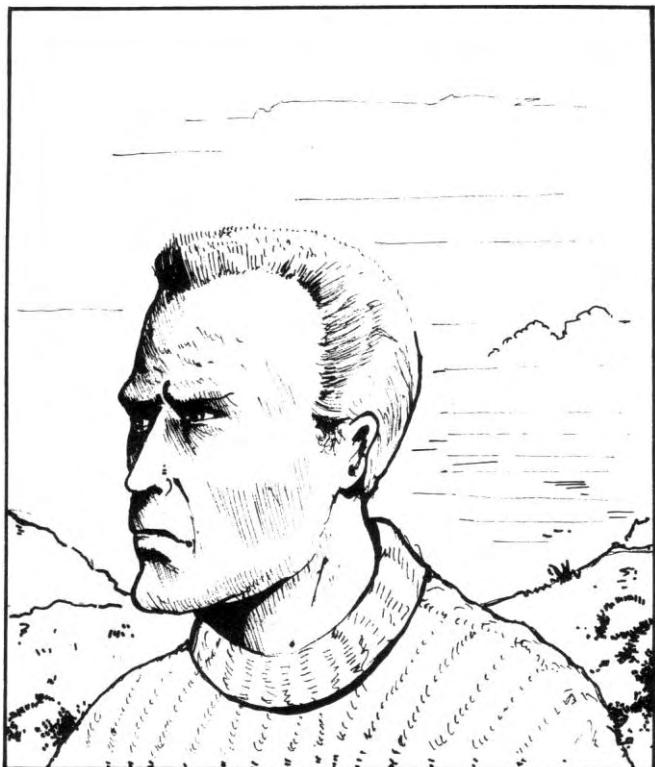
Localización: 1-15, en su habitación; 16-20, en el salón.

Mary James: Sra. Alice Barton, inglesa, 33 años. Una mujer casada que engaña a su marido; él es un abogado importante y se divorciaría de ella si se enterase de sus infidelidades.

FUE 11 CON 18 TAM 9 INT 16 POD 13
 DES 12 APA 17 EDU 12 COR 65 P.V. 14

Habilidades: Botánica 25%, Conducir trineo 15%, Equitación 25%, Escuchar 35%, Esquiar 29%, Hablar francés 25%, Hablar noruego 10%, L/E francés 25%, Lingüística 20%, Tocar piano 25%.

Equipo: Kodak de bolsillo y carretees (en un maletín).



Dinero: 132 libras en diferentes monedas extranjeras.

Localización: 1-18, junto a su "marido"; 19-20, en el tocador.

Otto Schmidt: Alemán, 47 años. Schmidt es capitán en el Ejército alemán (Wehrmacht) y un espía que se hace pasar por ornitólogo. Estudia las maniobras militares en el monte Karl. Todo lo que averigüe será de utilidad por si alguna vez Alemania invade Noruega.

FUE 11 CON 16 TAM 11 INT 15 POD 16
 DES 15 APA 15 EDU 14 COR 80 P.V. 14

Habilidades: Arma corta 30%, Astronomía 20%, Buscar libros 65%, Camuflaje 25%, Cerrajería 20%, Charlatañería 15%, Conducir automóvil 35%, Conducir trineo 15%, Cuchillo 25%, Dibujar mapas 45%, Equitación 10%, Escopeta 50%, Esquiar 55%, Esquivar 55%, Espada 45%, Fotografía 25%, Fusil 30%, Hablar inglés 55%, Hablar noruego 40%, L/E inglés 25%, L/E noruego 30%, Lingüística 20%, Mecánica 30%, Ocultarse 25%, Ornitología 20%, Química 25%, Regatear 20%, Seguir rastros 25%, Subfusil 25%, Trepar 55%.

Equipo: Navaja, cámara Leica, Derringer .32 (4 disparos). Consultense también las descripciones de la habitación y del coche.

Dinero: 120 libras en soberanos de oro, 55 libras en diferentes monedas europeas.

