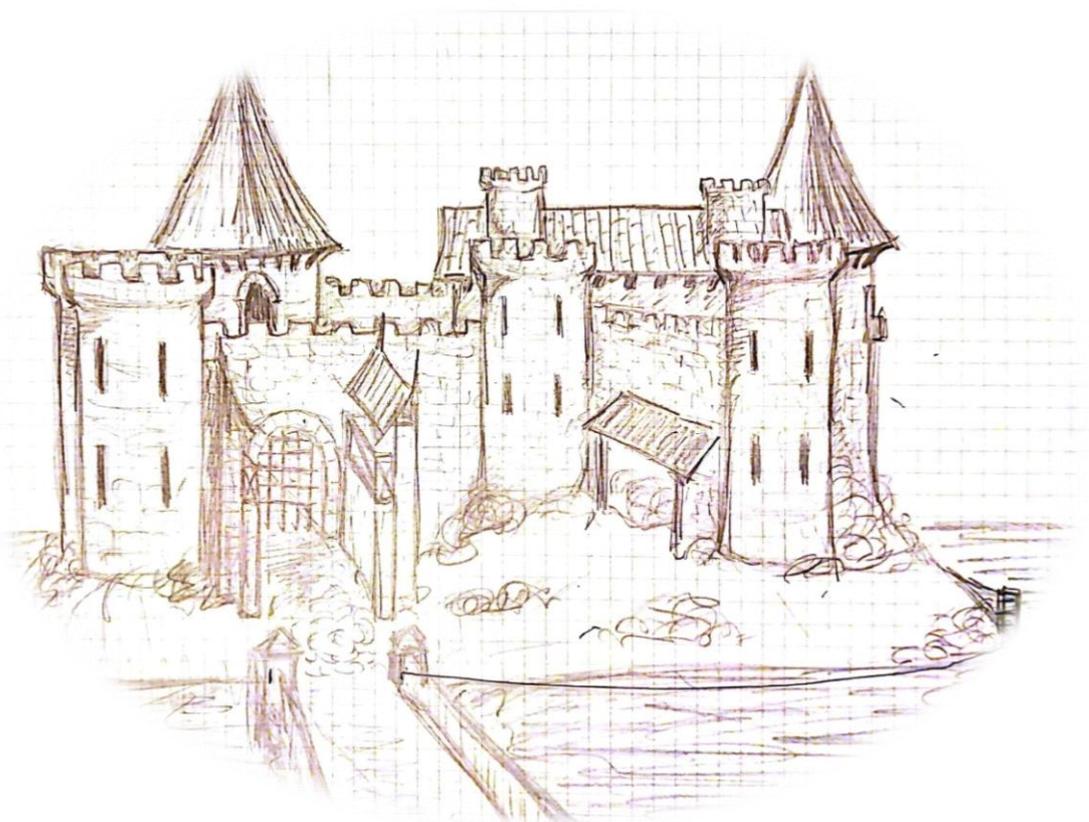


Arnost Hrad

(Una partida para Achtung Cthulhu creada por R. Fernández)

Twitter: @Kinderwebo

Blog: <https://corderosdedios.com/>



Introducción para el Guardian:

Octubre de 1939, Mina Wolf quiere su propia fortaleza en las tierras del sueño, para ello, ha reclutado un grupo de Nornas, desconocidas para el Sol Negro, y se ha hecho con una de las Pirámides de Leng. En Arnost Hrad, un castillo del siglo XIV en la recién ocupada Checoslovaquia, ha reunido a uno de sus mejores científicos Göbel Von Kluge y a las Nornas, con un grupo de la Wehrmacht como protección (12 hombres), para tratar de abrir un portal permanente, como el del Sol negro, y construir su propia fortaleza en las tierras del sueño. Para ello Von Kluge cuenta con un sello mental Yithiano que contiene las mentes de 3 desafortunados. Una de estas mentes pertenece a un antiguo hechicero sirviente de Nyarlathotep y Von Kluge cree que puede sacarle la información necesaria para activar el portal con ayuda de la pirámide de Leng.

El principal problema con el que se está encontrando Von Kluge es que, tras más de 20 siglos atrapada en el sello, la mente de Owen Habis, un oscuro druida celta de las islas británicas ocupadas por los romanos, está terriblemente desequilibrada, lo que sumado a la dificultad de

Von Kluge para entender el latín arcaico con precisión y a las aleatorias apariciones de las otras dos mentes atrapadas en el sello ralentiza en gran medida sus avances.

Los rituales necesarios requieren de una gran cantidad de puntos de magia, por lo que Von Kluge está haciendo acopio de ellos mediante un artefacto "Atlante" de la Nachtwölfe que permite absorber y acumular los puntos de magia de otros seres. Para ello, y dado que el objeto solamente permite un uso diario, la Nachtwölfe ha hecho una selección de sus prisioneros con más POD (entre los que se encontrarán los PJs) para abastecer el artefacto.

En ocasiones, el ritual de extracción de POD se descontrola y extrae más de lo necesario acabando con la vida del donantes. Los cadáveres son empleados por Von Kluge para perfeccionar su nueva y mejorada versión del Die Draugar.

Durante la primera fase de la partida, los personajes tendrán que ingeniárselas para elaborar un plan de fuga, haz que se diviertan. Deja que entrevean el pozo en las visitas al patio o cuando son llevados a donar su poder, que encuentren algo que les pueda ser útil... etc

Cuando tengan un plan y estén a punto de llevarlo a cabo o incluso durante la ejecución del mismo dará comienzo la fase 2, es importante que ya tengan alguna forma de salir de las celdas.

Durante esta fase lo que ha ocurrido es que Von Kluge ha llevado a cabo un ritual incompleto o impreciso y en lugar de abrir un portal a algún territorio a salvo en las tierras del sueño ha teletransportado el castillo y todo su contenido al valle del Sol Negro, también en las tierras del sueño pero expuesto a Nyarlatoteph y a sus archienemigos de Sol Negro. En esta fase, los personajes deberán superar, con ayuda de los PNJs los obstáculos para conseguir la llave que cierra la puerta mágica de la torre donde está la pirámide de Leng, conseguir explosivos (también bajo llave) y volarla para volver a la Checoslovaquia de 1939. Un par de Horrendos cazadores, un científico nazi (capaz de convocar nacidos de la sangre), algunos soldados de las Wehrmacht y algún Die Draugar serán los obstáculos, pan comido.

Introducción de los PJs

Los PJs despertarán en una celda abuhardillada solo iluminada por una pequeña claraboya del tamaño de una mano en el techo. Recordarán haber perdido el conocimiento cuando estaban a punto de morir. (La forma queda a la elección del Guardián y el PJ y debe guardar relación con el trasfondo del personaje. Por ejemplo: Un miembro de la resistencia francesa a punto de ser fusilado; Un Republicano Español en la horca; Un espía británico que acaba de ingerir un veneno... etc.)

FASE 1

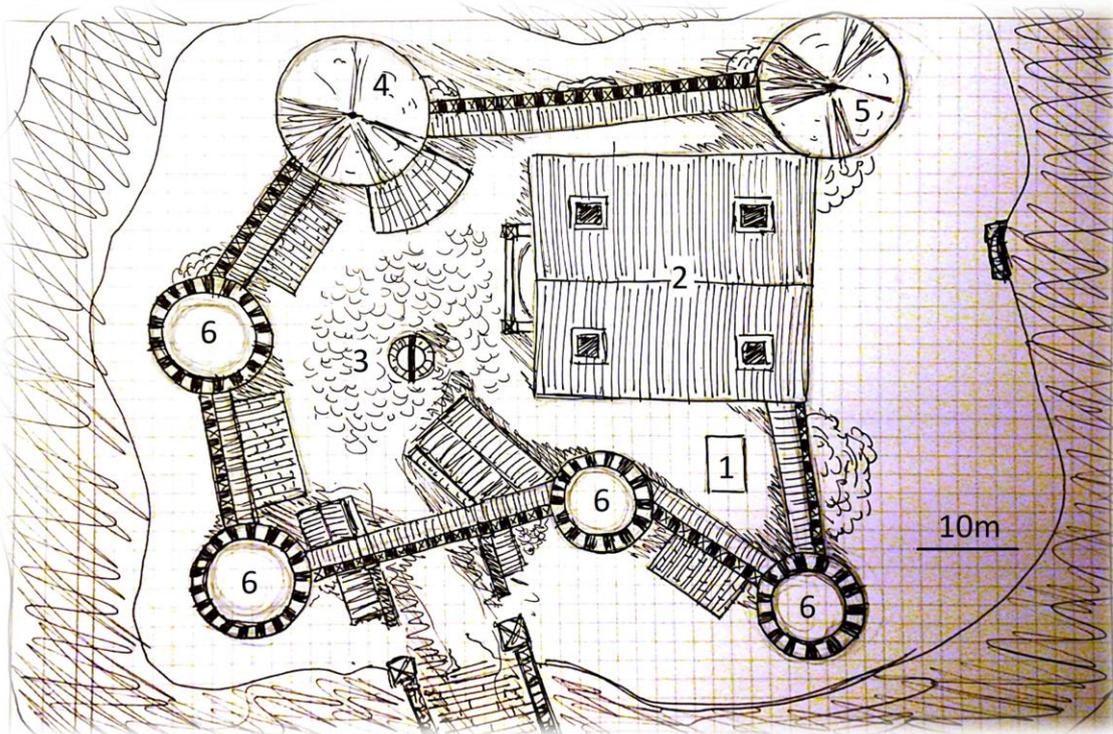
La vida en Arnold Hrad:

El alojamiento:

A pesar de que la vida de los "donantes" importa poco o nada a Von Kluge, si necesita que estos se recuperen rápidamente para volver a practicar el ritual en ellos, de forma que, aunque confinados en una celda, los PJs contarán con un cómodo jergón donde descansar, consistente en un colchón relleno de paja sobre una tabla con 4 patas, un lujoso cubo de metal donde hacer sus necesidades y tres comidas al día consistentes en gachas con tocino, tocino con gachas y gachas con gachas. Además, una vez al día se les lleva al patio a hacer un poco de ejercicio y tomar un poco el sol. De forma que los PJs, aunque prisioneros, puede que tengan a sensación de que los están cebando.

