



LUNACY

Una Aventura para SAVAGE WORLDS

SINOPSIS

Alemania, mediados de Julio de 1945. El mundo empieza a respirar aliviado después de la rendición incondicional de la Alemania nazi hace dos meses. Aunque todavía la guerra continua en el Pacífico, los Aliados comienzan a asegurar y discutir el futuro de Europa en la pequeña ciudad de Potsdam. Pero no todos los alemanes se han rendido. Los servicios de inteligencia aliados han recabado información acerca de una orden dada por el propio Hitler antes de finalizar la guerra para causar el máximo daño sobre las fuerzas de ocupación repitiendo el experimento del castillo de Naudabaum que causo la destrucción del mismo y una gran devastación en kilómetros a la redonda. Dicha orden se envió secretamente a la Karotequia, la sección especializada en ciencias ocultas de las SS. Por ello, Delta Green, la contrapartida norteamericana de la Karotequia, ha organizado la Operación Lunacy (Locura) para detener por todos los medios disponibles esta acción suicida y evitar un desastre de consecuencias inimaginables para el continente.

Jose J. de Cos Soto

Indice

Introducción	3
Acerca de Lunacy.....	3
Glosario.....	3
Un poco de “Historia”	4
Summer Breeze	5
Lunacy.....	5
Resumen de línea temporal	6
Prologo	7
Acto I: Tierra Quemada	7
La llegada.....	8
Investigación de campo.....	9
De Gruft	9
La sala secreta	10
Los “Refuerzos”	10
Termina la fiesta.....	11
Material de apoyo	12
Acto II: Viento del Este	14
Desayuno sin diamantes.....	14
22, Aleksander Strasse.....	14
Sótano.....	15
Planta baja.....	15
Plantas superiores	15
Siguiendo paso	16
Material de apoyo	17
Acto III: Cielo Blanco.....	19
Lo que debería pasar	19
La llegada.....	19
El matadero	20
El refugio.....	20
Cruzando el Eisentor.....	22
Walhall.....	23
La Prisión	24
El Laboratorio	26
La llave.....	27
El Regreso de la Criatura	27
Epilogo	29

Finales alternativos de Lunacy	29
Material de apoyo	30
Personajes Jugadores	34
John Plummer.....	34
Estadísticas	34
Historial	34
Personalidad	34
Mary Sullivan	35
Estadísticas	35
Historial	35
Personalidad	35
Michael Brody.....	36
Estadísticas	36
Historial	36
Personalidad	36
Roger Smithson	37
Estadísticas	37
Historial	37
Personalidad	37
Andrew Spears.....	38
Estadísticas	38
Historial	38
Personalidad	38
Fuentes	39
Agradecimientos.....	39
Material para imprimir	40

Introducción

Acerca de Lunacy

Esta partida está desarrollada para el sistema de Savage Worlds, en su edición Aventura (SWADE), aunque fácilmente se puede adaptar a ediciones anteriores por parte del director de juego (DJ). La partida viene con 5 personajes pregenerados con 7 avances que los hace estar en rango experimentado, aun paso de ser veteranos.

Las reglas de ambientación de SWADE que he usado son: Limite de Heridas, Múltiples Idiomas, Puntos de Habilidad Adicionales (solo para creación de los PJs), Recuperación Heroica.

Aparte de las reglas, el trasfondo de la partida está basado en una mezcla de Delta Green (ambientación para la Llamada de Cthulhu) con los Expedientes de la Lavandería (serie de novelas de Charles Stross), cambiando la organización británica PISCES (que aparece en Delta Green) por la División Q del SOE, además de la forma de entender la magia como una extensión de las matemáticas. Aquí el DJ puede cambiar una división por otra sin mucho trabajo, como también pasar a una aproximación más "Lovecraftiana" de la magia.

Los personajes comodines vienen señalados con la letra Delta "Δ".

Glosario

- **COI**, *Coordinator of Information* o *Coordinador de Información*. Era el cargo de la persona que lideraba la Oficina del Coordinador de Información.
- **Delta Green**, nombre no oficial de la unión entre la *División P* y el *COI*. También es llamada a la acreditación de seguridad creada para la organización.
- **División P**, nombre no oficial de la *División de Fenómenos Parapsicológicos, Paranormales y Psíquicos*. Esta organización dependía de la *ONI*, que a su vez estaba dentro de la armada estadounidense.
- **División Q**, también conocida informalmente como "*La Lavandería*". Es una rama del *SOE* que se encarga de la lucha contra amenazas ocultistas. Su nombre no oficial deriva del lugar donde se encontraba su sede, en los locales de una lavandería china en el barrio del Soho en Londres.
- **Karotequia**, rama de las SS creada en 1939 dedicada en exclusivo al estudio de lo paranormal, fundada con el fin de lograr cualquier ayuda para el esfuerzo de guerra nazi. Respondía de sus actos directamente solo ante Himmler y era muy poco conocida fuera de las SS.
- **Oficina del Coordinador de Información**. Esta organización fue una agencia de inteligencia y propaganda del gobierno de los EEUU, fundada en Julio de 1941 por el presidente Roosevelt antes de la entrada en la Segunda Guerra Mundial de los Estados Unidos. Fue creada para paliar la falta de coordinación entre las existentes agencias de inteligencia. El propio Roosevelt, a mediados del 1942, dividió la organización en dos nuevas agencias: La Oficina de Servicios Estratégicos, predecesora de la *Agencia Central de Inteligencia (CIA)*, y la *Oficina de Información de Guerra*, predecesora de la *Agencia de Información* de los Estados Unidos.
- **ONI**, *Office of Naval Intelligence* u *Oficina de Inteligencia Naval*. Es la sección de la armada de los EEUU que se encarga de las actividades de la inteligencia militar.
- **SOE**, *Special Operation Executive* o *Directorio de Operaciones Especiales*. Fue una organización creada por el gobierno británico para realizar operaciones de espionaje, sabotaje y reconocimiento contra las fuerzas del Eje, y ayudar a los movimientos de resistencias locales.
- Las **SS** o **Schutzstaffel** fueron una organización militar, policial, política, penitenciaria y de seguridad al servicio de Adolf Hitler y del *Partido Nacionalsocialista Obrero Alemán (NSDAP)* en la Alemania nazi, y después por toda la Europa ocupada por los alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. Tenía varias ramas; entre ellas estaban las *Waffen-SS*. Desde 1929 hasta el final de la guerra el líder de la organización o *Reichsführer-SS* fue Heinrich Himmler.
- **Waffen-SS**, o *SS Armadas*, eran la rama militar de las SS y se convirtieron en un cuerpo de combate de elite.

Un poco de “Historia”

Para entender un poco la historia en la que se encuadra esta partida nos remontamos a principios de 1942, cuando con el éxito de la Conferencia de Wannsee se puso en marcha la “solución final” sobre la cuestión judía, en donde una veintena de organizaciones y ministerios nazis organizaron el exterminio de más de seis millones de personas. Fue la *Karotequia* quien impulso dicha conferencia para conseguir de forma colateral energía nigromántica para sus experimentos. Todo esto alerto a los británicos que usando el ordenador *Colossus* de la Operación Ultra de Bletchley Park (la que se usó para descifrar los mensajes de Enigma) pudieron rastrear la energía conseguida por los campos de exterminio, la cual era redirigida hacia unos lugares específicos. Esta tarea de rastreo, identificación y destrucción de los condensadores de almas fue la primera misión de la División Q del SOE, creada por Churchill para desarmar la división esotérica del ejército alemán. El uso que le iba a dar la *Karotequia* a ese poder era la creación de un portal nigromántico, nombre en código *Eisendor*, hasta una base de retaguardia, que se situaría en una réplica de la Tierra en un universo paralelo muerto. ¿Con qué objetivo? Desde ahí podrían abrir portales hacia cualquier lugar de nuestro universo sin que nadie les molestara. En resumen, querían teletransportar sus tropas ahí donde les viniera en gana. Para ello la *Karotequia* también incorporo el ordenador Z-2 de Konrad Zuse a este proyecto más tarde para poder abrir portales hacia los centros neurálgicos del esfuerzo aliado. Esta acción fue detenida justo antes de usarse durante el bombardeo de Peenemünde, en agosto del 43, en la llamada operación *Hidra*. Allí se encontraban los condensadores de almas que iban a dar energía al proyecto y que fueron destruidos por el ataque aliado. Lamentablemente la operación *Hidra* no detuvo las investigaciones de portales de los nazis, sino que las postpuso.

Mientras a finales del 42, una fuerza de comandos conjuntos de *Delta Green* y *SOE-Q* se lanzaron en paracaídas en la costa de Normandía, donde, con ayuda de la resistencia francesa detuvieron una reunión entre los Profundos de la colonia de *AhuY'hola* y la *Karotequia* en la cual se iba a formar una alianza entre ambos bandos para ayudar en el bloqueo y en la eventual invasión de Inglaterra a cambio de “material de reproducción”. La operación *Lifeguard* (Salvavidas) impidió esta alianza para siempre. Esta no sería la última acción conjunta de ambas agencias.

A pesar del éxito en la interrupción de varias operaciones y de la destrucción recursos clave de la *Karotequia*, la organización nazi siguió investigando obstinadamente en una mejora de la eficiencia del uso de energía para crear los portales y en la primavera de 1944 obtuvo su recompensa, cuando hallaron una versión del *Necronomicon* escrita en lengua gótica. Este hallazgo combinado con el desarrollo de un dispositivo para la estabilización de portales supuso un paso de gigante para evitar el uso de los enormes condensadores de almas. Este maquina se denominó *Schlüssel* (llave) y su función era confirmar los parámetros de destino del portal, además de permitir su apertura y cierre. El primer prototipo se montó con los restos de un ordenador Z-3, aunque a finales del 44 ya había otros dos prototipos funcionales mucho más pequeños y eficientes, los cuales se asemejaban a una maquina Enigma. Uno de ellos se envió al castillo de Naudabaum para la operación *Aktion Elkschloos*, con el fin de generar un campo de invocación. Tanto el primer prototipo como una de las pequeñas “enigmas” permanecieron en Berlín, en la sede de las SS de la calle Aleksander.

La llegada del año 1945, trajo el fracaso en la ofensiva de las Ardenas por parte de la *Wermacht* por lo que Himmler ordeno acelerar *Aktion Elkschloos*. El intento de invocación de *Azathoth* en Naudabaum da como resultado la destrucción del castillo y una enorme devastación en kilómetros a la redonda, incluso habiendo tratado de abortar el experimento.

Mientras tanto, en Berlín, se perfeccionó el uso de los dispositivos *Schlüssel* abriéndose un portal a un mundo en otro universo, el proyecto *Eisendor* tras tres años daba por fin sus frutos. La *Karotequia* comenzó a enviar equipo y personal para montar una base de avanzada, desde la cual poder abrir más portales. Se denominó al emplazamiento como Walhalla y aunque la creación de la base llevaba buen ritmo la *Karotequia* se estaba quedando sin tiempo. Unas semanas antes de la llegada del ejército rojo a Berlín, los altos mandos de la organización ocultista decidieron trasladar la operación a las afueras al sureste de la capital, a un refugio antiaéreo secreto en el sector Köpenick. Himmler asignó todo el proyecto a la operación *Werewolf* (formación de grupos de

insurgentes para luchar detrás de las líneas enemigas) e intentó borrar todas las huellas posibles acerca de la misma pero la escasez de recursos se lo impidió en gran parte.

La toma de Berlín y el suicidio de Hitler precipitó el fin de la guerra. El 8 de mayo de 1945 Alemania se rinde incondicionalmente ante el bloque aliado.

Summer Breeze

Lo que parecía el fin del conflicto se convirtió en el inicio de otro, en las sombras, entre las nuevas superpotencias. Los servicios de inteligencia comienzan una carrera por conseguir cualquier investigación, personal científico o invención nazi durante los meses siguientes. Obviamente, las ramas ocultistas de las diferentes agencias de inteligencia también iniciaron su particular guerra secreta por obtener los recursos de la *Karotequia*. Esta tiene su culmen en junio, cuando un equipo de recuperación de *Delta Green* se infiltró en la zona de ocupación soviética de Viena, en la llamada operación *Summer Breeze (Brisa de Verano)*. Allí el NKVD mantenía muchos de los archivos y personal de la *Karotequia*. Se recuperaron cientos de kilos de documentos, los cuales fueron enviados al oeste, mientras que los oficiales capturados no fueron merecedores de una extracción, siendo ejecutados sumariamente. Los archivos recuperados indicaron una conexión de la *Karotequia* con la operación *Werewolf*. Según los documentos, antes de morir, Hitler envió una orden secreta a la *Karotequia*, saltándose la cadena de mando de las SS, en la cual la organización debía tomar lo que quedara de *Werewolf* y recrear el incidente de Naudabaum sin ninguna restricción. Los aliados ya tenían informes del desastre en dicho castillo, pero no sabían de la implicación de la *Karotequia* ni de sus experimentos.

Lunacy

Después de la información conseguida en *Summer Breeze*, el temor se instaló en los altos mandos aliados sobre las posibles consecuencias de una catástrofe de una magnitud mayor a la de Naudabaum, por lo que ordenaron a *Delta Green* que organizara una acción para detener a la *Karotequia* de una vez por todas. *Delta Green* en poco tiempo movilizó a todos sus agentes disponibles en la denominada operación *Lunacy (Locura)*, en la cual distribuyó equipos por toda Alemania para encontrar y obtener información sobre los miembros de la organización ocultista nazi, y eliminarlos.

Lamentablemente, eran muchas pistas que seguir y la propia *Delta Green* no disponía de mucho personal preparado así que sus mandos pidieron apoyo de nuevo a la *división SOE-Q*. En esos momentos la organización británica tenía los días contados ya que la misión por la que se había creado, con la guerra ya acabada en Europa, se había completado. Los altos mandos ingleses transfirieron a *Delta Green* todo el personal que pudieron.

Con *Lunacy* en marcha, los primeros encuentros entre la *Karotequia* y los aliados marcan el devenir de la guerra ocultista a principios de verano, con la destrucción de una célula cerca de la frontera con Suiza. A pesar de la información localizada en Viena, quedo demostrado que los recursos disponibles por parte de la *Karotequia* eran mayores de lo que creían los aliados y que sus agentes tenían una lealtad casi fanática a la organización nazi. Una profunda preocupación se instauró en los mandos de *Delta Green*.