Localización: 1-5, en el recibidor; 6-20 en su habitación.

INCIDENTES

Durante la semana previa al ataque de los Trolls, deberían tener lugar varios incidentes en o cerca del parador. Algunos estarán relacionados con el ataque de los Trolls, los demás con las acciones de los PNJs. A lo largo de este periodo, los investigadores oírán ocasionalmente disparos y explosiones amortiguadas provenientes de las maniobras en el monte Karl.

Día 1: El Sr. Schmidt desaparece en la noche. Reaparece poco después de madrugada, diciendo que se había perdido en los



bosques. Si se buscan sus huellas se verá que ha atravesado una zona rocosa en repetidas ocasiones. Se ha de tirar Seguir rastros cada 100 metros, en un radio hacia el monte Karl. Tras su "accidente" Schmidt va cautelosamente a su coche para dejar varios rollos de película y coger más equipo.

Día 2: Madeline Dupont sale con su coche, llevándose el estuche con el arma de fuego. Si es seguida, visita el pueblo, compra algo de chocolate, y vuelve. Si no, se dirige al monte Skaldi y pasa varias horas intentando localizar sin suerte la guarida de los Trolls. Hace lo mismo los días 3 y 4.

Día 2: Uno de los investigadores (elegido al azar) ve una figura blanca moviéndose entre los árboles. Solo aquellos con DES 10 o más podrán efectuar un disparo. Quien pretenda seguir a la figura deberá tirar Seguir rastros; de tener éxito, unas huellas grandes y poco profundas conducen a los investigadores hasta un claro ocupado por ocho soldados noruegos, vestidos con ropa blanca de camuflaje, botas para la nieve y equipo de combate, llevan a cabo un ejercicio de interpretación de mapas. Están perdidos y se encuentran a 5 kilómetros del área del ejercicio. Si se abre fuego aparecerán los soldados que faltan, con las armas preparadas, al cabo de 1D4 asaltos. (Asúmase que las características y habilidades

de los soldados son similares a las del sargento de policía Carlsen).

Día 3: Se puede distinguir una figura blanca entre los árboles, pero ésta desaparece antes de que alguien pueda disparar. Si se sigue el rastro se verá que éste acaba en un suelo rocoso al cabo de unos cientos de metros. Las huellas parecen de pezuñas. Los investigadores tendrán que tirar Descubrir para distinguir un fuerte hedor a animal. Un "Troll" ha estado reconociendo el territorio.

Día 4: Se ve a un lobo entre los árboles, el cual forma parte de una jauría de ocho. Si hay un investigador solo, podría sufrir un ataque. Con una tirada de Descubrir se establece que las huellas son distintas a las encontradas ayer.

Día 4 por la noche: El Sr. y la Sra. James escandalizan al resto de inquilinos al ocupar la sauna durante horas.

Día 5: Helga Poulsen hace una visita al pueblo en bicicleta para comprar algunas cosas, y envía una carta con varios sellos. Una tirada de Descubrir antes de que la envíe distingue una dirección en Alemania. Si es interceptada, se comprobará que está dirigida a Brich Hegel, un antiguo cliente. Se precisa una tirada de L/E alemán para comprender de qué trata: una disculpa por una ofensa sin especificar.



Día 5 por la noche: Se forma una ventisca que dura seis horas. El ataque de los Trolls tiene lugar durante la tormenta. No obstante, el Guardián puede retrasar este acontecimiento si ve que los investigadores están cerca de resolver el caso o de abandonar, o si deciden pasar la noche en el pueblo. Han de estar en parador cuando empiece el ataque.

TROLLS

Los Trolls son unas criaturas similares a monos que descienden directamente de los homínidos prehumanos. Son incapaces de pronunciar su propio nombre (aquí los llamamos "Trolls" por conveniencia). Son un poco más chicos que los humanos. Su pelaje es gris y tienen los ojos oscuros, y son carroñeros. Sus rostros son indescriptiblemente desagradables, y huelen a rancio.