Mens sana in corpore sano:

Para el ejercicio diario los personajes son llevados al patio al sur de la casa principal al que acceden por una escalera que va del sótano a la caseta 1. Los harán salir de su correspondiente celda, a golpes si es necesario, los encadenaran los pies, (movimiento máximo de 4 metros por asalto) y los encadenaran por una mano en parejas aleatorias (tiradas de dado cada mañana). A continuación, serán conducidos por un pasillo húmedo, frío y pobremente iluminado hasta el pasillo principal, dejando la puerta del laboratorio a su izquierda y los dirigirán por este pasillo de piedra, aunque más ancho e iluminado que el anterior, hasta la escalera que conduce al exterior (caseta 1), dejando dos pasillos a cada lado detrás de ellos.



Durante este tiempo, 1 hora por las mañanas, los personajes deberán hacerse con las herramientas necesarias y elaborar un plan de fuga. Un clavo oxidado entre los adoquines, una cerilla, un trozo de lata... Haz algunas tiradas de suerte y de buscar y deja volar tu imaginación, permite que se hagan ilusiones y disfruten sintiéndose los protagonistas de la gran evasión. En todo momento están vigilados por dos soldados, y también pueden ser vistos por otros tres que cuidan la muralla y que se darán la vuelta para observar tan pronto escuchen algo extraño.

Si la cosa no avanza, cuando lleven una semana, Anna se conseguirá camelarse a uno de los guardias y mientras se deja manosear logrará robarle una llave que abre las celdas.

No dejes que se relajen, presenta la sesión semanal de extracción de POD como sumamente dolorosa y haz que alguno de los otros prisioneros no vuelva de vez en cuando siendo este sustituido por uno nuevo en el plazo de una semana.

El ritual de extracción:

El ritual de extracción de POD tendrá lugar en el laboratorio del sótano, donde dos guardias atarán al donante en una de las camillas y vigilarán, mirando hacia otro lado.

Von Kluge deposita un extraño cilindro metálico, de tacto muy frío, sobre el pecho descubierto del donante y entona un extraño salmo, al instante, el tubo se calienta y empieza a vibrar

absorbiendo todos los puntos de POD menos 1 del donante. El POD se recuperará con descanso a razón de 2 puntos de POD diarios. Hay una probabilidad de 05% de que el ritual salga mal, absorba todos los puntos de POD y el personaje muera (Intenta no matar así a tus Jugadores). Pérdida de cordura 0/1d3.

PNJs:

Además de los Personajes, habrá tantos otros prisioneros como para completar las 12 celdas:

Fraçoise Gabaché:

Contrabandista francés de 35 años. Capturado por los Fascistas españoles cuando trataba de introducir queso de untar en la hambrienta España del final de la guerra civil.

Es un superviviente nato, si hay plan de fuga tratará de aportar lo necesario con sus habilidades, si no lo hay, propondrá alguno.

FUE 13	CON 14	TAM 12	INT 14	POD 18
DES 13	APA 11	EDU 8	COR (90) 81	PV 14

B.DAÑO +1D4

Ataques: Cuchillo 45% daño 1d4 + 2 + 1d4. Ataques 1

Habilidades: Cerrajería 40%, Charlatanería 45%, conducir automóvil 50%, Discreción 35%, Esquivar 40%, Ocultar 40%, Ocultarse 35%, Persuasión 35%, Regatear 45%.

Lenguas: Francés (propia) (40%), Inglés (10%), Español (15%)

Mariano Flores:

Miliciano de la CNT española, 40 años. Prisionero de guerra de los Fascistas españoles.

Duro como una piedra, terco como una mula y siempre dispuesto a volar por los aires a cualquier fascista. Es el experto en demoliciones.

FUE 17	CON 16	TAM 11	INT 14	POD 18
DES 13	APA 9	EDU 15	COR (90) 63	PV 17

B.DAÑO +1D4

Ataques: Cuchillo 45% daño 1d4 + 2 + 1d4. Ataques 1

Subfusil 40%

Habilidades: Cerrajería 35%, Charlatanería 45%, conducir automóvil 50%, Demoliciones 60%, Discreción 40%, Esquivar 40%, Ocultar 20%, Ocultarse 25%.

Lenguas: Español (propia) (70%), Francés (10%), Italiano (20%)

Igor Pencov:

Ex-policía checoslovaco, 45 años. Participó activamente en la resistencia checoslovaca a los nazis hasta que fue capturado y enviado al paredón.

La mejor forma de describir a Igor es la de buen tipo, no dudara en arriesgar su vida por los demás.

FUE 13	CON 15	TAM 15	INT 13	POD 18
DES 12	APA 12	EDU 13	COR (90) 69	PV 15

B.DAÑO +1D4

Ataques: Bastón 45% daño 1d6+ 1d4. Ataques 1

Arma corta 50%

Habilidades: Charlatanería 30%, conducir automóvil 60%, Derecho 60%, Descubrir 65%, Esquivar 40%, Presa 50%, Primeros auxilios 60%, Psicología 45%

Lenguas: Checo (propia)(60%), Alemán (50%), inglés(20%)

James Wigum:

Oficial de infantería británico (Teniente), 35 años, se encontraba a bordo de un buque recreativo (el Seahorse) con su esposa y sus hijos cuando este naufragó (en realidad fue hundido por un submarino alemán), vio como el mar se tragaba a su familia y después perdió el conocimiento. No sabe cómo ha sobrevivido ni como ha llegado aquí, pero piensa aprovechar la oportunidad para vengarse de los alemanes.

Consumido por el rencor y el odio solo piensa en vengarse a la menor oportunidad. Actuará temerariamente y tal vez no se ciña a los planes preestablecidos si se le presenta la oportunidad de matar nazis.

FUE 11	CON 13	TAM 13	INT 13	POD 18
DES 12	APA 12	EDU 14	COR (90) 46	PV 13

B.DAÑO

Ataques: Arma corta 50%

Habilidades: Entrenamiento de combate 40%, Esquivar 40%, Conducir automóvil 40%, Descubrir 45%, Escuchar 45%, Lanzar 40%, Mando 45%, Primeros auxilios 40%, Táctica 45%, Tregar 30%

Lenguas: Inglés (propia)(70%), Alemán (10%)

Richard Parker:

Periodista inglés, 32 años, se encontraba grabando un reportaje en el Tíbet cuando una avalancha de nieve y rocas se precipitó sobre su grupo. Es lo último que recuerda antes de despertar en su celda.

Richard es un tipo curioso por naturaleza, en ocasiones irresponsablemente curioso.

FUE 11	CON 12	TAM 13	INT 16	POD 18
DES 13	APA 12	EDU 15	COR (90) 75	PV 13

B.DAÑO +1D4

Ataques: Arma corta 40%

Habilidades: Antropología 20%, Buscar libros 45%, Charlatanería 50%, conducir automóvil 40%, Crédito 40%, Descubrir 50%, Discreción 30%, Disfrazarse 20%, Escuchar 40%, Fotografía 60%, Ocultar 30%, Ocultarse 30%, Persuasión 45%, Psicología 30%, Química, Regatear 55%

Lenguas: Inglés (propia)(60%), Alemán (20%), Nepali 20%

Roger Connery:

Espía británico, 40 años, fue capturado en Berlín cuando se hacía pasar por un hombre de negocios.

Si le preguntan, dirá que es un humilde empresario, actuará siempre con mucha cautela.

FUE 13	CON 14	TAM 13	INT 16	POD 18
DES 14	APA 14	EDU 15	COR (90) 78	PV 14

B.DAÑO +1D4

Ataques: Arma corta 55%

Combate cuerpo a cuerpo 50%

Habilidades: Artes marciales 40%, Antropología 20%, Buscar libros 40%, Cerrajería 25%, Charlatanería 25%, Conducir automóvil 50%, Crédito 65%, Derecho 75%, Descubrir 55%, Esquivar 40%, Espionaje 65%, Ocultar 25%, Disfrazarse 55%, Persuasión 35% Presa 50%, Psicología 45%, Regatear 20%, Seguir rastros 40%

Lenguas: Inglés(propia)(75%), Alemán (55%)

Julius Maguffensen:

Erudito inglés, 56 años. Investigaba unos grabados localizados en unas cavernas en noruega cuando algo atacó a su equipo y perdió el conocimiento, despertando en la celda.