A principios de Julio, en el refugio secreto del sector Kopënick, el coronel Schneider recibe información de varias células de la *Karotequia* acerca de los movimientos aliados y acelera la reactivación del *Eisenport*. Mientras da órdenes a varios grupos encubiertos de las *Waffen-SS* para localizar y eliminar a los agentes de aliados que están detrás de *Werewolf*. A mediados de mes, finalmente se consigue instalar correctamente el portal después de recuperar cierta documentación y equipo del sótano oculto en el 22 de Alexander Strasse, además de conseguir “voluntarios” para los sacrificios necesarios para activar el portal. Este trasiego de equipo y personas, aunque realizado de una forma discreta, es detectado por un joven oficial del ejército rojo que, cegado por la ambición, no informo a sus superiores, para poder llevarse todo el mérito de la captura.

Mientras el futuro del continente se empieza a decidir en Potsdam donde los aliados se repartirán Alemania, el 17 de julio, uno de los últimos grupos formados por *Delta Green* para *Lunacy* llegaba a Naudabaum a buscar

información en los alrededores, y no habiendo localizado ninguna pista piden órdenes a los mandos de la agencia. Esta los envía a Wewelsburg para investigar otra localización ocultista.

Mientras el teniente Kozlov preparaba su asalto al refugio el 18 de Julio, el portal *Eisentor* es abierto al emplazamiento extra-dimensional y se traslada un dispositivo *Schlüssel* a Walhalla para preparar la apertura de otro portal a otro lugar de Alemania. A las 22.00 h de ese mismo día, Kozlov realiza su ataque, y aunque en un principio a su favor estuvo el factor sorpresa, todo termino realmente mal para los atacantes comunistas. El combate se traslada al interior del refugio. El coronel Schneider, da la orden de retirada al emplazamiento Walhalla y el sabotaje de la sala de control, pero este no se llega a realizar completamente, quedando el portal abierto. El teniente Kozlov decide perseguir al enemigo por el portal. El segundo al mando, el mayor Von Herring creyendo que se trataba de ataque a gran escala soviético, decide invocar un Vagabundo Dimensional, pero falla en el ritual y otro ser aparece que posee a uno de sus oficiales que estaba presente. Este ente es detenido momentáneamente por el oficial de la *Karotequia*, pero termina matando todos los humanos en Walhalla, excepto a Von Herring y a Hernandez después de que se atrincheran en barracón de prisioneros.

Mientras el portal *Eisentor* se mantiene abierto. Tiene suficiente energía en el refugio para mantenerse operativo durante 36 horas más. Lo que nadie sabe, excepto Hernandez, es que el sabotaje realizado en la sala control del portal del refugio de Köpenick se habia destruido el sistema de seguridad que tenía como función cerrar el *Eisentor* de una manera segura una vez que se quedara sin energía. Debido esto, sino se desactiva el portal con el dispositivo *Schlüssel*, este colapsara arrasándolo todo en un radio de cientos de kilómetros completando accidentalmente la operación Werewolf.

Resumen de línea temporal

- **Primavera de 1944**, las SS encuentran una versión del *Necronomicon* escrita en lengua gótica. Se desarrolla el primer prototipo de un dispositivo para la estabilización de portales que se montó con los restos de un ordenador Z-3, este evita el uso de los enormes condensadores de almas. Este maquina se denominó *Schlüssel*.
- **Finales de 1944**, se construyen dos prototipos *Schlüssel* funcionales mucho más pequeños y eficientes, del tamaño y parecidos a una maquina Enigma.
- **Enero de 1945**, experimentos realizados por la *Karotequia* con el *Necronomicon Gótico*, junto a uno de los dispositivos *Schlüssel*, dan como resultado la destrucción del castillo de *Naudabaum* en Baviera a pesar de intentar detenerlo durante el intento de invocación de *Azathoth*.
- **Febrero de 1945**, se abre el portal a otro mundo. Se crea el emplazamiento Walhalla.
- **31 de marzo de 1945**, se intenta la demolición del castillo de Wewelsburg por parte de las SS.
- **1 de abril de 1945**, se traslada los dos prototipos *Schlüssel* restantes, junto con más documentación desde el edificio de las SS del 22 de Alexander *Strasse* hacia el refugio del sector *Köpenick*, al este de Berlín. Se comienza a preparar el refugio para contactar de nuevo con el emplazamiento Walhalla.
- **16 de abril al 2 de mayo de 1945**, tiene lugar la batalla de Berlín.
- **8 de mayo de 1945**, *Día de la Victoria en Europa*. Alemania se rinde incondicionalmente.
- **Junio de 1945**, *Delta Green* da luz verde a la operación *Summer Breeze* en Viena. Se consiguen archivos de la *Karotequia* que hablan del experimento de Naudabaum y de cómo van a intentar recrearlo sin interrupción. Una vez verificada la información obtenida en *Summer Breeze* se lanza la operación *Lunacy* para intentar detener a la *Karotequia*. *Delta Green* solicita ayuda a *SOE-Q* y esta le facilita el personal especializado que dispone.
- **15 de Julio de 1945**, una unidad de las *Waffen-SS* liderada por Miguel Hernandez y vestidos como soldados del ejército rojo vuelven a ir al 22 de Alexander *Strasse*. Estos se llevan a muchos huérfanos que vivían en el edificio, recogen la documentación y el equipo restante del sótano secreto. Todo es trasladado a Köpenick.
- **17 de Julio de 1945**, Comienza la conferencia de Potsdam. Los PJs llegan a Naudabaum. No encuentran ninguna pista, informan a sus superiores y estos los mandan a Wewelsburg. En el refugio de Köpenick, por

la noche, se preparan los sacrificios necesarios y se activa el portal *Eisentor* al emplazamiento Walhalla. Se traslada el dispositivo *Schlüssel* a Walhalla para preparar la apertura de otro portal a otro lugar de Alemania.

- **18 de Julio de 1945**, los PJs llegan a Wewelsburg, *comienza la aventura*. El refugio de Köpenick es atacado por la patrulla del teniente Kozlov del ejército rojo. El combate se traslada al interior del refugio. El coronel Schneider da la orden de retirada al emplazamiento Walhalla y el sabotaje de la sala de control, pero este no se llega a realizar, quedando el portal abierto. El líder de la patrulla del ejército ruso en un ataque de ambición decide seguir al enemigo por el portal. El segundo al mando, el mayor Von Herring viéndose enfrentado a una supuesta superioridad numérica, decide invocar un Vagabundo Dimensional, pero falla en el ritual y otro ser aparece que posee a otro oficial que estaba presente. Eliminando a todos los humanos en Walhalla, excepto a Von Herring y a Hernandez que se atrincheran en barracón de prisioneros. Por la noche, el equipo de *Delta Green* llega a Potsdam con los datos recabados de Wewelsburg. Informan a sus superiores y reciben permiso para continuar su misión investigando.
- **19 de Julio**, el grupo de PJs se dirigen al 22 de Alexander Strasse. Una vez revisan el edificio, se encuentran con los niños huérfanos supervivientes que les señalan hacia Köpenick.

Prologo

Lee esto a los jugadores:

“Alemania, mediados de Julio de 1945.

El mundo empieza a respirar aliviado después de la rendición incondicional de la Alemania nazi hace dos meses. Aunque todavía la guerra continua en el Pacífico y muchos soldados no han vuelto a sus hogares, Europa poco a poco vuelve a la normalidad. Los Aliados comienzan a asegurar y discutir el futuro de Europa en la pequeña ciudad de Potsdam.

Pero no todos los alemanes se han rendido. La Oficina de Servicios Estratégicos de los EEUU ha recabado información acerca de un plan creado por los altos mandos de las SS para la formación de grupos de insurgentes conocido como Operación Werewolf. Estos grupos estarían integrados en su mayor parte por la rama militar de las SS, las Waffen-SS. Pero lo más preocupante para los americanos fue descubrir que en este plan también estaba incluida la Karatequia, la sección especializada en ciencias ocultas creada por el propio Himmler.

El nerviosismo se hizo palpable en los altos mandos aliados cuando gracias a documentos capturados descubrieron que la Karatequia se había propuesto repetir el experimento del castillo de Naudabaum que causo la destrucción del mismo y una gran devastación en kilómetros a la redonda.

Debido a esto, la OSS ha ordenado a la División de Fenómenos Parapsicológicos, Paranormales y Psíquicos, conocida como División P, detener con todos los medios disponibles a la Karatequia y evitar un desastre de consecuencias inimaginables para el continente. Con gran cantidad de información recabada y una enorme cantidad pistas a investigar la OSS ha solicitado ayuda a su organización “hermana” inglesa SOE, la cual ha cedido a agentes en respuesta a dicha solicitud. En estos momentos, la División P ha diseminado a varios grupos de agentes con designación de seguridad Delta Green por toda Alemania en la llamada Operación Lunacy.”

Acto I: Tierra Quemada

Es la mañana del 18 de julio y los PJs acaban de llegar a Wewelsburg desde Naudabaum, han viajado durante la noche de ayer para llegar cuanto antes al antiguo castillo de las SS. Sus jefes de la División P, conocida coloquialmente como Delta Green, les han mandado a este lugar por si pueden encontrar información sobre la operación Werewolf o lugares donde se puedan estar ocultando los agentes de la Karatequia. Después de casi un mes desde que se inició Lunacy, solo se ha podido eliminar una de las células de la organización nazi y las pistas empiezan a escasear. El castillo de Wewelsburg servía como lugar de reunión para los altos oficiales de las SS y estaba en la lista de sitios a investigar. También era un lugar de encuentro para los agentes de alto rango de la Karatequia y, debido a ello, disponía de una sala secreta ubicada en el sótano de la torre norte donde se guardaron

multitud de documentos incautados desde la creación de la unidad ocultista. Es aquí donde pueden encontrar la localización de los dispositivos Schlusself y a partir de ahí seguir la pista la Karotequia. Para poder acceder a la sala tendrán que descubrir y descifrar el puzle que les permitirá desbloquear la entrada.

Pero no todo va a ser un asunto de ingenio, ya que la propia Karotequia conoce desde hace unas semanas que hay agentes aliados buscando pistas sobre sus paraderos ocultas con intención de eliminarlos, por lo que ha movilizado diversos grupos de Waffen-SS que no se han rendido todavía para a su vez borrar del mapa a sus enemigos. En este caso, un contacto de la villa de Wewelsburg ha puesto en alerta a un grupo local de las SS de Büren de la llegada del grupo de Delta Green al castillo.

Junto con las ordenes de marcha a Wewelsburg, los mandos de Delta Green indicaron que se les iba a mandar una unidad de apoyo del ejército estadounidense, la cual llegaría el mismo día. Lamentablemente estos refuerzos de la 2ª División Acorazada, han sido interceptados por el grupo de las Waffen-SS y los han suplantado. Justo cuando los PJs salgan al patio del castillo una vez hayan encontrado la información en la sala secreta de archivos se encontrarán con los suplantadores. Estos últimos intentaran eliminar a los personajes y destruir cualquier información que hayan descubierto.

Si todo va bien los PJs deberían informar a sus mandos de lo sucedido. Una vez hecho, estos les ordenaran ir rápidamente a Potsdam, donde llegaran ya por la noche.

La llegada

Lee esto a los jugadores:

“Después de un extenuante viaje en coche desde Naudabaum, delante de vosotros se alza la fachada del castillo de Wewelsburg. Aunque no tiene el imponente estilo de otras edificaciones germanas que habéis visto en estos últimos meses si sentís cierto estremecimiento por quien la poseía hasta hace poco tiempo, la Schutzstaffel, conocida por todos por sus siglas, las SS. En este lugar se reunían sus altos mandos frecuentemente, además de ser también uno de los pocos lugares de encuentro para la Karotequia. Por esta razón se os ha ordenado venir, para encontrar pistas que os ayuden a vislumbrar un rastro que seguir después de la pérdida de tiempo en Naudabaum.

Acabáis de aparcar los Jeeps cerca de la antigua caseta de la guardia en la entrada al complejo del castillo. Aunque se suponía que debía estar asegurada la zona por una unidad del ejército estadounidense, no observáis rastros de otras personas en los alrededores. Mientras subís la cuesta que os lleva hasta el castillo veis a vuestra derecha los escombros de lo que debía haber sido un edificio de varias plantas, pero vuestra mirada se desvía a la edificación principal, una parte de la cual ha sido pasto de las llamas. El resto de la estructura parece en buenas

El Castillo

Wewelsburg es un castillo renacentista localizado en el pueblo del mismo nombre, el cual se encuentra en el distrito de la ciudad de Büren, en la región germana de Westfalia. El castillo tiene una planta triangular, con tres torres redondas unidas por unos masivos muros. Después de 1934 fue usado por las SS bajo el mando de Heinrich Himmler, e iba a ser convertido en un complejo el cual serviría de lugar de culto de las SS.

Después de 1941, se desarrollaron planes para ampliarlo para así ser llamado “El Centro del Mundo”. Estos ambiciosos planes incluían realojar a toda la población fuera del valle e inundarlo, creando un idílico paisaje y asemejarlo a la visión germana de Camelot.

Desde 1934 hasta marzo de 1945 fue usado como escuela de la ideología política de los líderes de las SS hasta convertirse en un lugar de estudio de ciencias pseudocientíficas de campos de prehistoria, folclore y genealogía germana, así como un lugar donde los líderes de la Karotequia podían realizar sus rituales propios.

En su mayor parte, el interior estaba revestido y amueblado con madera de roble. En general, todo el diseño de la decoración interna estaba basada en runas, esvásticas, y elementos germánicos. Muchos de estos iconos (runas) se asociaban a los nombres de las diversas salas que se encontraban por toda la estructura.

La torre norte era uno de los lugares más importantes de Wewelsburg. Dentro de la misma había dos salas diseñadas con un componente mitológico. La primera está en la planta baja, llamada “Sol Negro”, oficialmente conocida como “Obergruppenführersaal” (Sala de los generales de las SS) y la cripta, conocida en alemán como “Grufte”. Los pisos superiores están completamente vacíos, había una sala de reuniones para los altos oficiales de las SS pero fue desmantelada en el invierno de 1941/42.