Los Trolls suelen evitar a los humanos, tan bien ocultos que están casi olvidados. A lo largo de los años han habitado en cuevas glaciares, saliendo solamente de noche para buscar raíces, pequeños roedores y carroña. Poseen una visión nocturna extremadamente desarrollada. En el verano se muestran más activos, pero sus pieles y sus hábitos solitarios los hacen casi indetectables. Al igual que los lobos, atacan a los humanos si los superan en número.

Los Trolls cuentan con un idioma bastante tosco (el cual consiste mayormente en gruñidos) y una primitiva cultura tribal basada en el reparto de alimentos y la adoración a su deidad, Tsathogghua.

Carácterística	Tirada	Media
FUE	4D6+6	20
CON	4D6+8	22
TAM	2D6+2	9
INT	1D6+6	9-10
POD	3D6	10-11
DES	2D6	6-7
P.V.	15-16	

Movimiento: 11.

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	45%	1D6
Garras	60%	1D8x2
Garrote	25%	1D10*
Proyectil	15%	1D8**

* Arma improvisada, como una silla o una rama.

** Por ejemplo piedras, ladrillos, etc.

Armadura: Piel gruesa por valor de 3 puntos.

Hechizos: Para determinar los hechizos que sabe un Troll tírese su INTx1, sabiendo tantos como el resultado exitoso obtenido.

Pérdida de COR: 0/1D4.

NUEVO HECHIZO

INVOCAR VENTISCA

Este hechizo ha sido otorgado por Tsathogghua para que los Trolls se protejan (así como otras razas similares), pues son los últimos descendientes de sus adoradores originales. Requiere el gasto de 1 punto de POD permanente más 1 punto de magia por hora, y afecta a un radio de 100 metros desde el punto de ejecución, doblándose el radio por cada punto de magia adicional invertido. La tormenta así invocada hará caer varios metros de nieve, vendavales y una bajada de temperatura entre los 5 y los 35°C, partiendo de una temperatura inicial de -2°C. Los humanos atrapados en esta clase de tormenta perderán 1D2 puntos de vida por minuto de exposición, siempre y cuando se falle una tirada de CONx5. Pasarán 20D6 minutos antes de que este hechizo surta efecto; la tormenta dura 2D6 horas. Este hechizo es parecido al usado por los Gnoph-Keh, pero el área de efecto de éste se centra donde se ejecuta y no en la posición del realizador. Su duración y área han de quedar determinados en la ejecución del hechizo, y no se puede mejorar volviéndolo a realizar (aunque se puede hacer en un área adyacente).



El número de Trolls que ataca el parador variará según la cantidad de investigadores:

2 investigadores: Líder, chamán, 5 machos, 3 hembras.

3-4 investigadores: Líder, chamán, 7 machos, 5 hembras.

5 investigadores: Líder, chamán, 9 machos, 7 hembras.

Antes del ataque el chamán ejecutará el hechizo *Invocar ventisca*. Los Trolls registrarán primero los edificios anexos, luego atacarán el parador desde dos o tres frentes. Los detalles quedan en manos del Guardián, quien debería asegurarse de que sobrevive al menos un Troll, el cual deja un rastro hacia el monte Skaldi y su guarida.

Líder	Chamán*	Macho medio	Hembra media
FUE	24	18	20
CON	24	27	22
TAM	11	7	9
INT	11	12	9
POD	11	16	10
DES	8	9	6
P.V.	17	17	15
BD	+1D6	+1D4	+1D4

*El chamán es una hembra, y conoce los hechizos *Contactar con Tsathogghua*, *Contactar con una Semilla informe de Tsathogghua*, *Síguo de conjuración*, *Invoker ventisca* y *Consunción*.

La tribu de Trolls en el monte Skaldi mora en una red de cuevas (Mapa 4) bajo el glaciar (Mapa 1, localización Q-19). Los Trolls mencionados en la descripción son reforzados por aquellos supervivientes al asalto al parador. Si se ataca un área de la cueva, los Trolls que haya en otros puntos acudirán en ayuda de los defensores.