Es un tipo bastante miedoso, pero cuando se trata de hablar de sus conocimientos no hay forma de que se canse. Además, es el único que sabe algo de mitos.

FUE 08	CON 09	TAM 15	INT 16	POD 18
DES 10	APA 10	EDU 20	COR (90) 57	PV 12

B.DAÑO nula

Ataques:

Hechizos: Desviar el daño, Símbolo arcano, Protección.

Habilidades: Antropología 50%, Buscar libros 99%, Ciencias Ocultas 65%, Descubrir 60%, Enseñar 60%, Folclore 75%, Historia 90%, Mitos de Cthulhu 10%, Persuasión 60%, Psicología 35%

Lenguas: Inglés (propia)(99%), Griego (70%), Latín(75%)

Anna Brasova:

Secretaria Checoslovaca, 27 años, vivía con su familia en los Sudetes checos, fue secuestrada tras la cesión de los mismos a Alemania.

Una muchacha pelirroja sumamente atractiva e instruida que se siente horrorizada por la ocupación alemana de sus tierras. Su sueño es emigrar a los EEUU.

FUE 09	CON 10	TAM 09	INT 12	POD 18
DES 15	APA 18	EDU 15	COR (90) 81	PV 10

B.DAÑO nula

Ataques: Cuchillo 40%

Habilidades: Buscar libros 55%, Criptografía 45%, Derecho 60%, Descubrir 65%, Escuchar 70%, Esquivar 40%, Persuasión 70%, Primeros auxilios 60%, Psicología 45%, Taquimecanografía 80%

Lenguas: Checo (propia)(95%), Alemán (60%), inglés(45%)

Olga Goldberg:

Ama de casa polaca y Judía, 41 años, vivía con su familia en Cracovia, fue secuestrada tras asistir a un mitin del partido comunista.

Una mujer con muchísimo carácter y de fuerte personalidad, de abiertas ideas comunistas espera que la revolución se extienda por toda Europa.

FUE 14	CON 16	TAM 14	INT 15	POD 18
DES 13	APA 10	EDU 10	COR (90) 87	PV 15

B.DAÑO +1D4

Ataques: Cuchillo 40%

Habilidades: Contabilidad 25%, Descubrir 65%, Escuchar 70%, Esquivar 40%, Persuasión 55%, Primeros auxilios 75%, Psicología 45%, Sabotaje 25%

Lenguas: Polaco (propia)(50%), Alemán (20%), inglés(10%)

Para los doce guardias de la Wehrmacht se puede emplear la ficha de 11 soldados de infantería regular y la de un oficial de infantería regular de la Guía para el Guardián de la guerra secreta.

Otto Rickter:

Stabsfeldweber (o Subteniente) de infantería (Wehrmacht), Otto es un oficial veterano de la Wehrmacht y un Nazi convencido. Aunque no acaba de tener muy claro lo que hace Von Kluge con los prisioneros está convencido de que es por el bien del Tercer Reich. Además, Von Kluge es amigo personal del mismísimo Furher, por lo que esta misión es de la máxima importancia para Alemania. No dudará en dar su vida, y la de sus hombres, por Von Kluge y la misión.

Suele estar con Von Kluge, pero de vez en cuando se dejará ver por el patio en las horas de ejercicios.

FUE 11	CON 13	TAM 12	INT 11	POD 13
DES 12	APA 12	EDU 14	COR (65) 55	PV 13

B.DAÑO nula

Ataques: Pistola Luger P08 (arma corta) 60%, daño 1D10, ataques 2, alcance básico 15 m.

MP38 (subfusil) 35%, daño 1D10, ataques 2 o ráfaga, alcance básico 30 m.

Habilidades: Conducir automóvil 30%, Entrenamiento de combate 35%, Escuchar 40%, Esquivar 55%, Lanzar 55%, Mando 50%, Primeros auxilios 65%, Táctica 45%, Trepar 30%

Lenguas: Alemán (propia)(50%), Checo (20%)

Soldado de infantería (Wehrmacht):

Son fieles soldados y Nazis convencidos, no obstante, no dejan de ser humanos, tal vez una bella señorita sea capaz de sacar de su compasión, o quizá de su lujuria, algo de provecho.

Cuando están en su hora de ejercicio hay dos guardias en el patio con MP38 y otros dos en la muralla con Kar 98k, en la torre P-6 a la derecha del portón del castillo hay una MG 34 instalada.

FUE 13	CON 15	TAM 13	INT 11	POD 10
DES 14	APA 12	EDU 11	COR (50) 40	PV 14

B.DAÑO+1d4

Ataques: Kar 98k (fusil de cerrojo) 50%, daño 2d6+4, ataques 1 cada 2, alcance básico 90 m.

MP 38 (subfusil) 35%, daño 1D10, ataques 2 o ráfaga, alcance básico 30 m.

MG 34 (Ametralladora) 30%, daño 2d6+4, ataques 1 o ráfaga, alcance básico 120 m.

Habilidades: Armas pesadas 30%, Artillería 30%, Combate cuerpo a cuerpo 40%, Conducir automóvil 35%, Entrenamiento de combate 35%, Escuchar 70%, Esquivar 35%, Lanzar 35%, Primeros auxilios 45%, Seguir rastros 10%, Tregar 30%

Lenguas: Alemán (propia)(55%), Checo (10%)

FASE 2

Tan pronto como los personajes estén listos para llevar a cabo su plan de fuga, sentirán que les dará un vuelco el estómago (CON 22 en la tabla de resistencia o incapacitados 1d6 asaltos por nauseas) y la luz que entra por las claraboyas dejara de ser la blanca luz del sol para ser una luz grisácea y que hace que todo adquiera una apariencia mortecina y con los contornos borrosos

Durante el proceso las 5 Nornas con las que contaba Von Kluge han muerto, sus cadáveres, cuyos rostros han quedado paralizados en una mueca de puro terror están en sus camas en la habitación EP-3d del edificio principal.

Dos Horrendos cazadores se han presentado en el castillo tan pronto como este se ha materializado en el valle del Sol Negro. Si los personajes se encuentran en el Laboratorio escucharán una voz profunda y amenazante, que resuena a través del hueco del pozo, transmitir exigencias en un lenguaje desconocido.

En el momento que los personajes se acerquen a alguna de las salidas, por el patio o por el sótano del edificio principal empezarán a oír disparos de ametralladoras y fusiles, una tremenda lucha entre los guardias de la Wehrmach y los Horrendos cazadores está teniendo lugar.

Combate con los Horrendos cazadores:

Opción de combate 1. Deciden ayudar desde el principio:

Si los personajes están en la salida del patio, abren la puerta y están lo suficientemente locos como para decidir ayudar a los guardias en su lucha (una opción nada recomendable), cuando consigan salir al patio se encontrarán con una escena dantesca:

“Los cuerpos de 4 soldados yacen sobre los adoquines del patio en posturas imposibles rodeados de charcos de sangre, podéis ver como algunos huesos rotos asoman desgarrando sus uniformes, a un par de ellos incluso les falta alguna extremidad.

El cadáver de otro soldado asoma ensartado en la punta del tejado de la torre mientras que lo que queda del teniente Rickter se arrastra hacia vosotros cubierto de sangre, le faltan las dos piernas, alza una mano hacia vosotros pidiendo ayuda y cae exhalando su último aliento, su rostro refleja el más puro terror que jamás hayáis visto.

Sobre vuestras cabezas hay dos bestias aladas, como gigantescas serpientes con enormes alas membranosas, una de ellas tiene agarrado con su cola a un desdichado soldado al que arranca la cabeza de un mordisco y deja caer sobre la plancha que cubre el pozo, escucháis el crujir de sus huesos.

Una ráfaga de una ametralladora, que intuí está en una de las torres a la izquierda y sobre vuestras cabezas, impacta sobre la bestia, esta emite un desgarrador alarido y se desploma sobre el tejado de la cochera hundiéndolo sobre el flamante Mercedes.

La otra bestia se lanza sobre el origen de los disparos y vuelve a aparecer arrastrando a un desgraciado al que lanza contra los adoquines... crujir de huesos... La bestia posa sus ojos en vosotros..."

Tirada de Cordura 1d4/1d10

En este momento Quedan 5 guardias intactos, dos de ellos armados con la MP 38 y tres de ellos con la Kar98k. Todos menos uno, con Kar 98k, están en el patio. El otro está corriendo por la muralla en dirección a la torre de la ametralladora MG 34. (3 asaltos para llegar, 2 expuesto y uno a cubierto). Queda un Horrendo Cazador.

Horrendo Cazador:

FUE 30	CON 10	TAM 42	INT 15	POD 21
DES 14	APA -	EDU -	COR -	PV 26

B. Daño: no

Ataques: Mordisco 65%, daño 1d6.

Cola 90%, daño presa (FUE vs FUE en tabla de resistencia para liberarse, víctima inmovilizada, Mordisco con +20% a víctima apresada)

Armadura: 9 puntos de piel, no se le puede empalar con balas.