El 30 de marzo de 1945, Himmler ordeno la destrucción de Wewelsburg. Esta operación tuvo lugar el 31 de marzo, solo tres días antes de que la 83ª Batallón de Reconocimiento Blindado de la 3ª División Acorazada del ejército americano asegurara la zona. Debido a la falta de explosivos, solo se colocaron minas antitanques en la torre suroeste, los barracones de la guardia y el edificio del personal de las SS, los cuales fueron destruidos. Al resto del castillo se prendió fuego, solo quemándose una parte. En los días siguientes los habitantes de la zona saquearon el castillo hasta la llegada de la fuerza aliada.

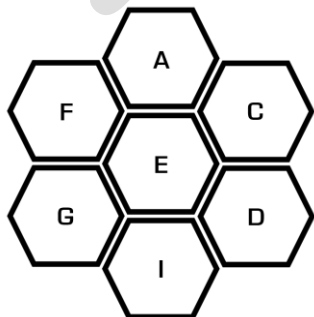
El Puzle

Teniendo las monedas y habiendo encontrado la trama hexagonal, nuestros héroes seguramente se habrán figurado que colocando las monedas en un orden apropiado sobre las celdas del altar ocurrirá algo. También se habrán dado cuenta que solo hay siete huecos para nueve monedas.

Imprime las monedas y dáselas cuando las encuentren. También imprime la plantilla de la trama hexagonal, aunque no es necesario, esto les ayudara. Recuérdales que las letras centrales de las monedas en realidad son runas germánicas. Si alguno pregunta por las runas de las monedas y ha investigado el resto del castillo revisando las salas de estudio, díles que recuerda haber visto esas runas por algún lado (los nombres de las salas de estudio; las salas Hinderburg y Fridericus no existen).

Moneda	Significado de la Runa
A	Arier (Ario)
B	Bayern (Baviera)
C	König Artus (Rey Arturo)
D	Runen (Runas)
E	Gral (Grial)
F	Deutsche Sprache (Idioma Alemán)
G	Deutsche Order (Orden Teutónica)
H	Hindenburg
I	Fridericus (Federico)

Dales tiempo para vayan juntando el puzle y la forma de hacerlo. Si pasan un rato sin conseguir nada, y algún PJ paso la tirada de *Conocimientos Generales* con un aumento acerca de la historia del castillo, refréscales la importancia que tenía el mito artúrico y el grial para Himmler. Lo importante del puzle es identificar la pieza central de la trama (E) y eliminar las dos piezas erróneas. Si ves que tus jugadores se están frustrando demasiado hazles tirar una tirada de *Astucia* para localizar la pieza central correcta. La solución:



condiciones a excepción de la torre suroeste que está parcialmente destruida. Un minuto más tarde flanqueáis unas simples vallas de madera que impiden la entrada a la fortaleza. Atravesando un pequeño puente de piedra sobre un foso seco llegáis al acceso al patio de armas donde los restos de unos portones quemados se encuentran apartados a cada lado. Cuando estáis a punto de entrar al patio del castillo, una brisa que viene del interior os estremece trayendo ceniza y un hedor a madera quemada.”

Investigación de campo

Cuando los jugadores estén en el castillo, hará cuatro meses y medio después del saqueo por lo cual no queda nada de valor, solo hay salas vacías con restos de papel, madera quemada y algunos animales e insectos que han encontrado su hogar en las ruinas. La torre suroeste es el único sitio donde no pueden acceder, al resto del edificio sí. A parte de las habitaciones normales, retretes, dormitorios, cocinas, etc., hay siete grandes salas de estudio que tiene asociado un nombre relacionado con la cultura germánica y mitos artúricos. Este nombre aparece en una placa en la entrada de cada sala junto con una runa concreta.

Los PJs, si lo piden, pueden hacer una tirada de *Conocimientos Generales* para recordar datos de los informes de la toma de la zona. Teniendo éxito en la tirada podrán recordar los hechos acaecidos durante el intento de demolición (ver *El Castillo*). Un aumento añadirá que el castillo tenía una simbología importante para Himmler al querer reformarlo y asemejarlo a una visión germana del mito de Camelot, convirtiéndolo en el centro del mundo y al cual todo “creyente” quisiera peregrinar. Con dos aumentos, los jugadores recordaran que había un rumor de que el propio Himmler tenía una caja fuerte oculta en el castillo en una de las torres.

Los jugadores harían bien en dar una buena inspección por todo el castillo para darse cuenta de los detalles para solventar rápidamente el puzle de la cripta de la torre norte.

De Gruft

La cripta es una sala que fue edificada sobre las antiguas cisternas. Tiene una forma circular en la que hay doce pedestales de un metro de altura colocados en el perímetro de la misma. En el centro de la sala hay un altar circular de un metro de radio. De la parte central del mismo emerge un tubo metálico que fue utilizado como una llama eterna, la cual esta sellada. Alrededor del altar, el suelo está pavimentado por dos círculos concéntricos; el interior de un material negro (basalto pulido), el exterior de granito. Cada uno de los pedestales tiene una runa distinta inscrita sobre una solería cuadrada en el lateral de cara al altar. Si los jugadores deciden revisar la sala en profundidad, deberán realizar una tirada de *Notar -2*. Con un éxito verán que hay una de las runas (está en el pedestal más al norte y tiene la runa X) que se puede girar en dirección a las agujas del reloj, y si lo hacen hará un clic. En un lateral del mismo pedestal un pequeño cajón camuflado se abrirá, conteniendo 9 monedas metálicas de forma hexagonal (Ver en *Material de apoyo* de este acto).

Cada moneda tiene una serie de símbolos en cada lado del hexágono y una runa en el centro. Cada runa central está asociado a uno de los nombres de las salas de estudio del castillo excepto que dos que no existen. Además, los PJs localizaran en el lado sur del altar central, una tapa de madera del color de la piedra que en el que está el cual oculta una forma de celdas hexagonales metálicas y algo magnéticas (Ver en *Material de apoyo* de este acto).

Lee esto a los jugadores cuando coloquen las monedas en el orden adecuado:

“Un segundo después de colocar las monedas, escucháis un crujido metálico que viene del interior del altar y un ruido de engranajes comienza a oírse. Sentís como empieza a vibrar levemente el suelo y veis como la superficie de basalto alrededor del altar empieza a descender, dividiéndose en secciones de bloques del mismo tamaño. El sonido creado por el rozamiento entre los bloques de piedra ahoga la sala, mientras observáis como las secciones de piedra más cercanas al lugar del altar donde se encuentran las monedas descienden en menor medidas que las más alejadas. La poca luz que entra de las pequeñas ventanas de la parte superior de la bóveda os deja ver como se termina de formando una escalera de caracol alrededor del altar.

Mientras los últimos bloques terminan de descender, veis como estos descubren la entrada de un pasillo en la pared externa al final de la escalera. Una leve luz llega del mismo”

La sala secreta

Una vez solucionado el puzle y colocadas las monedas en el orden correcto en la placa metálica se escucha y se siente como grandes piedras se empiezan a mover. La sección interior de basalto del suelo empieza a bajar formándose una escalera de caracol que descubre en su último peldaño un pasillo subterráneo que lleva a una sala cerrada con una puerta que tiene un cartel que pone en alemán, *Aktenraum Sonderkommando-H* que significa *Sala de archivos de la Unidad Special H*.

Esta enorme sala pobremente iluminada está completamente llena de estanterías que van hasta el techo con material incautado durante los primeros años del régimen nazi. Dicho material está organizado en cajas con una etiqueta marcada con cuatro a seis números. Suponemos que los jugadores querrán investigar los contenidos de las estanterías (tirada de *Investigar*), y si sacan un éxito los PJs descubrirán que la mayoría son registros de la Inquisición Católica sobre la brujería en Alemania y Austria. Hay documentados también múltiples rituales y formulas nigrománticas. Todo esto tiene un valor importante pero no para la trama. Los registros están ordenados por orden de antigüedad, siendo los más cercanos a la puerta el material más viejo. Los PJs se darán cuenta que los números de las etiquetas son en realidad el año y el mes del que hacen referencia (ej. 1814.03). Obviamente los personajes descubrirán también que el material más moderno es de este año en curso. Entre ellos, se encuentra el informe de la operación *Aktion Elkschloss*, en la cual se utilizó el “libro” y el dispositivo *Schlüssel* para generar un campo de invocación bastante poderoso. Debido al error del procedimiento y la destrucción ocasionada, se informó a Berlín que se llevaran a cabo una serie de modificaciones sobre el resto de dispositivos *Schlüssel*. El mismo informe viene la dirección donde se encuentran los dispositivos en cuestión, el 22 de Alexander Strasse de Berlín. Con esta dirección los jugadores pueden seguir su siguiente pista.

Nota: Los documentos tomados de la Inquisición Católica están en latín, mientras que las fórmulas y rituales están en Enochiano, el lenguaje de la vieja magia. Los documentos ya pertenecientes a los últimos 15 años si están en alemán.

Los “Refuerzos”

Una vez salgan de la sala de archivos y lleguen al patio del castillo verán que hay un grupo de soldados americanos esperando allí. Los PJs se encuentran a una patrulla compuesta de un teniente y 7 soldados que llevan su equipo reglamentario y pertenecen a la 2ª División Acorazada del ejército estadounidense. En realidad, estos soldados son integrantes de las Waffen-SS que emboscaron a los verdaderos refuerzos que iban a llegar para apoyar a los PJs. Los soldados infiltrados pertenecen a la célula de *Büren* de *Werewolf* que han sido informados por un contacto de la villa de *Wewelsburg* de que habían llegado visitantes americanos vestidos de civil al castillo. La forma de actuar de los infiltrados será intentar pillar por sorpresa a los personajes, por separado, para matarlos y

recuperar cualquier documento u objeto que hayan conseguido en la fortaleza. El oficial se presentará como el teniente James Anderson, del 82º batallón de reconocimiento blindado de la 2ª División Acorazada, justo la antigua unidad del Andrew Spears. Enseñara sus órdenes (robadas al verdadero Anderson) las cuales indican que tienen que ayudar al equipo de *Delta Green*.

Los PJs tendrán posibilidades de descubrirlos de las formas siguientes:

- Salvo el teniente, el resto de “americanos” ninguno habla inglés. Cuando varios de los soldados estén hablando lo harán en voz baja y cerca de unos de los otros. Si alguno de los jugadores está atento a esas conversaciones debería realizar una tirada de *Notar a -2 de dificultad*. Si tiene éxito, vera que no están hablando en inglés y si en alemán.
- Si el jugador que lleva Spears se acuerda que provienen de su antigua unidad, le resultara extraño no conocerlos. Si Spears juega bien sus bazas y pregunta algo que solo sabría de su unidad pues se daría cuenta que son impostores.
- Si uno de los jugadores recogió algún algo del interior de la sala de archivos y lo lleva visible, se puede dar cuenta de que varios de los soldados lo están mirando fijamente. Para darse cuenta de ello, debería realizar una tirada de *Notar a -2 de dificultad*. Si tiene éxito se dará cuenta que están demasiado nerviosos y preparando sus armas.

Si al final son descubiertos, los antagonistas se intentarán cubrir en el acceso al patio de armas y si no se pueden cubrirse, irán cuerpo a tierra. El “teniente” será el primero que intente tomar cobertura y disparara en un primer lugar a Spears, que es el que más peligroso según le parece. El resto de los soldados repartirán los disparos entre el resto. Los enemigos son fanáticos, lucharán hasta morir.

Termina la fiesta

Una vez termine el tiroteo, si nuestros PJs ha sobrevivido (deberían, no es difícil) seguramente revisaran a los cadáveres de los enemigos. Salvo el equipo que viene en el cuadro de las estadísticas no tienen nada, salvo las identificaciones y las placas de los verdaderos soldados de la 2ª División. Si salen del castillo, verán que hay un camión militar americano aparcado junto a sus jeeps. En el mismo solo encontraran en la parte trasera ropa civil e identificaciones alemanas.

Dada la situación los PJs deberían buscar la forma de informar a sus superiores. Lo mejor sería encontrar un teléfono en los alrededores y ponerse en contacto con su oficial al mando de *Delta Green*, el Mayor Henry Branson. En la villa de *Wewelsburg* pueden encontrar uno o ir hasta *Büren*. Cuando contacten con el mayor, tardaran un rato, les instara a que sean breves y cautos con lo que dicen. Al final les ordena que vayan a Potsdam para encontrarse con él, ya que se encuentra allí como visitante en la conferencia que se está llevando en estos días entre los aliados.

Los PJs llegaran ya entrada la noche a donde se celebra la conferencia, al palacio *Cecilienhof*. Aunque los controles de seguridad son importantes les dejaran pasar por orden del mayor. En un pequeño salón les recibirá Branson. Los PJs le informaran sobre lo encontrado en *Wewelsburg* y el encuentro con los impostores. La cara de preocupación en el rostro del mayor es evidente y por ello les ordena que descansen, mañana partirán a investigar la dirección de Berlín, que está a una hora en coche. Branson les facilitara unos salvoconductos para entrar en Berlín ya que está en manos de los soviéticos todavía. Aunque no cree que encuentren nada ya que probablemente los rusos hayan saqueado lo que hubiera en esa dirección, cree que merece la pena revisarlo.

Estadísticas PNJs

Soldados Waffen-S

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Atributos Derivados: Paso 6, Parada 5, Dureza 5. Idiomas: Alemán d8

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6.

Equipo: M1 Garand (Alcance 24/48/96, Daño 2d8, PA 2, CDF 1, MUN. 8), dos cargadores adicionales M1 Garand.

Δ “teniente James Anderson”

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Atributos Derivados: Paso 6, Parada 6, Dureza 6. Idiomas: Alemán d8, Inglés d8, Ruso d8.

Ventajas: ¡Rock’n’Roll!, Rapido, Mando

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6.

Equipo: Subfusil Thompson M1A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 3, MUN. 20), dos cargadores adicionales Thompson M1A1.



Castillo de Wewelsburg / Vista aérea



Castillo de Wewelsburg / Vista desde la entrada



Castillo de Wewelsburg / Sala del Sol Negro



Castillo de Wewelsburg / De Gruft (sin el altar central)

Acto II: Viento del Este

Los Pjs, después de pasar por Potsdam e informar a su oficial al cargo, obtienen permiso para acceder a Berlín con unos salvoconductos de observadores aliados. Esto les permitirá investigar las antiguas instalaciones de la Karatequia cuya dirección descubrieron en acto anterior.