[1] La boca de la cueva es un túnel que desciende 10 metros hasta una caverna de forma irregular de 1'2 metros de alto. En la parte sur hay dos aberturas de 1'2 metros de alto y ancho, por donde un hilillo de agua corre, de oeste a este, entre ellos. En la parte norte hay dos túneles, uno (1D) de 1 metro de altura (que no tiene salida), y el otro de 1'2 metros. En esta cámara suele haber un Troll adulto. Tirando Geología uno se da cuenta de que el pasaje parece haber sido alargado artificialmente.

[2] A esta cueva se accede mediante un túnel de 1'2 metros de diámetro, el cual asciende con una pendiente de 45°. Por el suelo corre agua, y es extremadamente fría y resbaladiza. A los 5 metros el túnel atraviesa el hielo, y la cámara es, de hecho, un agujero en el glaciar, con el techo a 2'5 metros. Tirados contra las paredes de hielo hay cadáveres de lobos, roedores y dos Trolls. Todos están parcialmente devorados. Los cadáveres de los Trolls recuerdan a los de bebés, hasta tal punto que es preciso tirar COR 0/1D3. El techo de esta cámara es inestable, y cualquier impacto violento (como el de una bala o una explosión de granada) puede hacer que se venga abajo. Ocurrirá si al tirar 1D100 se saca la misma o menos cantidad que el daño causado.

[3] Esta cueva contiene un estanque de agua fétida, de aproximadamente 6'5 metros de profundidad. El pasaje de 40° de inclinación es extremadamente resbaladizo, y fallando una tirada de Trepas se caerá al agua. Se han de aplicar las reglas de asfixia; además, por cada asalto sumergido se perderá 1 punto de vida debido al intenso frío del agua, debiéndose tirar CONx5 para no sufrir fiebre tifoidea.

[4] A esta sección se accede mediante un túnel de metro y poco de ancho, también resbaladizo y con un ángulo de 25°. El lado este (A) tiene 2 metros de altura; el suelo del lado este (B) es 3 metros más largo que el resto de la cámara. Hay asideros en la plataforma superior (C). Varios túneles conducen a esta cámara. Con una tirada de Descubrir se detectan dos Trolls en el área inferior, ocultos bajo la sombra proyectada por el borde. El túnel occidental parece haber sido ampliado.

[5] A esta cueva se accede mediante un túnel de 45° que hay en [4]. El suelo está cubierto de moho y hojas de pino, donde crecen champiñones y diversos hongos. Existe un 25% de probabilidades de que alguien se clave una aguja de pino y sea envenenado, y un 10% de que el veneno sea un potente alucinógeno. Todo aquél que ingiera un hongo alucinógeno deberá tirar COR 0/1D3, y después Mitos de Cthulhu. De tener éxito en la última ganará un 1% en dicha habilidad, y perderá 1 punto de COR. Las subsecuentes experiencias alucinógenas no tendrán este efecto a menos que el personaje haya adquirido más puntos en Mitos de Cthulhu por medios convencionales. Estos hongos suelen usarlos los Trolls en sus rituales.

[6] Esta cueva es una prolongación de la [5] y contiene la misma especie de hongo. Hay un hueco estrecho en el techo, el cual asciende entre 20° y 45° hasta la superficie. El hueco está tapado con una losa, TAM 9, y se utiliza a modo de salida de emergencia.

[7] A esta cueva se accede mediante un túnel de 1 metro de diámetro, con cuestas de diferente grado. Era utilizada por el líder de los Trolls, pero desde que murió ha permanecido desocupada. Esta cámara tiene una altura de 1'5 metros y el suelo está cubierto de pieles (sin valor) y agujas de pino. En una hendidura (tirada de Descubrir) en la pared oeste hay algunos efectos personales de las víctimas de los Trolls: un reloj de oro, cuatro anillos, un rosario, dos cuernos de vaca y un revólver (no funciona). El reloj y los anillos pueden costar aproximadamente 40 libras.