Pérdida de cordura: 0/1d10

Opción de combate 2. Los jugadores exploran los sótanos y el edificio principal mientras la batalla tiene lugar en el exterior:

El Horrendo Cazador acaba con el resto de los soldados, pero no sin recibir una buena ración de plomo, le quedan 15 PV. La bestia estará intentando entrar en la torre P-5 para capturar a Von Kluge, pero también revoloteará de vez en cuando alrededor del edificio en busca de más presas. Esto se traduce en que de cada 5 asaltos, 2 los pasará junto a la torre (+35% descubrir a un personaje que salga al patio) y 3 en el patio (+90% en descubrir a un personaje que salga al patio).

Sabiendo que ha metido la pata hasta el fondo, Von Kluge trata de revertir el conjuro desesperadamente, cosa que no conseguirá, para ganar tiempo ha ordenado a los soldados que luchen contra el horrendo cazador y ha convocado dos nacidos de la sangre en la torre de paso para entretener a cualquier intruso.

Escenarios:

Los sótanos:

La salida al patio, un portón de hierro, está cerrada y solo puede abrirse desde el exterior.

S1: Fortín, Puerta de hierro cerrada con llave (en manos de uno de los soldados de guardia)(muy difícil 1/3 cerrajería) Dentro hay material militar diverso, hasta 8 Kar 98 y 4 MP38, 10 bayonetas, munición para Kar 98 y MP38, 5 granadas de demolición (daño 11d6/8m ver pag 139 de la guía del guardián para la guerra secreta), un lanzallamas (Flammenwefer 35, pag 141),8 cascos alemanes, repuestos para los correajes.

S2: Almacén, mantas, sábanas, colchones viejos.

S3: taller, material de carpintería, maderas, clavos, sierra, martillo... etc

S4: Despacho, un escritorio, una silla, un sofá y material de oficina, no hay información relevante pero en un cajón de la mesa habrá una copia de la llave maestra de las celdas y una Walther P-38 cargada (Fácil x2.descubrir)

S5: Laboratorio, una puerta de hierro cerrada con llave (en poder de Von Kluge) (Difícil 1/2 cerrajería), dentro hay una poyata de laboratorio al fondo repleta de frascos de vidrio llenos de líquidos de colores y/o órganos humanos. Dos camillas de quirófano con correas y sus correspondientes lámparas. un contenedor lleno de restos orgánicos indeterminados. El pozo, enrejado por abajo (90 Puntos de resistencia si tratan de volarlo), dos bombonas de gas desconocido (el de reanimar muertos). Al comienzo de la fase 2 una de las bombonas habrá estallado y en esta estancia se habrá reanimado el contenido del contenedor, un DieDraugar (pag 167 de la guía del guardián para la guerra secreta) que está absorbiendo el cadáver de un preso que aún permanece atado en una de las camillas.

DieDraugar: (pag 167 de la Guía del guardián para la guerra secreta)

Mientras esté al lado del cadáver aumentará su puntuación de TAM a razón de 1d3 y sus PV a razón de 1d6. El cadáver le durará 4 asaltos.

FUE 13	CON 10	TAM10	INT-	POD4
DES8	APA -	EDU -	COR -	PV48

B. Daño: no

Movimiento: 10

Ataques:Garra40%, daño 1d6, alcance básico toque.

Mordisco 40%, daño 1d4, alcance básico toque.

Látigo óseo 50%, daño 1d6 + 3, (CON vs veneno de potencia 10, si no se supera, perderá 1 PV por hora hasta que se neutralice mediante antibióticos, fuego o amputación, si pierde la mitad de sus PV así, se transformará en un nuevo DieDraugar, 1d6/1d10 puntos de cordura para los espectadores)

Armadura: 5puntos. Inmunes a armas capaces de empalar. El fuego les hace doble daño.

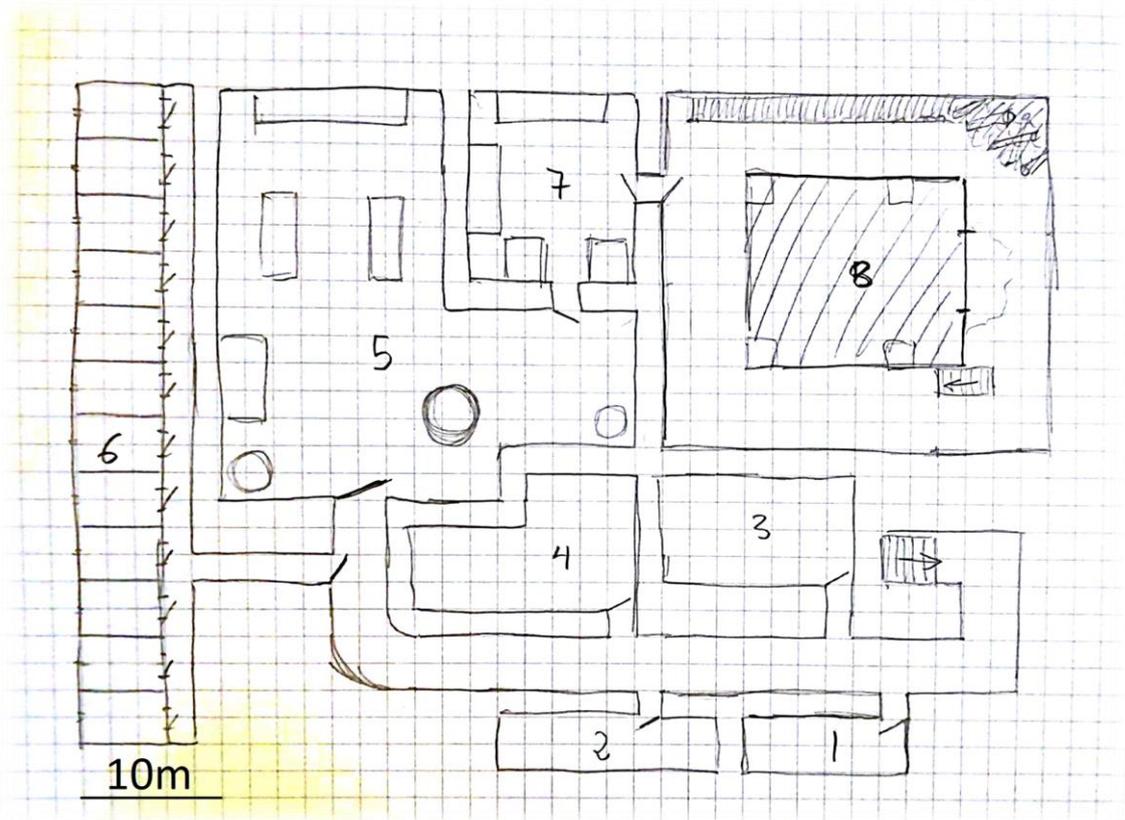
Pérdida de cordura: 1d6/1d10

Pozo: Baja 15 metros y gira hacia el Este por un canal cilíndrico de 1,5 m de diámetro. En Checoslovaquia acaba en el foso, en el Valle del Sol Negro acaba en una pared infranqueable de roca negra.

S6: Las celdas. Las paredes entre las celdas son de ladrillo de barro, con una herramienta como un clavo o un cubierto y mucha paciencia se podría llegar a hacer un agujero de 5cmx5cm en un día. Las puertas son de madera sólida, con una ventana enrejada usualmente cerrada. La cerradura es difícil cerrajería 1/2% y solo si se cuenta con alguna herramienta. Las bisagras están por fuera.

S7: Cámara de paso, por aquí se accede a el sótano de la casa principal, además hace de bodega y hay dos estanterías con buenos vinos embotellados y dos barriles de vino joven.

S8: Sótano del edificio principal, en el un enorme horno crematorio hace las veces de estufa para la casa.