Así, los personajes llegan al 22 de Aleksander Strasse. Allí descubrirán que el edificio en cuestión está todavía en pie por lo que, probablemente, lo investigaran. Después de un rato encontraran que había un sótano oculto pero que había sido vaciado completamente. En las plantas superiores podrían localizar el motivo por el cual el edificio no ha sido destruido por las bombas, una serie de inscripciones mágicas en zonas clave de la estructura del mismo. Aunque lo más importante son los habitantes del edificio, un par de niños que han ocupado parte de la primera planta como residencia provisional.

Los niños son única fuente de información de como seguir la trama. Estos les contarán que hace unos días llegaron unos soldados soviéticos que actuaban de forma extraña. Recogieron unos cajones y muchos documentos que había en el sótano, además de llevarse al resto de niños que estaban viviendo con ellos en el edificio. Los críos escucharon escondidos donde iban al resto, a un parque industrial sector de *Köpenick*. Este es el siguiente paso para los jugadores, investigar dicha dirección.

Desayuno sin diamantes

Amanece el 19 de Julio y nuestros héroes, después de descansar unas horas, se preparan para ir a Berlín a investigar la dirección encontrada en la sala de archivos secreta de Wewelsburg. Después de un desayuno frugal en uno de los grandes comedores del palacio, recogen su equipo y sus jeeps para salir de Potsdam. Momentos antes de partir se reúnen con el propio Branson que les entrega sus salvoconductos de observadores para llegar hasta Berlín y les recuerda la situación en la que están metidos:

“Caballeros, señorita. Aquí tienen los salvoconductos de los cuales les hable anoche. Les permitirán acceder a Berlín sin ningún problema como observadores de la Comisión Asesora Europea. Su tapadera será la creación de un informe de daños de las infraestructuras de la ciudad que se presentará en una semana ante los líderes aliados en esta conferencia. La documentación que les hemos facilitado les facilitará llevar sus armas cortas como medio de defensa personal evitando así preguntas indiscretas. No tengo que recordarles que esta misión es secreta y por lo tanto no incluye a nuestros aliados rusos. Todo lo que no haya sido desmantelado, recuperado o robado por ellos, estará en vías de ello, por lo que tengo pocas esperanzas de que encuentren algo, y más siendo una antigua sede de las SS. De todos modos, es una de las pocas pistas que podemos seguir en este momento. El tiempo corre en nuestra contra, y no podemos permitirnos otro desastre peor que el de Naudabaum. Espero que tengan suerte.”

22, Aleksander Strasse

Los PJs se encaminan hacia Berlín para investigar la dirección que encontraron en el archivo secreto de Wewelsburg. Lee esto a los jugadores:

“Aunque han pasado solo un par de horas desde que dejasteis Potsdam, parece que ha sido casi una eternidad. El trayecto hacia la capital se ha demorado debido a los números controles del ejército rojo que habéis tenido que pasar. Pero la exasperación deja paso sobrecoimiento cuando entráis en Berlín. En vuestro camino hacia el centro observáis la destrucción llevada a cabo por los bombardeos y los combates de hace un par de meses. Pocos edificios han evitado la ira de las bombas y los obuses, del resto, en el mejor de los casos solo queda su fachada mientras la mayoría han sido convertidos en montañas de escombros, donde algunos berlineses rebuscan entre ellas sus objetos personales perdidos.

Pero quizás, los que os causa más tristeza es la gente, la mayoría con miradas vacuas y cansadas, las cuales veis de un lado a otro haciendo colas silenciosamente para recoger agua de las pocas fuentes que están funcionando o esperando para conseguir algo de pan en los puestos creados por el ejército rojo.

Después de preguntar en un par de ocasiones, llegáis a la calle Aleksander en la que veis que la gran mayoría de los edificios han sido destruidos por las bombas. Os llama la atención que uno está en relativas buenas condiciones, salvo por los cristales de las ventanas de la fachada. Por el estilo sobrio gubernamental y las indicaciones recibidas tenéis la certeza de que es el edificio que buscabais. Cuando aparcáis justo delante del mismo, observáis como la entrada frontal ha sido tapiada recientemente. La fachada del edificio tiene rastros de armas de pequeño calibre y donde creéis que debería haber estado el símbolo oficial de la sede hay un espacio vacío rodeado por un halo quemado, con grietas que salen de él. Un pequeño cartel ennegrecido situado en el extremo derecho de la fachada os termina de confirmar de que estáis delante del número 22.”

En este punto los PJs querrán entrar en el edificio. Obviamente por la puerta principal no es posible a no ser que tuvieran herramientas y tiempo, mucho tiempo. La opción es buscar una entrada alternativa. El edificio no está pegado ningún otro, tiene callejones laterales, en uno de los cuales encontraran una puerta de carga lateral que esta también tapiada. En el lateral contrario verán que hay parte de un muro del bloque cercano que está caído sobre el edificio de las SS. Con un éxito en una tirada de *Notar* verán que el montón de escombros oculta unas placas metálicas que a su vez tapan un agujero en la pared del edificio. Este agujero es dos veces en tamaño una puerta estándar. Las planchas están apoyadas sobre el muro y dejan un hueco para que una persona pueda pasar. Si se fijan en el agujero pueden realizar una tirada de *Reparar* para detectar que este hecho con herramientas y no por la caída de los escombros cercanos.

Con los personajes ya en el interior de la sede de las SS estos empezaran a investigar. El edificio esta vaciado, quedando algunos muebles metálicos, zonas con restos de papel quemado, cristales rotos, etc. El bloque tiene 4 plantas y un sótano.

En todas las plantas, aquellos personajes con habilidad de *Ocultismo* podrán hacer una tirada de *Notar*. El éxito indicara que han localizado unas inscripciones en algunas columnas. El PJ que tenga enochiano confirmara que son protecciones esotéricas realizadas para evitar el daño sobre la estructura.

Sótano

Su mayor parte está ocupado por una zona de almacenaje y archivos. Dichas zonas se encuentran vacías, más bien limpiadas. En la esquina más alejada a la entrada del sótano, con un éxito en una tirada de *Notar* los jugadores sabrán que hay un muro falso que se puede mover con facilidad que da una habitación pequeña con estanterías que también ha sido vaciadas.

Planta baja

En esta planta se encuentran dos zonas diferenciadas; la zona administrativa (hall de entrada, oficinas, etc.) y una sala de grandes dimensiones que esta al fondo del edificio. La zona administrativa parece haber sido revisada a conciencia hace ya algún tiempo y no se encuentra nada útil. La sala grande es otro cantar. Haz a los jugadores realizar una tirada de *Notar*. Si tiene éxito, descríbeles que han encontrado marcas en el suelo de arañazos por arrastrar algo muy pesado. También hay que destacar las numerosas conexiones energéticas que hay en la misma.

Plantas superiores

El estado de las plantas superiores es similar al del sótano y la planta baja, no hay ninguna pista material que merezca la pena. Lo que si encontraran los personajes es que en la segunda planta hay personas habitando el edificio, dos niños huérfanos que llevan viviendo varias semanas allí.

Hans y Gotte, como se llaman los niños, parecen tener unos 10 u 11 años, están famélicos, vestidos con ropa bastante sucia y muy asustados. Cuando los PJs llegan a la planta donde los encontraran escondidos, escucharan a uno de ellos sollozar. Si los personajes los tratan bien les contarán que llevan viviendo allí unas semanas en el edificio ya que nadie a excepción de ellos y sus amigos se acercaba aquí, si preguntan por sus amigos dicen que ya no están, que se fueron. Los soldados del ejército rojo desalojaron todo lo que había dentro hace unos meses, justo después de la caída de la ciudad. Si les dan algo de comida y agua, Gotte les cuenta que un segundo grupo de soldados soviéticos vino hace unos días. Los dos niños estaban fuera del edificio cuando llegaron los soldados. Se

escondieron en los escombros del bloque contiguo y desde allí vieron cómo se llevaron al resto de niños y adolescentes que vivían con ellos, además de recoger cajas con papeles. Si los personajes preguntan por algún otro detalle, les dirán que los soldados hablaban en alemán todo el tiempo, excepto el jefe que hablaba de vez en cuando en una lengua distinta (español). Antes de irse en sus camiones, los niños escucharon al jefe hablando con varios subordinados que se volvieran al matadero de *Köpenick* lo más rápido posible.

Siguiente paso

Con la información que les han proporcionado los niños pueden seguir la pista de estos “misteriosos” soldados hasta *Köpenick*, que es el sector sureste de Berlín. Preguntando a algunos berlineses podrán saber que es una zona boscosa, y donde estaba la prisión del mismo nombre donde la Gestapo llevaba a los presos políticos y enemigos del estado.

Los niños también implican un hilo de información que deberían proteger de alguna forma para que no lo cortaran los nazis o lo siguieran los rusos. Lo más natural sería llevarlos a algún puesto aliado y dejarlos su custodia, una vez informado a Branson. Si ocurre esto cuando hablan con él, este le ordenará que sigan con la investigación. Si piden refuerzos, lamentablemente les dirá que estos momentos no puede movilizar a nadie más, están solos en esto.



Palacio de Cecilienhof, Potsdam.



Patio interior del Palacio de Cecilienhof, Potsdam.



Vista aerea de Berlin, Verano 1945



Reichstag justo después de la toma de Berlín.



Foto de la revista LIFE de la Puerta de Brandemburgo, Berlín.

Acto III: Cielo Blanco

Este es el acto final, y el más largo. Aquí se muestran dos localizaciones unidas por el portal *Eisentor*, el refugio antiaéreo de *Köpenick* y la base *Walhalla*, las cuales deberían ser investigadas detenidamente por los PJs. Si tienen toda la información podrán detener o eliminar las diversas amenazas que les acechan y terminar la aventura de una forma u otra. El Director de Juego debería llevar cierto control del tiempo dentro de la historia desde el momento que empieza este acto. Cuando llegan al refugio quedan unas 12 horas y hay que tener un poco de sentido común que tanto en investigar el bunker como el enclave *Walhalla* se tardaran varias horas.

PD: Si alguna zona, habitación, cuerpo u objeto no tiene ninguna descripción es que carece de interés o ha sido limpiado. Si el director de juego estima necesario añadir algo más, ya sea material o de trasfondo, para facilitar el seguimiento de la historia, está en su derecho.

Lo que debería pasar

Nuestros héroes llegan al sector *Köpenick* después de haber revisado el 22 de Aleksander Strasse y conseguido la información de los niños. Allí, busquen el matadero del que les hablaron Hans y Gotte. Costará casi todo el día encontrarlo, pero lo harán. Dentro del edificio donde se ubica el matadero localizaran la entrada al bunker antiaéreo subterráneo en el cual se haya la base donde se activó el *Eisentor* hace poco menos de un día. El refugio parece desierto, y no encontraran nadie vivo allí. Se darán cuenta que hace menos de un día hubo un combate en él entre tropas soviéticas y los defensores. Además de todo esto llegaran a una gran sala donde está el *Eisentor* activo, aunque sus controles están saboteados. Este punto los PJs deberían cruzar el *Eisentor* y llegar hasta la base *Walhalla*.

Walhalla es un enclave que se encuentra en otro planeta, en una zona ártica con un estado meteorológico lamentable. El complejo son una decena de edificios donde debería vivir una pequeña guarnición que atendería el *Eisentor* pero que también se encuentra desierta. En una de las edificaciones se encuentra el laboratorio, donde esta guardado el dispositivo *Schlüssel* con el cual podrán desactivar el portal. *Walhalla* también parece estar deshabitada, aunque puede que los héroes encuentren al único superviviente vivo, Miguel Hernández, el cual se encuentra encerrado en la prisión. Este les podría contar que sucedido en las últimas horas.

Una vez llegados a este punto aparecerá la amenaza final en forma del oficial poseído, que intentará matar a los héroes e intentar alcanzar el otro lado del portal. Esto se convertirá una carrera contrarreloj para evitar la destrucción del portal y que este ente pase al otro lado.

La llegada

Una vez finalizado el acto dos, los jugadores busquen el matadero del que le hablaron los niños en el distrito de *Köpenick*. Lee esto a los jugadores:

“Dejáis atrás el centro de Berlín y os encamináis hacia el sureste de la capital. Después de varios controles del ejército soviético y siguiendo el curso del río Spree, poco a poco vais dejando la zona más castigada de la ciudad.

Preguntáis a varios habitantes del distrito por la dirección del matadero y recopiláis una lista de varios en Köpenick. Con dicha información seguís la búsqueda.

Investigáis una dirección tras otra sin encontrar nada remarcable, habiendo perdido casi todo el resto del día. Todos y cada uno de los mataderos han sido

Köpenick

Esta antigua ciudad está localizada en la confluencia de los ríos Dahme y Spree en el sureste de Berlín. Era independiente de la capital hasta 1920 donde llegó a convertirse en uno de sus distritos. Un alto porcentaje del área de *Köpenick* está cubierta de bosques y agua, siendo la masa acuática más notable el lago Müggelsee. Varios puentes cruzan ambos ríos, y afortunadamente se encuentran en buenas condiciones después de la batalla de Berlín. En esta zona los daños por los combates son menores, aunque apreciables.

Durante la guerra la prisión que se encontraba en este distrito sirvió como un lugar de tortura nazi donde la Gestapo trasladaba a los enemigos del estado. En esta aventura la prisión está conectada con el refugio subterráneo del matadero por un túnel que permitía una transferencia de presos de un lugar a otro de una forma discreta para los sacrificios necesarios de la Karotequia. Antes de la llegada de las fuerzas soviéticas a Berlín el túnel fue sellado en el punto de entrada de la prisión.

abandonados ya sea por falta de materia prima durante estos últimos meses o porque fueron pasto de las bombas. La última dirección de la lista que todavía no habéis revisado se encuentra al norte del distrito, en la otra orilla del río Spree, cerca de una antigua prisión de la Gestapo.

La zona donde se haya el último elemento de la lista es eminentemente industrial, contigua a unas destrozadas vías de tren. Mas allá de las mismas, hacia al norte, se expande una zona boscosa. Solo unos pocos edificios del parque industrial se han librado de los bombardeos en alfombra sobre este lugar.