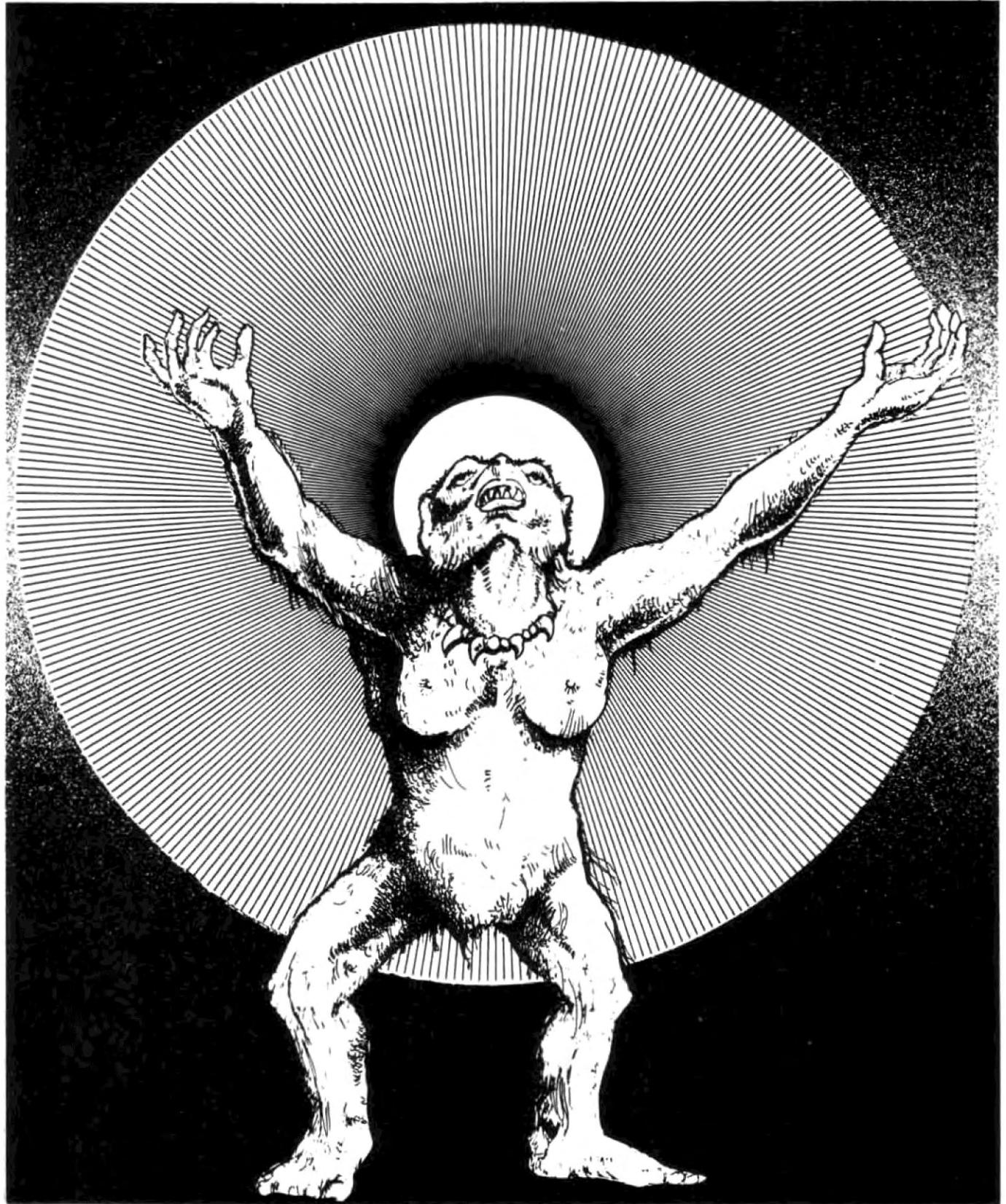
[8] Un pozo de más de 6 metros de profundidad, en cuyo fondo hay ramas afiladas colocadas a modo de pinchos. Hay un borde de

medio metro alrededor del pozo. A veces es usado como lavabo, y existe un 90% de probabilidades de que una herida causada por estos pinchos quede infectada.