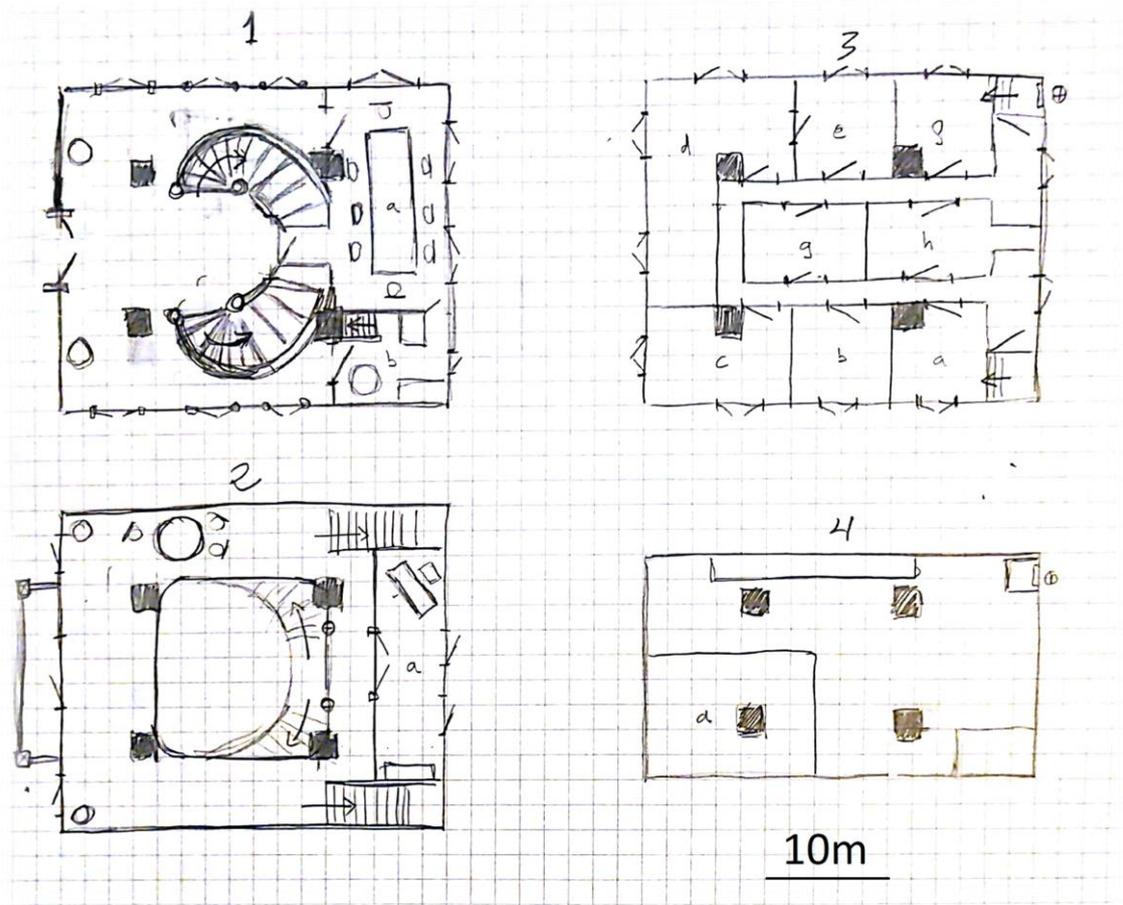


El Edificio principal:

El edificio principal consta de tres plantas además de un desván. Cada planta tiene unos 5 metros de altura.

EP-1: La primera planta consiste en un amplio hall del que dos escaleras enroscadas ascienden hasta la segunda planta.

EP-1a: La habitación 1a es un enorme salón comedor presidido por una gigantesca mesa de madera labrada de 10 metros de largo alrededor de la cual hay 16 sillas de madera también labrada y de buena calidad. Al norte en cada esquina hay una armadura medieval competa de bella factura, la de la izquierda porta un espadón y la de la derecha un mayal de guerra. Ambas llevan los blasones de la Nachtwolfe, una garra con un ojo en la palma sobre fondo negro. En la pared sur, además de una puerta que lleva directamente a la cocina, hay un enorme cuadro en el que aparece el mismísimo Führer posando con una escopeta, sujetando por la correa un enorme lobo negro y con el pié sobre una extraña criatura con forma de insecto gigante con la cabeza bulbosa cubierta de tentáculos (un Mi-go) en un escenario helado (Cordura 0/1d3).



EP-1b: Cocina: En ella hay fogones de gas, un par de bombonas de propano, una mesa encimera con un cajón lleno de utensilios de cocina (cuchillos, cazos, cubiertos...etc), una enorme fregadera una alacena llena de conservas, patatas y otros productos culinarios además de una caja de cartón llena de baterías y otra llena de cerillas. Una escalera bajo una trampilla tapada por una alfombra lleva directamente al sótano de la casa.

EP-2: La segunda planta es un una estancia con un hueco en el centro desde el que se ve el hall principal de la primera planta. Desde aquí se accede a un balcón que da al patio principal del castillo.

EP-2a: Un imponente estudio ricamente amueblado con las paredes revestidas de madera. Hay una enorme librería con libros sobre folclore alemán, leyendas arias y relatos sobre la Atlántida. Una tirada a buscar libros y 15 minutos de su valioso tiempo permitirá a los jugadores encontrar una copia en latín del Códice Hanseático (ver pag 160 de la Guía del Guardián para la Guerra Secreta). Sobre el escritorio encontrarán el retrato de Hitler, un abrecartas con un poco de sangre en el filo, un cuaderno con notas en alemán y una extraña piedra (el Sello mental Yithiano).

-El cuaderno: (leer alemán fácil x2 si se tiene algún rango) Un galimatías sin sentido de palabras en alemán, una tirada en criptografía permitirá a los jugadores descubrir que son notas sobre los avances conseguidos en algo a lo que llama "apertura de la puerta", hacen referencia a interrogatorios a un tal Habis, a quien maldice en numerosas ocasiones tachándolo de insoportable y de crápulo loco.

-El sello mental Yithiano: En él se encuentran atrapadas tres mentes, tan pronto como un personaje toque la piedra se quedará paralizado y una de las mentes (aleatoriamente) podrá comunicarse a través de él con el resto de los personajes durante 1d6+2 asaltos. Mientras esto sucede, la mente del personaje se sentirá atrapada en un limbo del que saldrá si el sello se retira por la fuerza de su mano (1d4 daño).

Las 3 mentes atrapadas serán las siguientes:

Abdul Ibn-Alhazer: Un comerciante de Granada del siglo XII. Ha perdido completamente el juicio y el personaje únicamente gritará Al lahuàkbar (Alá es grande) en árabe una y otra vez.

Cristobal Colón: Completamente loco, esta mente asegurará, en castellano del siglo XVI ser el mismísimo Cristóbal Colón y estará encantado de explicar como una presencia pavorosa y magnífica, sin duda dios, se le apareció en sueños y le hablo de una nueva ruta hacia Cipango y la corte del gran Kan...

Owen Habis: Druida celta de los tiempos de la ocupación romana de Britania. Al comprobar que quienes tiene ante sí no son Von Kugel perderá un asalto entero riéndose como un corsario, en el siguiente soltará un poema en latín, ignorando cualquier cosa que digan los personajes:

"Et utvenit, ab interioribus Aegypty
Mirum Tenebris ante innixa in fellás;
Quiete, arenarius, cryptically superbus
Etpannistextiliarubrum, utflammisoccasussolis.
In circuitueiusexpressimissas, cupidus pro eorum ordines,
sedrelinquere non potuitrepetere, quae audierunt;
dum populos et nationessuas ab horribilinuntium
ferismanuslamberesequentis.
Continuo perniciosamarisnascens
Word auroniveos herboso acus;
Acciditquoque Auroras furerehiabat
arces et tremens.
Deinde, quis, quosludum in tritura areae,
stultussuperverritChaos pulvisterrae.

(Traducción: "Y al fin vino del interior de Egipto
el extraño Oscuro ante el que se inclinaban los fellás;
silencioso, descarnado, enigmáticamente altivo

y envuelto en telas rojas como las llamas del sol poniente.
A su alrededor se apretaban las masas, ansiosas de sus órdenes,
pero al marcharse no podían repetir lo que habían oído;
mientras por las naciones se propagaba la pavorosa noticia
de que las bestias salvajes le seguían lamiéndole las manos.
Pronto comenzó en el mar un nacimiento pernicioso;
tierras olvidadas con agujas de oro cubiertas de algas;
se abrió el suelo y auroras furiosas se abatieron
sobre las estremecidas ciudadelas de los hombres.
Entonces, aplastando lo que había moldeado por juego,
el Caos idiota barrió el polvo de la Tierra.”

Finalmente pronunciará un acertijo en perfecto alemán: (a partir de aquí hablará alemán)

“Der bonze von Gwaelod will einkleinesMahlanbieten und lädt den Schwager seines Vaters, den Schwiegervater seines Bruders, den Bruder seines Schwiegervaters und den Schwager seines Schwagersein. WievieleGästehattenSie?”

El cacique de Gwaelod quiere ofrecer una pequeña comida e invita al cuñado de su padre, al suegro de su hermano, al hermano de su suegro y al padre de su cuñado. ¿Cuántos invitados tuvieron?

Respuesta: Uno.

Si aciertan, tendrán el tiempo que le quede a la mente de Habis (puedes darles un minuto por asalto), le habrán caído bien a Habis y les dirá que se encuentran en el valle del Sol Negro y que deben destruir la pirámide de Leng para volver a su mundo, Añadirá que solamente una fuerza colosal como un terremoto o un volcán podría hacerlo.

Habis se despedirá con:

“Fortuna

et recordabor: sanguis tuuseritclavem”

Traducción: “suerte

y recordad, su sangre será la llave”

Si fallan, Habis se reirá de su ignorancia y su presencia se desvanecerá...

Si insisten en coger la piedra y hablar con el de nuevo, se reirá de ellos y no responderá a ninguna pregunta.

EP-3: La tercera planta es la planta de los dormitorios.

EP-3a: Dormitorio para invitados. Consta de una cama con dosel, un armario vacío (excepto por un juego completo de cama y una almohada de repuesto), una palangana vacía y una mesita a cada lado de la cama, ambas están vacías.

EP-3b: Dormitorio para invitados. Igual que el EP-3a

EP-3c: Dormitorio de Von Kluge, cerrado con llave (Cerrajería fácil x2). Una ostentosa cama con dosel preside la habitación. Si alguien busca bajo ella únicamente encontrará un orinal de porcelana con un ribete dorado, el orinal está lleno, haz que el jugador cuyo personaje ha buscado haga una tirada de DESx5 para no derramarse encima un poco de orina nazi ligeramente sanguinolenta y bastante apestosa.