Los últimos rayos de sol os permiten identificar vuestro objetivo además de confirmar que no hay ninguna persona en los alrededores, solo algún que otro perro que sale huyendo al escucharos. Aparcáis vuestros jeeps a unos 20 metros de distancia de la nave industrial y recogéis vuestro equipo. Un silencio sepulcral cae sobre el lugar, roto por vuestros pasos sobre los adoquines y la gravilla. Después de unos minutos de terminar de revisar los alrededores, os encamináis a la puerta principal del matadero.”

El matadero

Está enclavado en una nave industrial, a un par de kilómetros de la antigua prisión. Por fuera, según el párrafo anterior, parece abandonado. Lee esto a los jugadores cuando vayan a entrar:

“Las grandes puertas de la nave industrial se encuentran cerradas, aunque al parecer sin cerradura. Empujáis una de las grandes hojas y empezáis a escuchar el fuerte chirrido metálico de una puerta que lleva tiempo sin engrasarse. Alarmados por el ruido dejáis de empujar y cada uno teméis escuchar algún grito de alarma o peor aún, disparos.”

En este punto los héroes no escucharan nada más, que la paranoia haga el resto. Hay que tener en cuenta que toda la nave está a oscuras, solo algo de claridad entra por unas ventanas estrechas en los laterales del edificio. Es necesario luz adicional. Una vez entren en el edificio verán que todo está desierto, lo único que parece que esta fuera de lugar, es que en su interior hay dos camiones del ejército rojo aparcados. Fácilmente se dan cuenta de que la cabina de uno de los camiones ha sido tiroteada, habiendo un cuerpo de un soldado soviético muerto en el interior. El soldado murió por diversos disparos en el pecho.

Después de revisar los camiones los PJs seguirán investigando el resto de la nave y verán que hay un rastro de sangre reciente cerca de los vehículos que se aleja hacia el fondo del edificio, hacia la entrada de otra sala. Esta sala era el lugar donde se almacenaba la carne, estando llena de railes en la parte superior donde hay numerosos ganchos. Hay sangre reseca por todos lados que confunde el rastro que seguían los héroes, pero allí destaca en el suelo una trampilla abierta de 2 por 2 metros cerca de unos de los laterales de la sala. Es la entrada al refugio secreto.

El refugio

La entrada es una escalera que desciende hasta unos seis metros de profundidad que se abre a un largo pasillo. La edificación está construida con hormigo reforzado. Restos de sangre, casquillos y cuerpos (tanto con uniformes del ejército rojo y de las SS) en los pasillos indican que ha habido un terrible combate. Todo el mobiliario que se ve en todo el bunker es militar, muy práctico y duradero. Dentro de la instalación subterránea no se encontrará a nadie vivo. El bunker tiene corriente eléctrica, aunque la iluminación de la misma parece que está funcionando a media potencia. Cada sala tiene su cartel propio indicando su función escrita en alemán.

A continuación, se describen las salas que vienen en el mapa (ver en la sección de *Material de apoyo* de este acto):

- (1) **Entrada al refugio**, una escalera de grandes peldaños que lleva a un largo pasillo. Este corredor está a oscuras. En el otro extremo del mismo hay una abertura rectangular donde hay montada una MG42 que tiene el cañón destrozado. La puerta de entrada al bunker es de doble hoja y esta entreabierta. Hay un cuerpo de un soldado con ropas del ejército rojo desangrado de un disparo en la pierna justo antes de llegar a la puerta.

- (2) **Sala de guardia Oeste**, esta pequeña sala hace de primera línea de defensa en la entrada al bunker. Hay un puesto de una ametralladora MG42 en trípode que defiende la entrada al refugio. La MG42 está sabotada. Hay dos cuerpos de soldados de las *Waffen SS* destrozados por una explosión de una granada.
- (3) **Almacén general**, gran sala llena de estanterías donde se guardan equipo diverso, desde mantas pasando por uniformes hasta cuerdas, pero hay muchos huecos. Una tirada de Notar indicara que hace poco tiempo se ha vaciado dicho de equipo. No hay ni armas ni comida en este lugar.
- (4) **Comedor.**
- (5) **Cocina.**
- (6) **(A) Alacena / (B) Cámara frigorífica**
- (7) **Armería**, está abierta y completamente desvalijada. No queda nada en este polvorín.
- (8) **Barracones.**
- (9) **Barracones.**
- (10) **Quirófano**, esta sala de operaciones es pequeña pero bien equipada. Hay un armario con instrumental quirúrgico y otro con medicamentos, aunque bastante escaso de los mismos.
- (11) **Sala de recuperación**, zona con una decena de camas vacías que parece que no han sido usadas hace tiempo.
- (12) **Sala de tanques de sangre**, esta es la única sala que no tiene cartel indicando su función. En esta gran habitación hay cuatro tanques circulares metálicos de dos metros diámetro y dos metros y medio de alto que están abiertos en su parte superior. Cada estructura tiene una escalerilla de mano en su lateral para poder llevar a la parte superior y ver su contenido. En los bordes interiores superiores de cada tanque hay unas inscripciones en enochiano que permiten mantener su contenido fresco y que no se corrompa. Contienen sangre humana recolectada de los prisioneros capturados en los últimos días (los amigos de Hans y Gotte) y algunas cabezas de los mismos. Cada tanque esta ahora mismo a mitad de capacidad. De cada tanque sale un tubo flexible corrugado que sale de la sala, cruza el pasillo, y llega hasta la sala de control del portal. Si alguno de los jugadores sube a la parte superior y ve el interior de uno de los tanques tiene que pasar una tirada de *Miedo* (-1) para mantener la calma (seguir reglas de Miedo en página 172 del manual básico *Savage Worlds Edición Aventura*).
- (13) **Sala de generadores**, aquí se hayan las maquinas que alimentan al portal. Esta sala está cerrada con una puerta blindada y con una cerradura especial. Se necesita una llave especial o pasar una tirada de *Latrocinio* (-2). Aquí encontraran dos generadores alimentados por diésel. Estos se controlan de forma exclusiva desde la sala de control del portal (19). Un sistema automático mantiene uno en reserva mientras el otro facilita la energía necesaria al portal en cada momento. La energía eléctrica para actividad normal del complejo llega desde una conexión exterior con la prisión de Köpenick.
- (14) **Duchas.**
- (15) **Calderas**, además de la gran caldera y la carbonera, los PJs encontraran ropa civil dispuesta en montones. Hay tanto ropa de hombre, mujer, niños y presos. Si investigan la caldera encontraran huesos humanos calcinados en su interior (tirada de Miedo para mantener la calma).
- (16) **Habitaciones de oficiales**, pequeñas habitaciones individuales que en su mayoría no han sido nunca ocupadas.
- (17) **Sala de radio**, esta pequeña habitación estaba destinada para comunicarse con otras células de la Karotequia pero ahora todos sus equipos de radio están destrozados, por disparos y explosivos de pequeña potencia (granadas). Los PJs localizaran una maquina Enigma modificada, pero a la cual se le han quitado los tambores de codificación.
- (18) **Sala de acceso al portal**, a esta zona llegan 4 cables corrugados flexibles por el suelo que vienen del pasillo principal y entran en la sala de control del portal (19). También es la antesala al Eisentor. Hay una luz verde que indica que el portal está abierto. Cuando los PJs entren en esta sala empezaran a notar como la temperatura ha bajado unos grados con respecto al resto del complejo.

- (19)**Sala de control del portal**, aquí se encuentra la maquinaria que controla el portal. Desde aquí se puede ver el portal Eisentor a través de un enorme cristal reforzado. El panel de control principal este situado justo debajo de la ventana de observación, sabotado a conciencia, arrancado y tiroteado. En la pared contraria se encuentra un ordenador Z-3 en funcionamiento al que llegan los cuatro cables corrugados que vienen de la sala de tanques. Toda la maquinaria que hay en esta sala es el primer prototipo de *Schlüssel*. Con una tirada de *Reparar* confirmaran que los controles no se pueden arreglar y que se ha creado un circuito cerrado que mantiene toda la maquinaria en funcionamiento. Viendo que la sangre llega hasta el ordenador Z-3 los PJs podrán realizar una tirada de *Ocultismo* y si la pasan, podrán asegurar que se está manejando mucha energía mágica y que destruir el ordenador o/y cortar el suministro eléctrico o de sangre de una forma adecuada podría colapsar la instalación.
- (20)**Sala del Eisentor**, lugar donde se encuentra el portal. Es la sala más grande de toda la instalación y es dominada por el enorme portal metálico con un marco de medio metro, con una altura de 3 metros y anchura 4 metros. El marco se encuentra fijado a la pared sur de la sala y a cada lado del portal hay una bobina Tesla que de vez en cuando crea un arco de electricidad visible sobre el portal. Este se encuentra cerrado por una inmensa puerta de doble hoja cubierta de remaches de color cobrizo. Hasta el Eisentor llegan multitud de cables eléctricos y cuatro cables corrugados desde la propia sala de control. Hay una pequeña rampa de madera para acceder al portal. Además, por toda la sala se encuentran varios carteles que advierten de la electricidad y el frío. Los PJs, al acceder a esta sala, notaran como la temperatura ha bajado bastante. Para abrir las puertas del portal simplemente necesitaran pasar una tirada de *Atletismo* (-2). Pueden ayudarse entre ellos para resultar más fácil (regla de Apoyos en SWADE, pag. 140). Si los PJs, una vez abiertas las puertas, cruzan el portal se trasladarán al puesto Walhalla. Si los heroes abren el portal y no llevan puesto el equipamiento de frío entonces tendrán que pasar una tirada de *Vigor* inmediatamente (Ver cuadro *Supervivencia a frio extremo*). Hay varios cadáveres de soldados del ejército rojo apartados en los laterales de la rampa.
- (21)**Entrada a las cloacas**, es la otra salida del complejo y lleva a través de las alcantarillas a la prisión de Köpenick. El acceso a dicha prisión está sellado. La puerta lleva mucho tiempo cerrada.
- (22)**Sala de preparación**, es un vestuario donde los que cruzan el portal se preparan con la ropa de frío que tienen asignada. Quedan todavía 6 conjuntos para protegerse de las inclemencias meteorológicas.
- (23)**Consulta médica**.
- (24)**Habitación del comandante**, es el alojamiento personal del comandante del puesto, el coronel Schneider. En el lugar se encuentran una pequeña mesa de escritorio con un archivador, un armario, una cama, un par de sillas, una caja fuerte y el cadáver del coronel tirado en el suelo con disparo en la cabeza y en el abdomen. Si investigan en la habitación los PJs pueden encontrar objetos personales (fotos de familia, medallas, etc.) además de la pistola Walther P38 (*Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 8*) del coronel que está en el suelo cerca y ha sido usada hace poco, solo tiene 5 balas. La caja fuerte es pequeña (1x0.5x0.4 metros) y se puede abrir usando la habilidad *Latrocinio* (-2) aunque se tardara entre unos cinco y 10 minutos en forzarse. El contenido de la misma es un pequeño cofre con joyas (anillos, colgantes, muelas de oro, etc.), varios salvoconductos rusos, y un cuaderno de operaciones de campo. Este recoge como llegaron los dispositivos Schlüssel procedentes del CG de la Karotequia en Aleksander Strasse, además como se activó el Eisentor y como fue enviado el tercer prototipo a Walhalla para crear más accesos a nuestro mundo detrás de las líneas enemigas, poniendo ejemplos como el Cuartel Supremo de las Fuerzas Expedicionarias Aliadas en Frankfurt.
- (25)**Sala de Guardia Sur**.

Cruzando el Eisentor

El puesto Walhalla se haya en medio de una llanura nevada a los pies de una pequeña cadena montañosa en un planeta de un universo distinto al nuestro dónde las condiciones meteorológicas son semejantes a las de la Antártida. Cuando los héroes crucen el portal llegarán a una cueva que está a oscuras y desde allí saldrán a la llanura antes descrita.

Supervivencia a frio extremo

Ya en el interior de la cueva la temperatura ira descendiendo de los 5-10 grados bajo cero cerca del portal hasta la exterior de 20-30 bajo cero. En el momento en el que los PJs llegan es de noche y hay una importante nubosidad, además de haber rachas de vientos fuertes. Cuando lleguen a la llanura nevada deberán hacer una tirada de Supervivencia para ver si se ha puesto correctamente toda la ropa de frio. Si pasan la tirada no tendrán un penalizador de -1 cuando hagan las tiradas de Vigor para resistir el gélido clima. En el caso de que no se hayan puesto la ropa protectora y continúen en el exterior fuera de todo refugio deberán hacer una tirada de Vigor (con los penalizadores necesarios) cada cinco minutos en vez de cada hora.

Nota: Las reglas de Frio se encuentran en la página 177 del manual básico de SWADE.

marco del portal, a una altura de un metro, con varias docenas de conectores en la parte inferior del interior."

La cueva sigue unos 20-25 metros hacia adelante con un pequeño recodo a mitad de ella, como se puede ver en el mapa (ver en la sección de *Material de apoyo* de este acto), llegando hasta la salida a la llanura donde lo que se encontraran la primera barrera (ver cuadro *Barreras*).

Walhalla

A continuación, se describen las localizaciones que vienen en el mapa (ver en la sección de *Material de apoyo* de este acto):

- (1) **Portal**, el otro lado del portal Eisentor que se diferencia de su otra versión por tener un hueco cuadrado en el lateral izquierdo de 28 x 40 x 15 cm con unos conectores en su parte inferior y sin bobinas tesla.
- (2) **Hangar**, dentro del hangar cerrado hay un trimotor Junkers Ju-52 con un tren de aterrizaje de esquíes preparado para volar, además de un kettenkrad (vehículo semioruga ligero) adaptado como quitanieves. El avión tiene las insignias de la Kriegsmarine y las de la expedición a la Antártida del año 38-39 (ver en la sección de *Material de apoyo* de este acto). También hay un taller, así como una zona habilitada para el depósito de combustible para aeronaves. En el exterior, junto al hangar hay una serie de depósitos, acotados por una valla normal, donde se encuentra la sangre para hacer funcionar el Eisentor desde este universo. Hasta aquí llegan las tuberías que vienen de la entrada de la cueva.
- (3) **Almacén**, es el lugar donde se encuentran las herramientas y suministros no perecederos. Además, dentro del mismo hay una zona separada por una jaula de planchas de metal en que está ubicado el polvorín que está cerrado con llave. Es posible acceder al polvorín forzando la cerradura (tirada de *Latrocinio* a -2) o usando las llaves encontradas en la prisión. En su interior hay 8 pistolas Walther P38 (*Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 8*), 5 fusiles Kar 98K (*Alcance 24/48/96, Daño 2d8, PA 2, CDF 1, MUN.*

Lee esto a los jugadores cuando crucen el portal y lleguen a la cueva:

"La luz mortecina de la sala del Eisentor se cuele por la abertura que habéis creado al arrastrar la enorme hoja de hierro. El hueco os deja ver una especie de cueva natural de la cual no veis su final y notáis una brisa brutalmente gélida que llega de la oscuridad que tenéis enfrente.