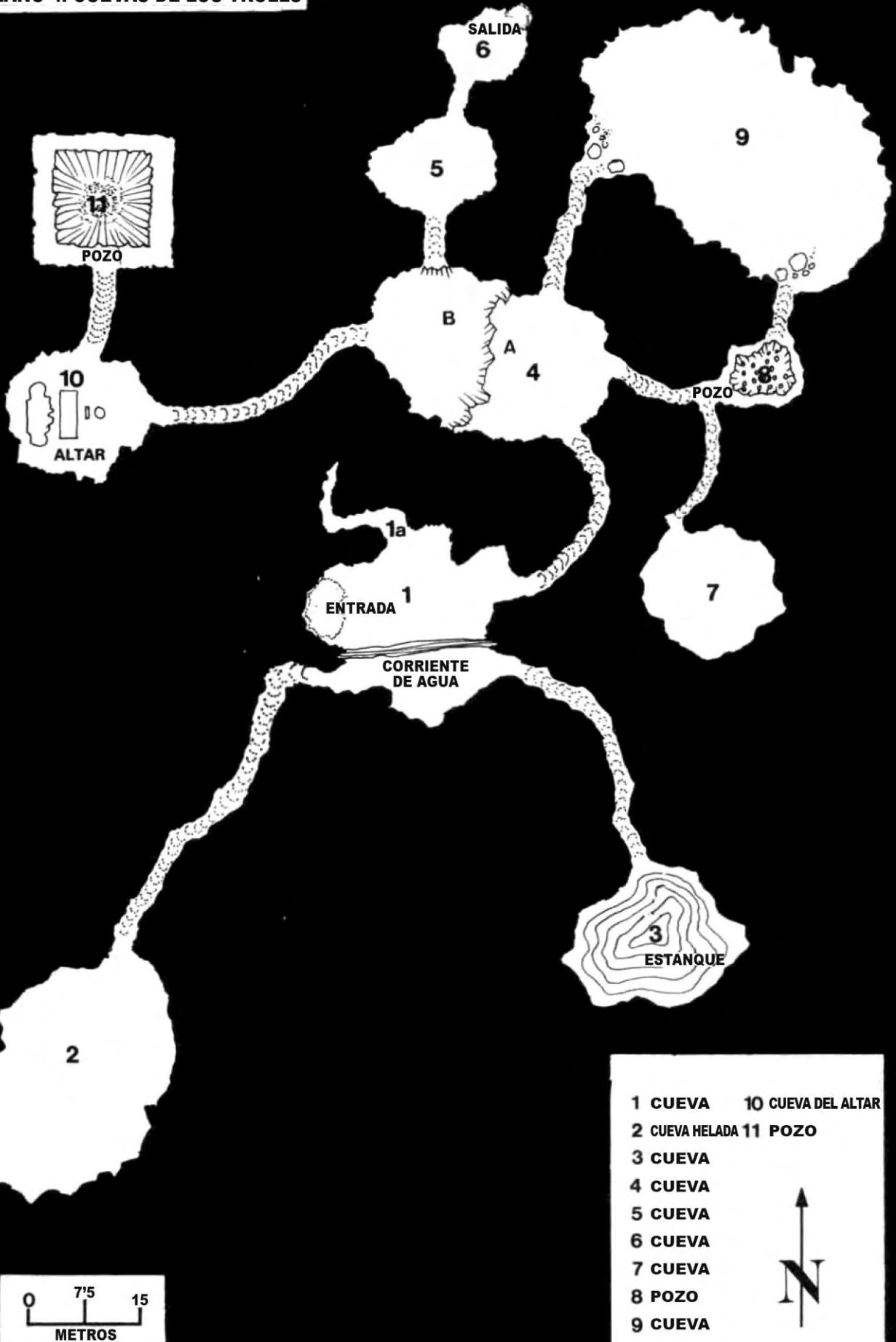
[9] Una especie de sala comunitaria. Esta cámara tiene metro y medio de alto. Hay rocas apiladas en ambas entradas, que pueden ser empujadas para evitar el acceso a los intrusos. Dentro hay seis machos, once hembras y cinco crías (como los adultos pero con