También hay un amplio armario en el que los personajes encontrarán un uniforme completo de Coronel de la Wehrmacht además de camisas, algunos pantalones de paisano y mudas de ropa interior. Todo perfectamente ordenado. Si registran el traje encontrarán en uno de los bolsillos un pañuelo con las letras G.V.K. grabadas y manchado con sangre seca.

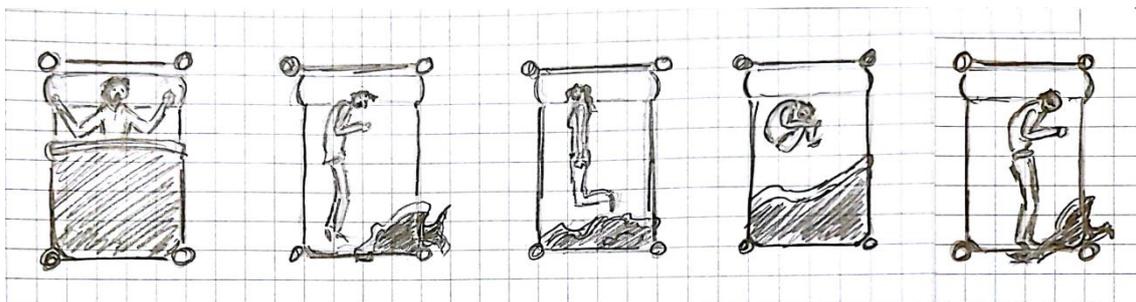
Sobre una mesa circular de mármol y oro encontrarán algún libro sobre folcklore germánico y una copa con restos de Cognac en el fondo.

En una consola hay un tocadiscos con un disco de Wagner puesto y un pequeño mueble bar en el que hay Cognac, Whiskey, Vodka y Jüguermaister. Dentro del mueble bar hay una hielera con su picahielos, un bloque casi fundido de hielo flotando y una caja de metal sumergida.

-La caja de metal: Dentro hay una jeringuilla y una docena de pequeños viales con un líquido transparente en su interior. En la etiqueta de los viales pone GedankenHalten X (Sujetamientos X).

Inyectarse una dosis da al usuario 24 horas en las que es inmune a la locura temporal provocada por las pérdidas bruscas de cordura. No obstante, el usuario perderá cordura normalmente además de 0/1d2 puntos por inyectarse la droga.

Sobre una mesita hay una jarra llena de agua, una palangana, una pastilla de jabón, una brocha y una navaja de afeitar, justo al lado hay un par de toallas limpias colgando de una barra fijada en la pared.



EP-3d: Habitación de las Nornas. Los cadáveres de 5 personas muertas con expresiones de profundo terror yacen sobre 5 camas, en frente de cada cama hay una taquilla en las hay ropa de recambio para cada una de estas personas. Es llamativa la posición en la que estas personas yacen. Si no lo deducen los jugadores hazles pasar una tirada de Idea para ver que podrían estar formando letras, concretamente las letras W, F, L, O y F.

EP-3e: Cuarto de baño: Dispone de un inodoro, una bañera y un lavabo. Parece que lo utiliza bastante gente.

EP-3f: Cuarto de baño personal de Von Kluge, cerrado con llave (Cerrajería fácil x2). Un lavabo con su espejo redondo, una bañera y un inodoro. Si a algún jugador se le ocurre hacer vaho sobre el espejo verá escrito en el Wolff y unos labios marcados.

EP-3g y 3h: Habitaciones de tropa. Tres camas alineadas a cada lado de la habitación para un total de 6 en cada habitación con sus correspondientes taquillas. Una tirada de buscar fácil (x2) permitirá a los jugadores encontrar una pistola luger desmontada (Mecánica fácil x2) y una linterna sin baterías en un cajón de una taquilla en la habitación g, otra tirada de buscar fácil (x2) les permitirá encontrar un cargador con 8 balas debajo de un colchón de la habitación h.

EP-4: Desván. No hay ventanas ni instalación eléctrica. Si entran con una linterna o velas verán un enorme espacio abuhardillado de 2,5 m de alto en la zona central y 1,5 m en los laterales diáfano excepto por un enorme lobo disecado que les dará un susto de muerte (Cor 0/1d2) en la esquina noreste, un montón de libros y cuadros antiguos apilados en EP-4a (Los libros son novelas y clásicos literarios en Checo y los cuadros son diferentes escenas familiares y de caza de un antiguo noble local, de su señora y de sus perros) y una balda de madera en la pared norte en la que encontrarán 6 cepos antiguos para osos (Mecánica para ponerlos en uso).

El Patio, las torres y la muralla:

P-1: Salida de los sótanos. Una caseta de unos dos metros de altura a la que salen las escaleras del sótano. Una puerta de hierro con un enorme candado mantiene sellada la salida (Cerrajería solamente desde el exterior). En este patio tienen lugar los ejercicios diarios de los prisioneros. Ocultarse Difícil 1/2, Descubrir Difícil 1/2 y ocultar fácil x2 permitirán a los prisioneros encontrar y ocultar sin que les vean objetos de diverso valor:

- Un clavo que asoma en una tabla del garaje.
- Un trozo de botella de vidrio.
- Un cordón.
- Una caja de cerillas con una cerilla húmeda (deberán dejarla secar al menos un día para que haya un DESx3 vs 35 en la tabla de resistencia de que encienda, dos días DESx4, tres días o más DESx5.

P-2: Edificio principal, solamente se puede acceder por la puerta principal, una gran puerta doble de 4 metros de ancho a la que se accede subiendo 3 escalones desde el patio principal, la trampilla que sube del sótano a la cocina o por alguna ventana del primer piso, cada ventana tiene una probabilidad de un 10% de estar abierta, son ventanas de vidrio y están a 2 metros de altura. La puerta no está cerrada con llave. Si fuera preciso cerrarla se podría atrancar con una gran tranca de madera que hay apoyada en un lateral en el interior de la casa.

P-3: El patio principal. Suelo adoquinado, en el centro hay un pozo cegado con una plancha de acero de 3 cm de grosor y fijada con cemento. Entre P-4 y la torre oeste de las P-6, bajo la tejavana hay un camión militar OEPL Blitz. Entre las dos torres P-6 del oeste hay un pequeño edificio de una planta en el que una tirada de descubrir (fácil x2 desde el patio P-3)(difícil 1/2 desde las ventanas del lado oeste del edificio principal EP) un cartel en el que está escrito con pintura roja "Gefahr!! Sprengstoffe". El edificio tiene una puerta metálica abollada cerrada con un candado (Cerrajería normal o FUEX3 vs 30 en la tabla de resistencia empleando una palanca, puntos de resistencia 60), dentro encontrarán una par de cajas con 20 granadas de demolición en cada una (daño 11d6/8m ver pag 139 de la guía del guardián para la guerra secreta). Si algún jugador es lo suficientemente imbécil como para disparar al candado puedes

dar un 01% de posibilidades de que toda el ala oeste del castillo vuele por los aires. A la derecha de la entrada del castillo hay un garaje abierto, dentro del cual se ve un magnífico Mercedes-Benz 770K negro.

P-4: Torre de paso: Solamente se puede acceder por la puerta que hay en el porche que da al patio, desde donde se accede a una precámara donde hay una escalera de caracol en el centro que asciende hasta una altura de 15 metros para entrar en otra habitación circular. Cuando los personajes entren en esta habitación, tanto la ventana que da al patio del castillo como la que da al exterior estarán selladas y la habitación en total oscuridad, escucharán un zumbido y el primer personaje que asciende sufrirá dos ataques de sendos nacidos de la sangre. Si disponen de luz o consiguen abrir alguna de las contraventanas de madera (las ventanas están enrejadas) verán como dos nacidos de la sangre revolotean por el techo listos para atacar de nuevo, en una pared verán una sólida mesa de roble y en frente una puerta de madera (Cerrajería difícil 1/2, si aun siguen vivos los nacidos de la sangre 1/3, o derribarla FUEx3 en la tabla de resistencia contra 45, emplear un ariete permite usar FUEx5), que da al paso por la muralla que lleva a la torre 5.

Nacido de la sangre:

(pag174 de la guía del guardián para la guerra secreta)

Insectos humanoides de entre 7,5 y 10 cm de altura.

FUE 4	CON 3	TAM 2	INT 8	POD 3
DES 20	APA -	EDU -	COR -	PV 3

B. Daño: -1d6

Ataques: Ataque cortante con alas 50%, daño 1d6. Si inflige 2 o más puntos de daño en un solo ataque, en el siguiente turno un nuevo nacido de la sangre surge del líquido derramado.

Pérdida de cordura: 0/1d3

Si consiguen atravesar la puerta pero no eliminan a los nacidos de la sangre estos los seguirán y tratarán de atacar a los jugadores por todos los medios, no serán capaces de abrir la puerta si no está rota ni las ventanas si están las contraventanas cerradas, pero podrán salir por una ventana abierta.