Al cruzar el umbral percibís como si tocarais algo cargado con electricidad estática durante un segundo. Os dais la vuelta y veis como el mismo marco de metal también se encuentra en lado de la cueva. No se encuentran las bobinas Tesla, pero si los cables que llegan hasta el portal y siguen por el suelo del portal siguiendo el recorrido del pasillo natural. Lo que si os llama la atención es la existencia de un hueco rectangular de unos 30 x 40 cm en el lateral derecho del

Barreras

Son superficies o zonas que esta imbuidos con un hechizo defensivo que protegen contra magia hostil o que impiden el acceso a intrusiones no deseadas.

En Walhalla tanto la entrada a la cueva, como la zona científica (donde se encuentra el laboratorio) y la prisión están guardadas por una barrera. La barrera se ha creado sobre una valla de alambre de espino añadiéndole varios sacrificios humanos y bañando el alambre con la sangre de los mismos, creando un circuito mágico que hace que la hace funcionar. Los cuerpos tienen grabados con un cuchillo una serie de inscripciones en enochiano en varias partes del cuerpo con un significado defensivo. Para identificar la función de la barrera el PJ deberá hacer una tirada de *Ocultismo* a -4 (-2 si tiene enochiano).

La primera vez que los personajes encuentren (será probablemente en la salida de la cueva) una de las barreras, deberán hacer una tirada de *Miedo* (seguir reglas de Miedo en página 172 del manual básico Savage Worlds Edición Aventura).

5, *Cargador interno; se recarga bala a bala) y 4 subfusiles MP40 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6-1, PA 1, CDF 3, MUN. 32). Dentro del mismo también hay munición para fusiles, subfusiles y pistolas alemanas de sobra. También se encuentran los bidones de combustible de un lanzallamas Flammerwerfer 41. Los PJs pueden improvisar con repuestos y distintas piezas del almacén la parte del proyector de combustible, haciendo que el lanzallamas sea operativo (Alcance Cono, Daño 2d10, CDF 1, MUN. 10, FUE MIN. d8) con una tirada de Reparar (-2) tardando dos horas, dejándolo en una hora si se saca un aumento.

(4) **Barracones**

(5) **Comedor**

(6) **Cocinas**

(7) **Laboratorio**, en este edificio se encuentran las zonas de experimentación científica y esotérica de la base. Se ampliará más abajo la información.

(8) **Observatorio**, es el hogar de un potente telescopio que se mueve mecánicamente. Actualmente su domo está cerrado. Al no haber electricidad (ver **Generadores**) no es posible manipular los controles del telescopio ni del domo. En las paredes hay colgados grandes murales blancos donde hay anotados multitud de avistamientos de estrellas y otros fenómenos astronómicos. Una tirada exitosa de *Ciencias* indicara que el enclave no se encuentra en la tierra, ya que la disposición de las estrellas no concuerda con ninguna avistada desde nuestro planeta. En este punto todo PJ que adquiera esta información deberá realizar una tirada de *Miedo* (seguir reglas de Miedo en página 172 del manual básico *Savage Worlds Edición Aventura*).

(9) **Generadores**, zona donde está la maquinaria que facilita la energía eléctrica a la base. Actualmente están saboteados y por lo tanto desactivados. Se pueden volver a encender haciendo una tirada de Reparar (-2) con una ventana de tiempo de 2 horas, dejándolo en una hora si se saca un aumento.

(10) **Garitas de Guardia**, son sencillas edificaciones metálicas reforzadas en el exterior con sacos de arenas en el exterior de las mismas. Hacen las veces de punto de control. Si los PJs se fijan en ellas permite que hagan una tirada de *Notar*. Si tienen éxito se darán cuenta que ha habido un terrible tiroteo debido a la existencia de impactos de bala, además de restos de sangre y casquillos.

(11) **Prisión**, se encuentra vacía a excepción del cadáver de Von Herring y Miguel Hernandez que está preso en una de las celdas. Se ampliará más abajo la información.

La construcción de los edificios es de madera y metal corrugado, además su interior es bastante parco, donde prima la practicidad y. Por todos lados se pueden encontrar emblemas de la Kriegsmarine (la parte naval de la Wehrmacht), tanto en equipamiento como en los barracones.

El movimiento entre un edificio y otro se suele hacer por los caminos despejados, en el suelo de los cuales se han puesto planchas metálicas para no hundirse en la nieve. Si los jugadores no siguen los caminos abiertos se moverán a mitad de movimiento ya que la nieve, aunque es dura, un humano se hundirá en la misma casi un metro.

La Prisión

Este gran barracón está rodeado por una alambrada de espino de unos 3 metros de alto, sobre la cual se ha creado una barrera. Cada 2 o 3 metros en el perímetro de la valla hay un bulto en la nieve que esconde un cadáver humano y, además, se puede ver tinte rojizo sobre los cables de la alambrada (ver *Barreras* más arriba). La puerta de la alambrada está cerrada con una cerradura sencilla, pero costara abrirla debido al frío reinante (tirada de *Latrocinio* a -2).

El edificio solo tiene una entrada, pero no está cerrada con llave en estos momentos. Al entrar se puede ver una antesala, que sería la habitación de la guardia, la cual está separada de la zona de celdas por otra puerta. En esta primera sala encontraran rastros de combate ya que hay sillas tiradas por el suelo, casquillos y sobre todo sangre. Los pequeños charcos de sangre llevan a entrar en la zona de celdas en donde encontraran sentado en el suelo y apoyado sobre la pared el cadáver de un hombre de unos 40 años, vestido con el atuendo de frío ensangrentado. Una pistola Walther P38 y un subfusil MP40 yacen junto al cuerpo del hombre. Un registro del cadáver muestra un

cuchillo con el emblema de las SS, un anillo de plata con una calavera, además de runas inscritas en el lateral (anillo totenkopf, para más información busca en la Wikipedia) y un manojo de llaves (sirve para acceder a todo el complejo). Debajo de la parca el cadáver lleva puestas ropas civiles. Una tirada exitosa de Medicina informara al PJ de que la muerte probablemente fue hace menos de un día debido al estado de rigor mortis y que su muerte fue debida a una herida de bala en el abdomen. El rastro de sangre sigue hasta una de las celdas que si tiene a un único inquilino.

El resto de las celdas están vacías, pero si los héroes las revisan determinaran que hasta hace poco estuvieron ocupadas. El prisionero que queda está dormido y se despertara en el momento que alguien llegue a la puerta de su celda. El ocupante de la misma es Miguel Hernández (ver en el cuadro lateral). La celda se abre con una de las llaves encontradas en el cadáver en la entrada de la zona de las celdas. Hernández al principio es reticente a hablar ya que cree que son agentes soviéticos. Tiene información que algunos agentes del NKVD se hacen pasar por americanos o ingleses para conseguir más fácilmente sus objetivos debido a la temible fama que han adquirido al final de la guerra. El español prefiere que lo tengan preso los occidentales que los comunistas. Ha pasado de ser un luchador fanático a un superviviente después de lo ocurrido en las últimas horas. Si los PJs convencen a Hernández que no son agentes soviéticos hablara (tirada de *Persuadir* enfrentada contra de *Espíritu* del español).

El relato de Hernández es interesante a la vez que sobrecogedor. Lee lo siguiente a los jugadores:

“Hace un día nuestro comandante, Her Oberst Schneider, ordeno la apertura del Eisentor. Empezamos a trasladar equipamiento, provisiones y prisioneros hasta aquí. Durante el traslado fuimos atacados por los comunistas. Yo me encontraba a este lado del Eisentor en el momento del ataque cuando nos llegó la noticia de la incursión. Her Oberst dio la orden de evacuación y sabotear el portal, pero cuando vimos que no se cerraba y que empezaron a entrar tropas enemigas a través del mismo nos tuvimos que replegar. Her Major Von Herring tomo el mando y nos ordenó a unos cuantos oficiales que lo acompañáramos al laboratorio, al mismo tiempo el resto de nuestras tropas impedía que salieran de la cueva. Allí, en el laboratorio, empezó a hacer algún ritual impío, mientras nosotros hacíamos guardia. Supimos que algo salió mal cuando oímos al mayor maldecir y entonces vimos como Müller se quedó rígido, con sus ojos comenzando a brillar con una iridiscencia verde. Todo fue muy rápido, Von Herring le disparó en la cabeza y el cuerpo de nuestro camarada cayó sobre ese generador extraño. Un resplandor eléctrico hizo arquearse todo el cuerpo de Müller cuando lo toco y cayó al suelo inmóvil. El mayor estaba muy enfadado y parecía a la vez asustado. Comenzó a decirnos que no teníamos más elección que cerrar el Eisentor desde Walhalla con la llave y que ya abríamos otro portal a otra zona de Alemania para seguir luchando tal como quiso el Führer. Pero en ese momento, Müller, o lo que había sido

Δ Miguel Hernandez

Español, nacido en Zaragoza en 1912. Luchó en la guerra civil en el bando nacionalista siendo un falangista declarado. Cuando España decidió mandar voluntarios para ayudar a las fuerzas alemanas en el frente del este, se enroló en la División Azul. Participó en el asedio de Leningrado y en la batalla de Krasny Bor. A finales del 43 vuelve a España con el resto de la División Azul, pero en abril de 44 cruza ilegalmente la frontera hispano-francesa y se presenta voluntario en la Wehrmacht. Es aceptado y se le transfiere a una de las unidades de voluntarios extranjeros de las Waffen-SS. A posteriori lucha desde Normandía a las Ardenas, y debido a su efectividad y tácticas no convencionales en batalla es transferido al mando del coronel Schneider.

El final de la guerra y las últimas actuaciones de sus mandos han empezado a quebrar su determinación. Lo sucedido las últimas 24 horas en Walhalla le ha asustado terriblemente. Para él, una cosa es luchar contra otros hombres en batalla, pero otra muy distinta es enfrentarse con horrores extraños e impíos.

Δ Miguel Hernandez, SS-Hauptsturmführer

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Atributos Derivados: Paso 6, Parada 6, Dureza 6.

Idiomas: Español d8, Alemán d8, Francés d6, Ruso d8.

Ventajas: ¡Rock'n'Roll!, Rápido, Mando

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d8.

Equipo: Atuendo de frío.



se levantó de nuevo y se empezó a dirigirse hacia nosotros. Yo le dispare una ráfaga de mi MP40 pero ni siquiera lo tumbe, no sangro, entonces me di cuenta que la herida de la cabeza había desaparecido. Se quedo parado con sus ojos verdes demoniacos mirándonos y una sonrisa macabra apareció en su cara. Entonces, un miedo aterrador se apodero de mí y salí corriendo. El resto huimos del laboratorio y cuando volvimos en sí estábamos en mitad de la nieve. Los disparos habían cesado, y solo el viento era lo que se escuchaba. Me encamine a la cueva, descubriendo que nuestro destacamento de la entrada había detenido el asalto comunista. Di órdenes a los que quedaban allí para asegurar nuestro lado del portal con una patrulla y que el resto me siguiera hasta el laboratorio. Inmediatamente apareció el mayor contradiciendo mis ultimas órdenes. Nos instó a recoger varios cuerpos, tanto de los nuestros como del ejército rojo, y realizo un ritual sobre la valla de la entrada de la cueva. Después volvimos al laboratorio y repetió el ritual sobre la valla exterior del mismo. El mayor me dijo que había encerrado a la criatura en el laboratorio mientras huíamos y que las barreras arcanas que estaba preparando la contendría mientras que buscaba una forma de matarlo. Llegamos a la prisión para hacer la misma operación porque era el otro lugar que tenía valla exterior, pero al terminar el abyecto ritual nos sorprendió de nuevo la criatura. Solo yo y Von Herring pudimos escapar entrando en la prisión. La barrera parecía que funcionaba ya que ese ser no pudo acceder al edificio. El mayor estaba muy asustado y dijo que la única opción que teníamos era intentar invocar a otra criatura que pudiera matar a la que estaba esperándonos fuera. No había más prisioneros, estábamos solos y sabía que necesitaba un sacrificio humano. Yo no iba a ser su víctima. Entonces cuando se dio la vuelta para empezar a preparar el ritual le apunte con mi arma y le dispare. El muy desgraciado escucho como monte el arma y se dio la vuelta a la vez que pulse el gatillo. Solo le impacte con la primera bala de la ráfaga. Se me echo encima, y a pesar de estar herido me dejo inconsciente con uno de sus trucos mágicos. Me desperté en esta celda. No sé cuánto tiempo me he llevado sin conocimiento, pero probablemente hayan pasado unas horas desde entonces.”

Hernández está dispuesto a ayudar si le sacan de allí. Para ello les cuenta que si no cierran el portal correctamente este explotara cuando la energía mágica que tiene se acabe. Los científicos le dijeron que tenían energía para mantener abierto el portal durante 36 horas. La única opción es que usando el dispositivo *Schlüssel* que está en la caja fuerte del laboratorio puedan cerrar el *Eisentor* desde este lado. Luego podrían volver a abrirlo, pero antes necesitarían reparar los generadores del enclave.

El Laboratorio

Este se encuentra dentro de la otra zona delimitada por una valla de alambre de espino. Esa valla también ha sido convertida en una barrera. El acceso a esta zona se realiza a través de una puerta en la misma valla que está cerrada con llave. Se puede abrir forzándola (tirada de *Latrocinio* a -2) o usando las llaves encontradas en la prisión.