2D6 puntos en FUE y CON), más cualquier superviviente del ataque. Hay unos cuantos huesos a medio roer apilados en mitad de la cámara, incluyendo algunos de humanos. Los Trolls pueden usarlos como armas o proyectiles.

[10] Una cámara más o menos semiesférica, a la que se accede mediante una pendiente artificial de 30°. Esta cueva es en parte natural, pero ha sido alargada y mejorada por los Trolls. Se trata



PLANO 4: CUEVAS DE LOS TROLLS



- 1 CUEVA 10 CUEVA DEL ALTAR
2 CUEVA HELADA 11 POZO
3 CUEVA
4 CUEVA
5 CUEVA
6 CUEVA
7 CUEVA
8 POZO
9 CUEVA



0 7'5 15
METROS

de un templo a Tsathogghua, dominado por una grotesca estatua negra de piedra del dios situada junto a un altar de cara a la entrada. Ver la estatua cuesta 0/1D4 puntos de COR. Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica a la deidad correctamente.

Si la Troll chamán sobrevivió al ataque, estará aquí presente, y si no su asistente (su hija) y dos Trolls más. Todos estarán mascando hongos alucinógenos, y habrá cuatro hongos más sobre el altar. La asistente cuenta con las estadísticas normales, y conoce los hechizos Contactar con Tsathogghua y Convocar a una Semilla informe de Tsathogghua. Si los investigadores se aproximan no deberían sorprenderse si son víctima de uno o ambos hechizos, teniendo que ser uno de los Trolls sacrificados.

La daga sacrificial no está hecha de una clase de roca conocida, sino de una verde. Un análisis científico demostrará que se trata de sílice fundido por un calor increíblemente alto, y es algo radioactivo. Este tipo de roca es el que creará la humanidad en 1945, en las pruebas de Trinity de la bomba atómica.

[11] Una cámara cuadrada, claramente artificial, a la que se accede vía un pasaje de 45° de pendiente. Hay un agujero cuadrado de 3 metros en el centro. A unos 10 metros de profundidad pueden distinguirse unas espirales de humo. Se trata de un portal espacio-temporal que conduce al pasado distante, a una era anterior a la Edad de piedra cuando Tsathogghua dominaba a los homínidos prehumanos en la Tierra. Esta es la razón principal por la que los Trolls siguen en esta red de cuevas, tan cerca del pueblo: se les ha prohibido marcharse, y se supone que la protegen de los enemigos de Tsathogghua.

El agujero es una trampa mortal para los investigadores; es un portal unidireccional, y emerge en mitad de la nada a aproximadamente kilómetro y medio del suelo. Además, está protegido por dos Semillas informes de Tsathogghua, las cuales viven en el interior de unos nichos bajo el humo.

	Semilla 1	Semilla 2
FUE	17	22
CON	8	11
TAM	22	27
INT	11	12
POD	14	16
DES	15	16
P.V.	15	17
B.D.	+1D6	+2D6

El portal se encuentra a 30 metros del borde del pozo, y sustraer 6 puntos de magia. Los investigadores que lo usen deberán tirar COR 1/1D6 (y no hay que mencionarles sus efectos).