P-5: Torre del brujo. En esta torre es donde tiene Von Kugel la pirámide de Leng. El propio Von Kugel se encerrará aquí al comienzo de la fase 2 huyendo del horrendo cazador.

A esta torre solamente se puede entrar desde la muralla, por el paso que va de la torre P-4 a la P-5. Al llegar a la torre por el paso de la muralla encontrarán una puerta de piedra negra, en la que está tallada una criatura antropomórfica, de aspecto demoníaco con una tabla en su mano izquierda en la que están grabadas todas las letras del abecedario y con un dedal en su mano derecha que sobresale de la puerta. La puerta, junto toda la pared de la torre, están protegidas con un conjuro y para poder atravesarla los personajes deben poner un poco de sangre de Von Kluge en el dedal (valdría orina con sangre del orinal, sangres seca del pañuelo o el abrecartas disuelta en agua) e introducir la clave en el teclado numérico grabado en la roca. La clave es WOLFF. Cuando lo hagan, la puerta se desvanecerá.

Si los personajes consiguen llegar hasta aquí tratará de defenderse con su pistola pero nunca dejará que lo atrapen vivo. En el último momento gritará a los personajes "Du bistverurteilt, niemantentkommtdem tal des schwarzenPharaos.", es decir, que están condenados y que

nadie puede huir de las tierras del faraón negro, y morderá una cápsula de cianuro que lleva escondida en la dentadura

Göbel Von Kluge:

Científico y brujo alemán, 50 años.

Está como una puta cabra y es un fiel sirviente de Mina. No dudará en proteger con su vida la pirámide y hará todo lo posible para que no queden testigos de este desafortunado incidente.

FUE 12	CON 13	TAM 12	INT 16	POD 18
DES 10	APA 07	EDU 20	COR (90) 21	PV 12

B.DAÑO nula

Ataques: Arma corta 40% Pistola Walther PPK daño 1d8, ataques 3, alcance básico 10 m.

Hechizos: Convocar nacidos de la sangre, Atar a un enemigo, Convocar/Atar a un Retoño oscuro, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Obligar a la carne.

Habilidades: Antropología 50%, Buscar libros 60%, Ciencias Ocultas 65%, Descubrir 35%, Historia 45%, Mitos de Cthulhu 15%, Uso de tecnología atlante 45%, Cirugía 65%, Medicina forense 70%

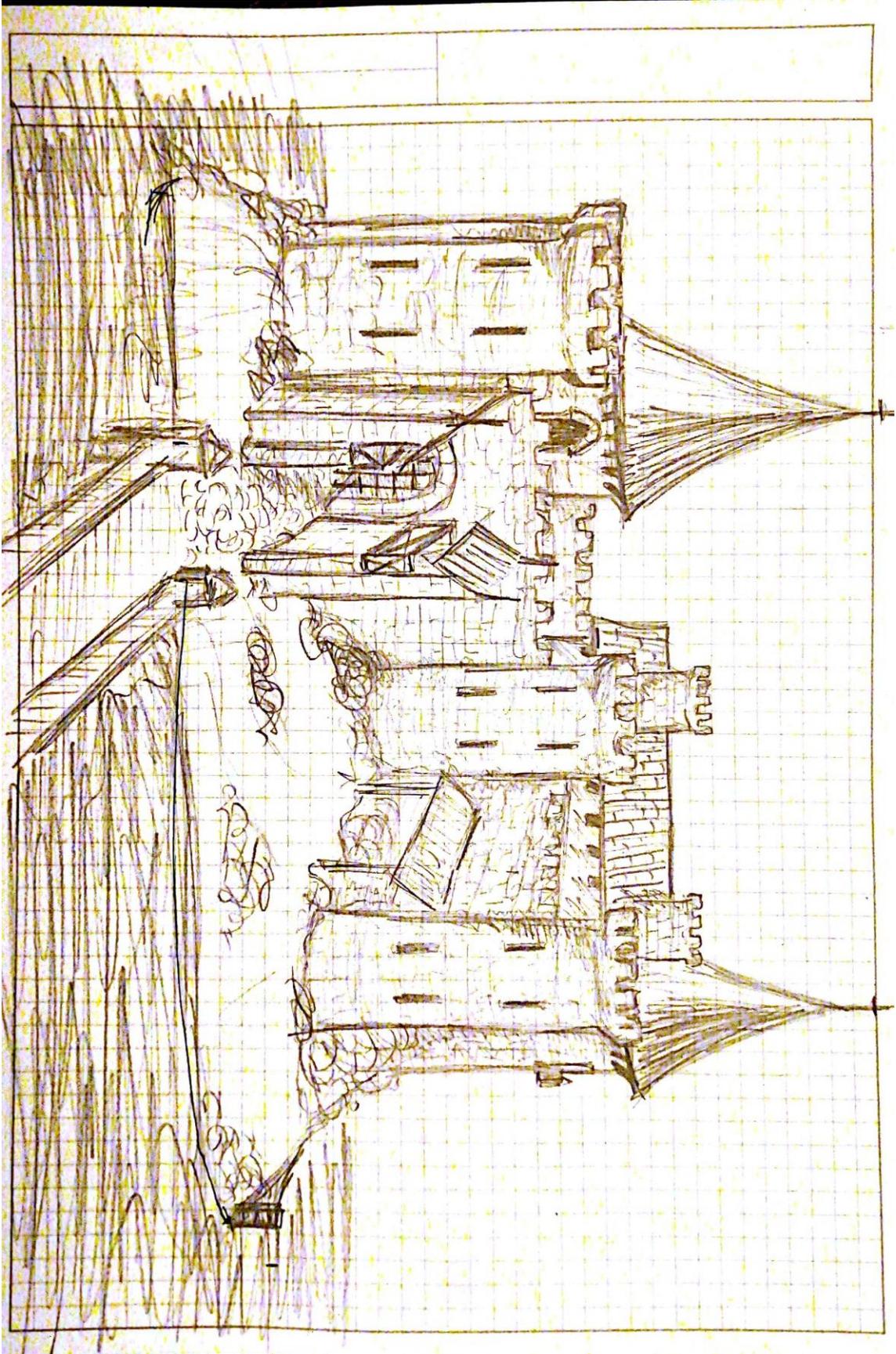
Lenguas: Alemán (propia)(99%), Inglés (60%), Griego (70%), Latín(75%)

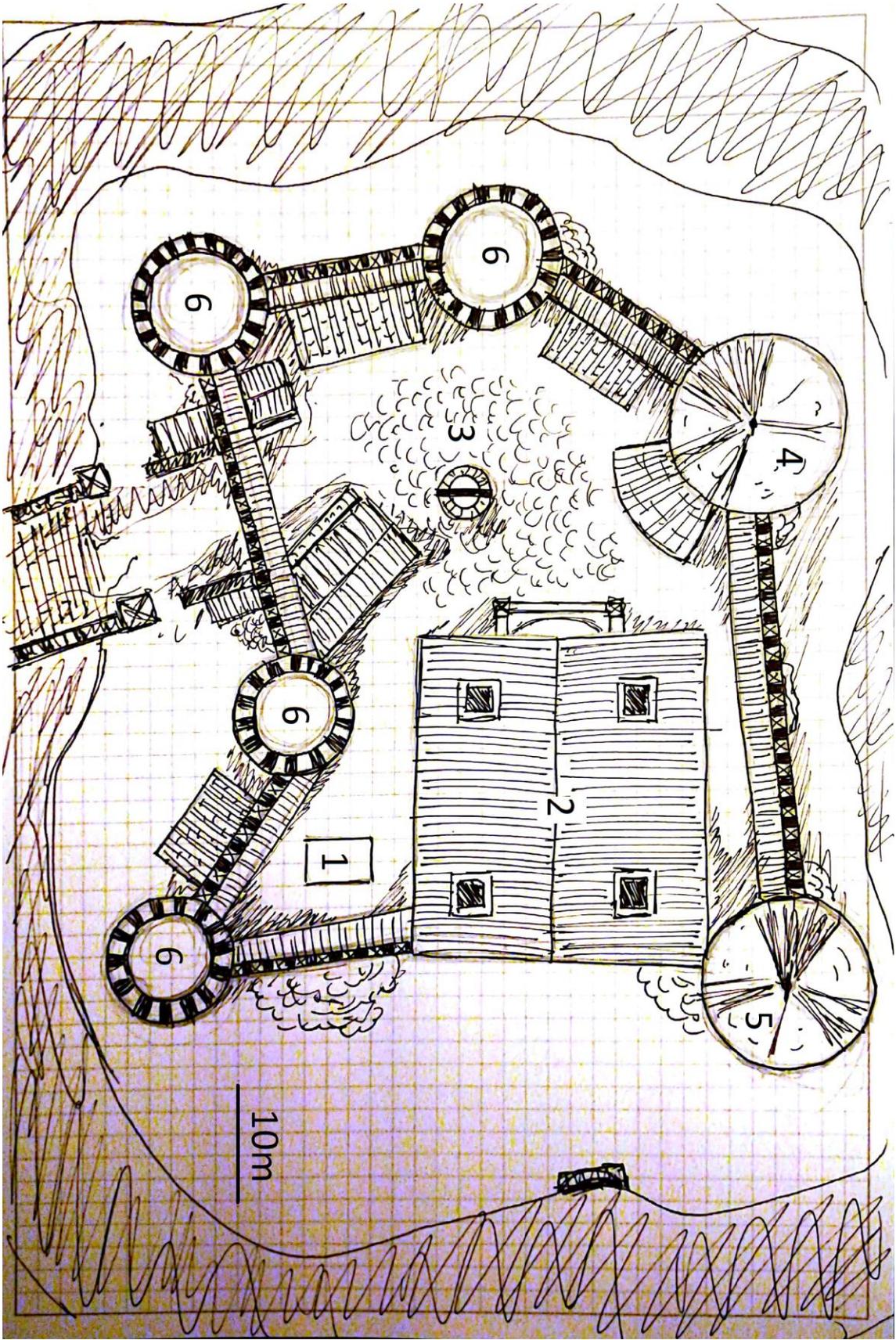
La pirámide de Leng: Será necesario infligir 750 puntos de daño a la pirámide para conseguir destruirla. Si colocan los suficientes explosivos y la destruyen (probablemente también vuelen toda la torre y parte de la muralla y el edificio principal en el intento) sufrirán un vuelco del estómago y reaparecerán en Checoslovaquia en octubre de 1939 (CON 22 en la tabla de resistencia o incapacitados 1d6 asaltos por nauseas). 50% de que sea de día. Si el Horrendo cazador sigue vivo y es de día se desintegrará bajo la luz del sol, sino, los muchachos se habrán traído una encantadora criatura a este plano que seguirá intentando hacerse un almuerzo con ellos. Si los nacidos de la sangre siguen vivos seguirán atacando hasta que mueran todos o acaben con los personajes.