El acceso al edificio del laboratorio no tiene cerradura con lo que se puede entrar fácilmente. El interior del laboratorio esta oscuro (aunque se hayan reparado los generadores). La disposición interna se divide en 4 salas; la más grande es el propio laboratorio, un pequeño hall de entrada, un almacén para los elementos químicos e instrumental, y un despacho. Por todos lados hay signos de combate, habiendo mucho instrumental por los suelos. Además, se encuentra sangre por varias zonas. A parte en el centro de la sala grande podrán descubrir elementos para una invocación; un pentáculo realizado con polvo de plata sobre una alfombra inscrito sobre un círculo de cable super conductor que se haya conectado un generador tesla que está caído en el suelo. Cerca del generador, también caída, se encuentra una pizarra con fórmulas matemáticas junto con breve texto en enochiano. Una tirada de *Ciencias* a -2 determinara que son unas transformaciones matemáticas que da una solución de encuentro de varios planos. Si alguien con la habilidad *Ocultismo*, y pasa la tirada a -4 (a -2 si tiene enochiano), revisa el texto anterior, podrá determinar que es un tipo de invocación a una criatura de otro plano. Si los PJs tienen éxito en ambas tiradas y hablan entre ellos de los dos descubrimientos, se darán cuenta que la “malla” de invocación no estaba bien realizada y lo que se invocara podría escapar.

Dentro del laboratorio, en el despacho, se encuentra una gran caja fuerte donde se haya una copia de una parte del *Necronomicon Gótico* y el dispositivo *Schlüssel*. Para poder abrir la caja fuerte se necesita una tirada con éxito de *Latrocinio* a -2.

Δ El Oficial Poseído

El SS-Untersturmführer Frederick Müller ya no existe, ahora solo vive su cuerpo poseído por una antigua entidad de este decadente universo. Este ser ha dominado miles de cuerpos durante su existencia y esto casi lo hace inmortal, pero sabe que este universo esta a punto de expirar. Cuando la escucho, era una débil llamada desde la otra punta de su cosmos, pero no dudo en acudir a ella. Otras entidades habían respondido también a la misma, pero ella llegó antes a esa imperfecta cárcel. Solo necesito un instante para hallar la salida y dominar a uno de los seres. Elimino la consciencia del cuerpo en menos de una exhalación y empezó a adaptarse a él. Pero los otros que estaban en ese lugar actuaron rápido y algo impacto sobre el cuerpo, como una pequeña picadura, después llegó el dolor horrible que corrió sobre todas las partes del ser. Estuvieron a punto de matarlo completamente, pero esos seres le dejaron recuperarse y les ataco mientras ellos hacían lo propio con sus armas inútiles. Intentaron distraerla y encerrarla, pero era otro problema de fácil solución. Comenzó a recuperar las memorias y conocimientos de aquel que se llamo Müller. Gracias a ello supo de otro lugar llamado tierra llena de vida en el que huiría de este universo a punto de morir. Debía actuar rápido y si tenía éxito la recompensa de millones de vidas serian suyas.

Δ Oficial Poseído

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d12, Fuerza d10, Vigor d10.

Atributos Derivados: Paso 6, Parada 7, Dureza 7.

Idiomas: Alemán d8, Ingles d6, Frances d6, Ruso d8.

Desventajas: Exceso de Confianza, Sanguinario.

Ventajas: Fuerza de Voluntad, Reflejos de Combate, Rápido, Trasfondo Arcano (Magia).

Capacidades especiales:

- **Invulnerabilidad:** Inmune a las armas convencionales, puede quedar aturrido, pero se curará inmediatamente todas las heridas que reciba.
- **Miedo**
- **Poderes (30 PP):** Visión Oscura (pág. 249 de SWADE), Vista Lejana (pág. 250 de SWADE), Zombi (Anima muertos vivientes, pág. 250 de SWADE)
- **Vulnerabilidad (Electricidad):** Aumenta en cuatro puntos el daño procedente de esta fuente antes de aplicarlo y la criatura sufre una penalización de -4 a sus tiradas para resistir peligros o poderes basados en este tipo de ornamento.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Disparar d8, Hechicería d10, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d8, Sigilo d8.

Equipo: Atuendo de frío.

Si los héroes salen del laboratorio con el dispositivo Schlüssel, la criatura ira por ellos. Así comienza la parte final de la aventura (más información en el *Regreso de la Criatura*).

La llave

El dispositivo *Schlüssel* es la clave para controlar las energías taumicas y estabilizar cualquier portal creado en este mundo o a otros. Añade a la tecnología del *Eisentor* la capacidad de controlar la energía, elegir destino y abrir o cerrar un portal creado a esa localización conectándolo directamente a dicho *Eisentor*.

Se construyeron tres prototipos. El primer prototipo estaba construido sobre un ordenador Z3 y es el que controla el *Eisentor* del refugio de *Köpenick*. Los avances durante la guerra permitieron que los dos siguientes se redujeran notablemente en tamaño, utilizándose el cuerpo de una maquina enigma para implementarlos. Se diferencian de una maquina enigma normal que tiene añadido una fila adicional numérica y 36 conectores pequeños en el lateral inferior cada uno identificados con una letra del abecedario más los números del 0 al 9, además hay que añadir un peso mayor. Las dimensiones de la "*Enigma Schlüssel*" son de 28 cm de ancho por 34 cm de largo por 15 cm de grosor con un peso 15 kg. El primero de los prototipos enigma se perdió en el desastre del castillo *Naudabaum*, el segundo se haya en el enclave *Walhalla*.

Usar el dispositivo *Schlüssel* ya conectado a un *Eisentor* requiere de una tirada exitosa de *Ciencias (especialidad Matemáticas)* a -2. Esta tirada permitiría, por ejemplo, cerrar con seguridad cualquier portal que viniera o saliera desde dicho *Eisentor*.

Si alguno de los PJs observa un poco a conciencia el dispositivo *Schlüssel* y además tuvo éxito en la tirada de *Reparar* mientras investigaban la sala de control del refugio (ver pag. 22, 19 sala de control del portal) se dará cuenta que seria posible utilizar dicho dispositivo para usar la sala de control del refugio y poder cerrar el portal desde allí, sin tener que quedarse alguien atrapado en el lado de Walhalla mientras cierra el portal.

El Regreso de la Criatura

La criatura no ha estado ociosa desde el ataque a Von Herring en el exterior de la prisión. En estas últimas 24 horas ha intentado acceder a la cueva, pero la barrera creada por el oficial de la Karotequia le ha impedido hacerlo por lo que ha empezado a acumular poder mágico. Su intención es enviar a sus marionetas y sobrepasar la barrera. También saboteo los generadores eliminando la opción de que utilicen la energía eléctrica en su contra ya que es su única vulnerabilidad.

Cuando los PJs llegaron a Walhalla esta empezó a vigilarlos a distancia con sus poderes de *Visión Oscura* y *Vista Lejana* sin que ellos puedan detectarla. Durante este día que lleva poseyendo el cuerpo de Müller ha podido acceder a sus memorias y conocimientos,

aprendiendo que la llave para otros mundos está en la caja fuerte del laboratorio. Aunque tiene el tiempo a su lado sabe que, si los nuevos visitantes llegan al laboratorio, toman la maquina y vuelven por el portal sin ella hacer nada, quedara encerrada en este universo moribundo. Por ello, les atacara creando una horda de zombis si se da la situación. Y se ha estado preparando para ello, llevando los cuerpos de varios soldados muertos en Walhalla hasta la parte delantera del laboratorio. Estos han sido sepultados por una fuerte nevada en las últimas horas.

En este punto suponemos que los PJs han recogido el dispositivo *Schlüssel* y han salido del laboratorio. La criatura invoca una horda de zombis (10) mientras que se va acercando. Si los jugadores si deciden combatir, cada turno que se queden combatiendo aparecerán 2 zombis más y en el cuarto turno llegara para ayudar a sus “tropas”. Si deciden huir hacia la puerta y no están en combate cuerpo a cuerpo empezara una persecución a efectos de reglas (seguir reglas de *Persecuciones y Vehículos* en página 181 del manual básico *Savage Worlds Edición Aventura*). La preparación será con nueve cartas que representan la huida hasta la entrada de la cueva (cruzando la barrera) y cada incremento será de cinco pasos. El final de la persecución será cuando los PJs lleguen a la última carta. Una complicación (carta con palo de trébol) indicara un grupo un par de zombis que aparece cerca de ese lugar.

Si los PJs atraviesan la barrera de la cueva de camino al Eisentor, verán como la criatura lanza a lo que queda de su horda sobre la barrera misma. Los primeros zombis al tocar la valla se desploman, como si hubieran perdido la energía que los animaba, pero quedándose enganchados en la misma. Otra oleada hace lo mismo, pero la última se queda atrás y empieza a tirar de los cadáveres enganchados que a su vez tiran de la valla terminando de arrancarla de algunos de sus puntos de apoyo y dejando hueco para que pase la criatura a la cueva y persiga a los PJs. Esta acción puede tardar unos minutos que pueden ser vitales para que los héroes alcancen cierta ventaja.

En este escenario los PJs investigaron la sala de control del portal en el refugio (y pasaron la tirada de *Reparar* para ver el estado de los controles del *Eisentor*) con lo que saben que pueden cerrar el portal desde el mismo refugio usando dispositivo *Schlüssel*. Para ello tienen que llevarlo hasta la sala de control y hacer una tirada de *Reparar* a -2. Al cerrar el portal se estropeará la maquina con una sobrecarga. Si se saca un aumento en la tirada la maquina seguirá operativa después de su uso. Una vez conectado el dispositivo al panel de control hay que hacer una tirada de *Ciencias* a -2 (especialidad *Matemáticas*) para dar la orden de parada al *Eisentor*. Todo este proceso no es inmediato, se tardarán minutos.

En todo caso la criatura los seguirá, aunque ya sin su horda de zombis habiendo gastado la mayoría de sus puntos de poder (le quedan 7, con ellos podría invocar 5 zombis). Debería atravesar el Eisentor unos turnos antes de que tuvieran listo el cierre del portal para dar la tensión dramática necesaria. En el primer turno que este dentro de la sala del Eisentor invocara zombis con su poder ordenando atacar a los PJs en un idioma alienígena que los jugadores no reconocen. La forma de atacar de la criatura es haciendo una presa y constriñendo, aprovechando su gran fuerza mientras los zombis distraen al resto. Hay que recordar que la criatura es invulnerable a las armas normales, solo una descarga eléctrica potente puede herirla y matarla, como por ejemplo desviar energía de las bobinas de los generadores Tesla laterales sobre ella una vez el portal haya sido cerrado. Para hacer ello habría que hacer una tirada de *Reparar* que les permitiría arrancar el cable adecuado y atacar con él a la criatura (habilidad *Pelear*, Daño 3d6). Obviamente si algún PJ intenta atacarla de esa forma, se centrará en él.

Hay que intentar que el combate sea rápido y épico, describiendo la confianza que tiene la criatura en su fuerza e invulnerabilidad. Solo cuando se le ataque con electricidad cambiara su rictus a otro de sorpresa.

Zombi

Atributos: *Agilidad* d6, *Astucia* d4, *Espíritu* d4, *Fuerza* d6, *Vigor* d6.

Habilidades: *Atletismo* d4, *Disparar* d6, *Intimidar* d6, *Notar* d4, *Pelear* d6.

Atributos Derivados: *Paso* 4, *Parada* 5, *Dureza* 7.

Capacidades especiales:

- **Debilidad (cabeza):** *Un ataque apuntado a la cabeza del zombi causa el daño habitual (+4), superando su inmunidad.*
- **Garras/Mordisco:** *FUE de daño.*
- **Impávido:** *Los zombis son inmunes a las tiradas de miedo e Intimidar.*
- **Muerto viviente:** *+2 a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño adicional; ignora un punto de penalización de heridas; no respira; inmunidad a enfermedades y venenos.*

Epilogo

Amanecer del 20 de Julio de 1945, con el Eisentor cerrado y la criatura muerta, los PJs pueden respirar y descansar ya que han evitado un desastre enorme. Pero antes, tienen que informar y hacerlo rápido, pues el ejército rojo ha empezado a echar en falta la patrulla del teniente Kozlov y *Kopënick* está en la zona de ocupación soviética. La mejor idea sería acercarse hasta un puesto de control norteamericano y comunicarse con Branson a través de la radio. Después de explicar lo sucedido el propio Branson les pide que esperen allí. Este movilizara una compañía del ejército americano y les pedirá que le guíen hasta el refugio donde intentarían recoger lo que puedan y a posteriori, un par de horas más tarde, cuando los rusos estén a punto de llegar volar todo el bunker con explosivos para que no quede nada. Esto provocará más tensiones entre los aliados, pero ya se solventará por parte de acuerdos de los altos mandos en Potsdam.