Si se invoca a una Semilla informe de Tsathogghua, se contacta con Tsathogghua, o si alguien es lo suficiente insensato como para arrojarse al interior del pozo, una Semilla informe de Tsathogghua emergirá y atacará. Si se ha recurrido a la convocatoria, es muy probable que los Trolls se encuentren en algún lugar a salvo, o de lo contrario correrán el riesgo de ser atacados. La semilla no irá más allá de la boca de la cueva.

Tsathogghua puede responder con más ataques de sus semillas, de otras criaturas de los Mitos o de sectarios. Estos ataques pueden tardar en acontecer semanas o meses después del final de esta aventura.

CONSECUENCIAS

Sven Lundquist es el único habitante que sabe de la existencia de los Trolls. Si se produce una masacre en el parador, los investigadores (y los demás supervivientes) se verán forzados a responder a un montón de preguntas, a menos que puedan

aportar cadáveres de Trolls como pruebas.

Si los investigadores mataron a los Trolls también se enfrentarán a otros problemas. Sven Lundquist intentará darles caza, siguiéndolos por toda Noruega, o incluso atravesando Europa hasta Gran Bretaña si fuera necesario. Podría empezar matando a un PNJ (o a uno o más investigadores) antes de que abandonen Vikenberg, pudiendo llevar a cabo más ataques en el tren de vuelta a Bergen (u otra ruta empleada). El método variará dependiendo del objetivo, y es más probable un disparo a larga distancia que una confrontación directa. Lundquist es fuerte, duro y no le afectan apenas el frío y las condiciones extremas. Puede vivir de la tierra, o robar comida y armas. Si es necesario acechará a una víctima a lo largo de varias semanas antes de ejecutar su ataque. Si consigue eliminar a todos los supervivientes del parador, regresará a Vikenberg para volver a su tranquila vida en el pueblo.

Si los investigadores ponen fin al chantaje recibirán la recompensa acordada; Sir Eustace siempre paga sus deudas.



SUECIA, NORUEGA, DINAMARCA, FINLANDIA Y ESTADOS BÁLTICOS.

También les hará entrega de unos billetes para cualquier barco de su línea (barcos de pasajeros de segunda clase, con servicio en Gibraltar, oriente medio y África) si evitan toda publicidad del asunto, y el caso de su primo no es relacionado con el ataque al parador.

FUENTES

Libros:

Philip Jose Farmer:

Lord Tyger (Ediciones Júcar 1990)

Rudyard Kipling:

El libro de la selva (Anaya 2011)

Gavin Lyall

Given Ewan.

Olaf Oborny

Ola Olsen:
Two Eggs On My Plate

Collins' Scandinavian Phrase Book

Collins Scandinavian Phrase Book
Everyman's Encyclopaedia (1948 edition)

Cine:

Cine:

Anthony Mann (director)
Los héroes de Telemark (1965)



Próximamente en español:

El que camina en el viento (*Walker in the Wastes*)

El retorno del Dr. Moreau (*The Return of Dr. Moreau*)

Espejito, espejito (*Mirror, Mirror—The Unspeakable Oath XIII-*)

En manos del dios viviente (*Hands of the Living God -The Unspeakable*

Oath XIII-)

nivos de Umbrella (*The Umb*

El utatti asfet (*Utatti Asfet*)

La llamada de **CTHULHU**

Pesadilla en
NORUEGA

por Marcus L. Rowland

Una aventura de La llamada de Cthulhu para
 jugar con 2-5 investigadores experimentados
 situada en Noruega en febrero de 1925.

**HÉROE DE GUERRA
 ASESINADO POR LOBOS**

El cuerpo del teniente Cleary ha sido encontrado en las cercanías del pueblo de Vikenberg salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquiaba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas.

Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigativas y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en la pesadilla en Noruega?

La llamada de Cthulhu es © 1982 Chaosium Inc.
 California, E.E.U.U. Todos los derechos reservados
 Este producto está publicado con la aprobación
 y bajo licencia de Chaosium.

Con permiso de Arkham House

© 1985, 2015 Games Workshop Ltd
 Chewton St., Hilltop, Eastwood, Notts.