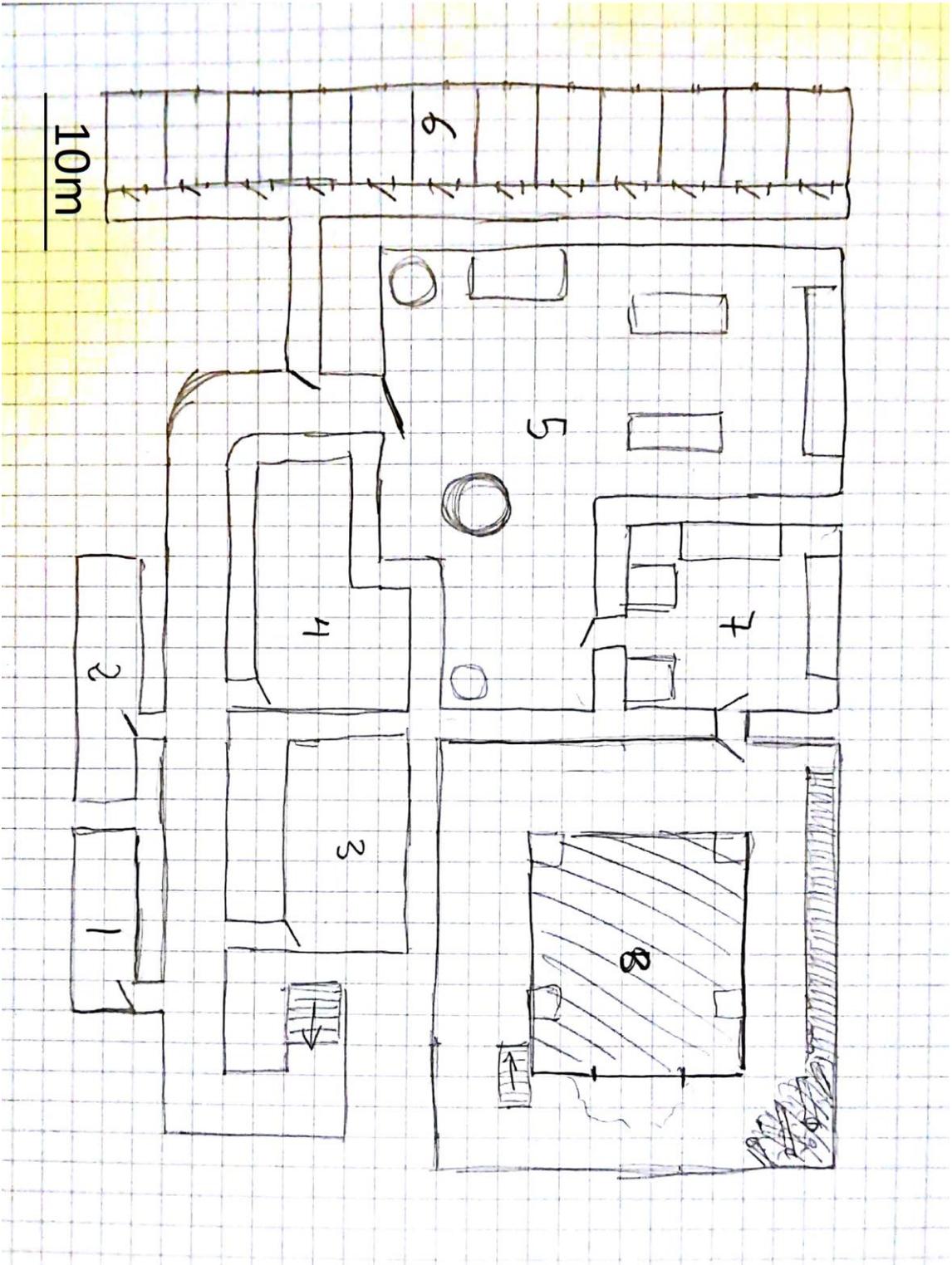
RECOMPENSAS

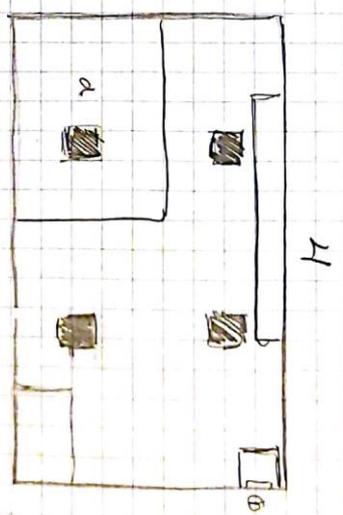
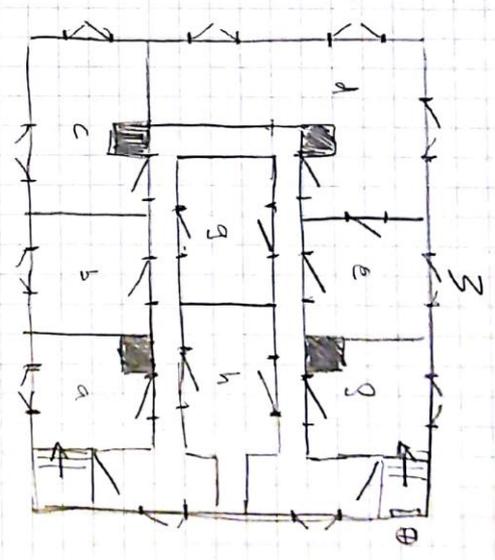
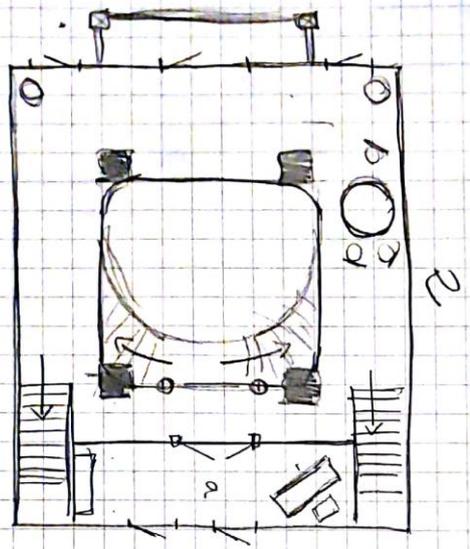
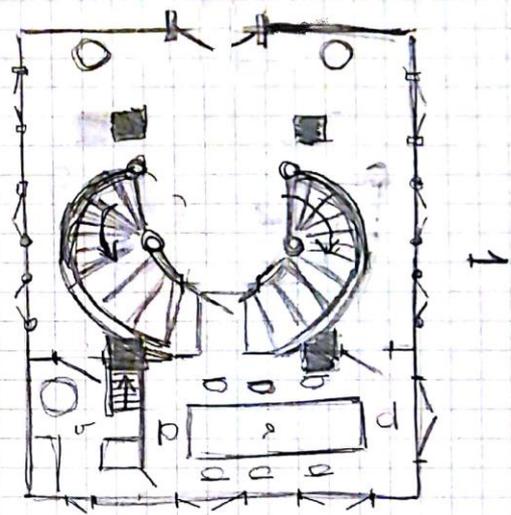
Si los personajes salen de esta y vuelven a Checoslovaquia y no dejan libre un Horrendo Cazador y un enjambre de Nacidos de la sangre, recuperarán 2d10 puntos de Cordura.

Si sobreviven, vuelven a Checoslovaquia pero queda libre alguna o ambas amenazas, recuperan 1d10 puntos de Cordura.









10m