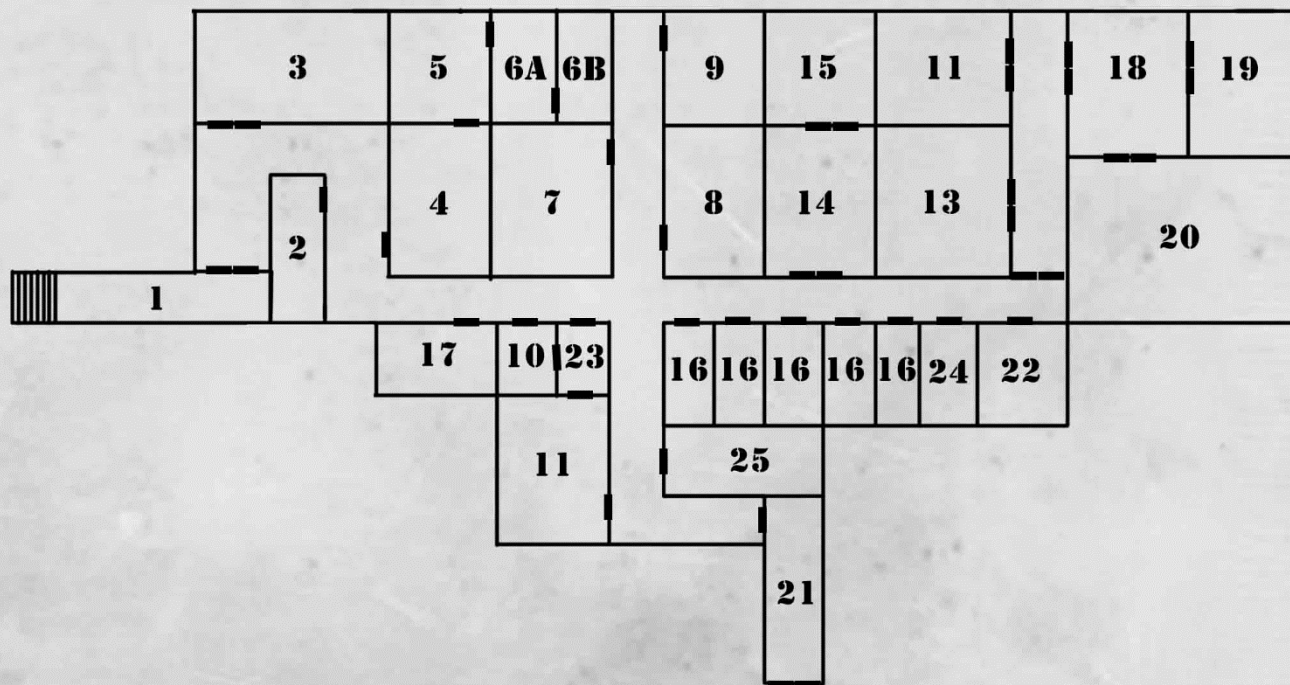
Por otro lado, la operación *Lunacy* continua y seguirá hasta octubre del 1945 cuando será cancelada debido a la desactivación de la Oficina de Servicios Estratégicos. En esos 4 meses, Delta Green eliminó a una treintena de agentes de la *Karotequia*, evitando que *WEREWOLF* recreara el “accidente” y que aparecieran otros horrores innombrables.

Finales alternativos de Lunacy

El final de la aventura dependerá de lo que hayan investigado de los jugadores en este último acto:

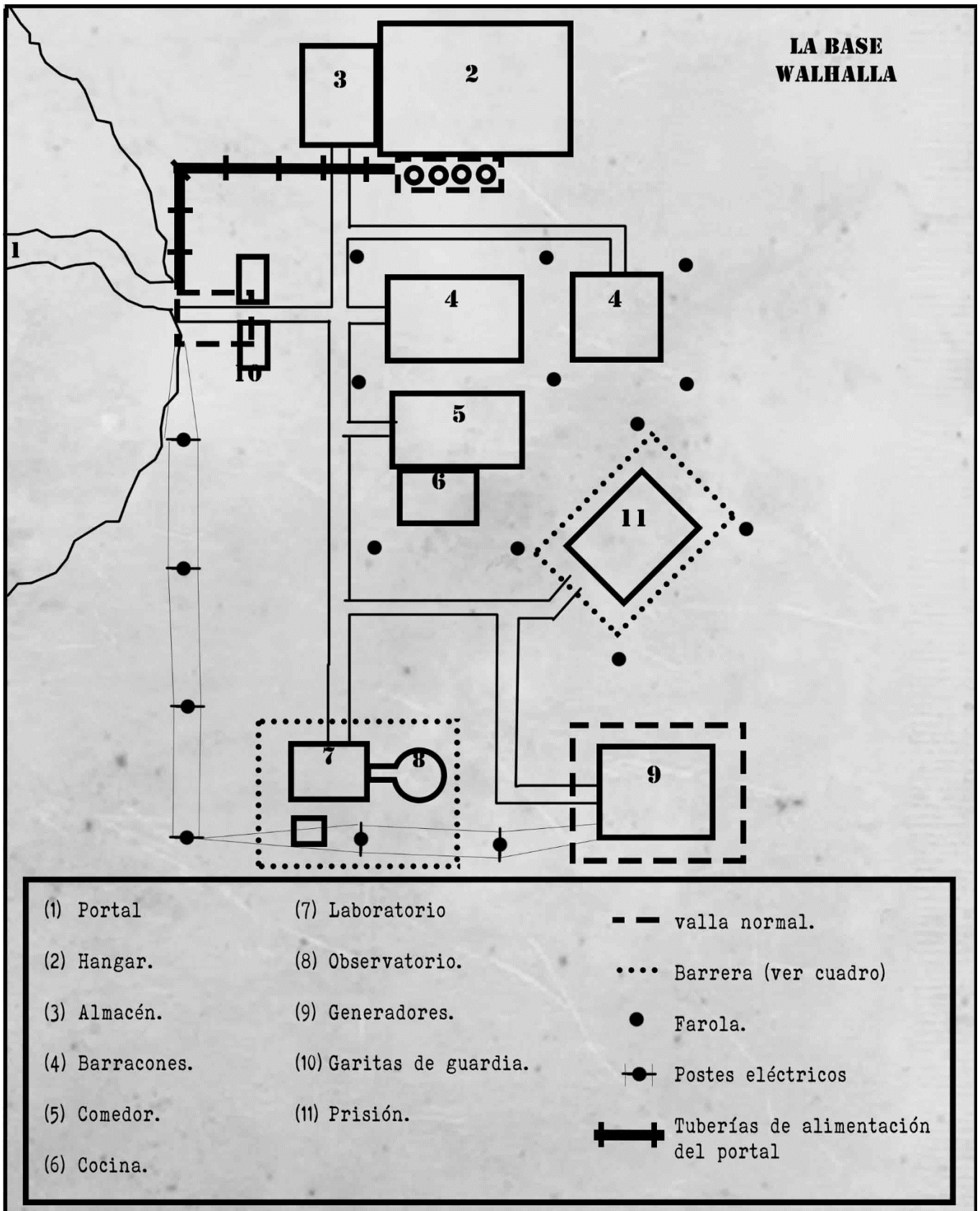
- **El sacrificio**, en este final los PJs investigaron la sala de control del portal en el refugio (y no pasaron la tirada de *Reparar* para ver el estado de los controles del Eisentor), han llegado a Walhalla, han hablado con Hernández, localizado el dispositivo *Schlüssel*, escapado de la criatura. En este momento saben que pueden cerrar el portal desde el lado de *Walhalla* pero alguien se tiene que quedar para hacerlo. Deja que ellos lo decidan. Si no entraron en el observatorio pueden pensar que están en la Antartida y escapar de la base con el Junkers. Pero después de despegar y elevarse sobre la capa de nubes bajas comprenderán que están en otro planeta cuando vean en el cielo las dos lunas que tiene el mismo.
- **El desastre**, aquí los PJs o bien no han entrado en Walhalla o no han ido a la prisión (no han hablado con Hernández) y al laboratorio o sencillamente no han podido desactivar el *Eisentor*. A lo mejor pecan de ser prudentes y van a avisar a Branson en medio del acto 3 para pedir ayuda. Esa pérdida de tiempo será fatal porque hasta el amanecer no podrán enviar dicha ayuda y sobre las 10 de la mañana del 20 de Julio el *Eisentor* se quedar sin energía ni combustible desestabilizándose y provocando una liberación de energía entre planos que empujearía el accidente de *Naudabaum*, Berlín y sus alrededores desaparecerían de la faz de la tierra, junto con Potsdam donde se encuentran los lideres aliados. Millones de muertes y un cambio en la historia del planeta.
- **Liberada**, en este escenario los PJs han podido desactivar el Eisentor pero no han sido capaces de derrotar a la criatura. Esta es capaz de huir del refugio y desaparece en medio de Berlín. Al poco tiempo se Delta Green empezara a recibir información de que la *Karotequia* ha empezado a contraatacar y que son imparables debido a unas nuevas fuerzas invulnerables a las armas convencionales. La criatura ha invocado a más de los suyos para intentar dominar el mundo.

MAPA DEL REFUGIO



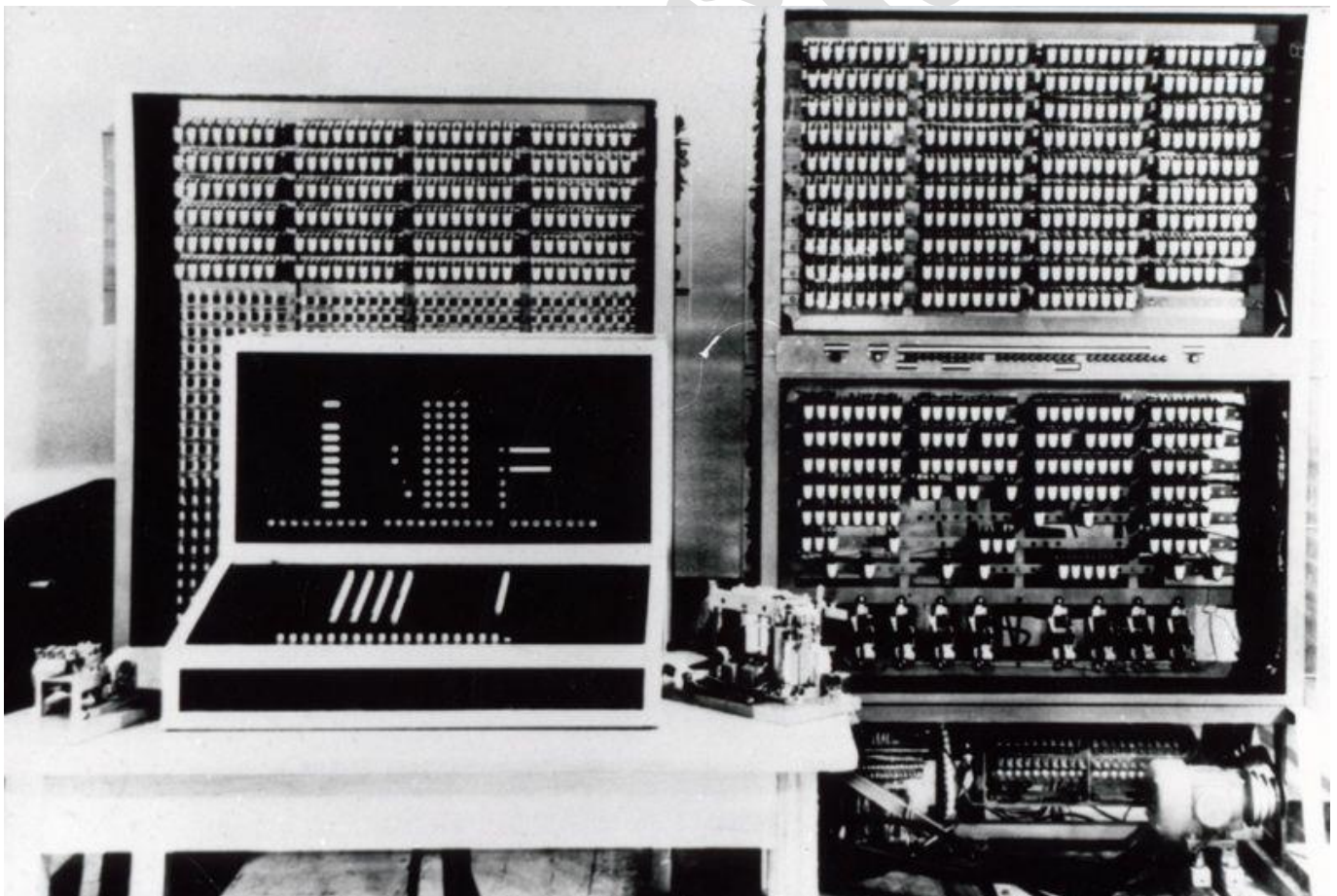
- | | |
|---|----------------------------------|
| (1) Entrada al refugio. | (13) Sala de generadores. |
| (2) Sala de guardia Oeste. | (14) Duchas. |
| (3) Almacén general. | (15) Calderas. |
| (4) Comedor. | (16) Habitaciones de oficiales. |
| (5) Cocina. | (17) Sala de radio. |
| (6) (A) Alacena
(B) Cámara frigorífica | (18) Sala de acceso al portal. |
| (7) Armería. | (19) Sala de control del portal. |
| (8) Barracones. | (20) Sala del Eisentor. |
| (9) Barracones. | (21) Entrada a las cloacas. |
| (10) Quirófano. | (23) Consulta médica. |
| (11) Sala de recuperación. | (24) Habitación del comandante. |
| (12) Sala de tanques de sangre. | (25) Sala de Guardia Sur. |

**LA BASE
WALHALLA**





Logo de la Expedición Alemana al Antártico de 1938-1939

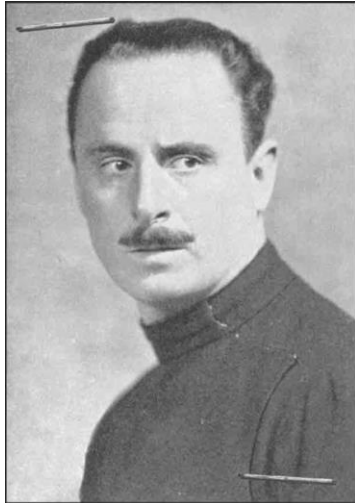


Ordenador Z3



Maquina Enigma

Personajes Jugadores



John Plummer

Estadísticas

Atributos: *Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.*

Atributos Derivados: *Paso 6, Parada 5, Dureza 6.*

Ventajas: *Afortunado, Mr. Arreglatado.*

Desventajas: *Curioso, Secreto.*

Idiomas: *Inglés d8, Frances d8, Español d6, Alemán d6, Italiano d8.*

Habilidades: *Atletismo d4, Ciencias d8, Conducir d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d4, Humanidades d4, Investigar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d4, Pilotar d6, Ocultismo d6, Reparar d10, Sigilo d4, Supervivencia d6.*

Equipo: *Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cámara de fotos más un par de carretes, linterna, navaja multiusos, lapiz, cuaderno pequeño.*

Historial

John nació durante la “Gran Guerra” en una familia acomodada de Nueva York. Su padre era un empresario de éxito y su madre pertenecía a una de las familias más influyentes de la gran manzana. Gracias al dinero de sus padres, tuvo una infancia feliz en la cual tenía todos los caprichos del mundo. En su adolescencia durante la gran depresión la familia tuvo problemas, pasaron años duros pero su situación económica remonto gracias a los tratos que hizo su padre con varias empresas centro europeas. Por aquel entonces el joven entro en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT en inglés). Durante los primeros años tuvo que trabajar para poder pagarse las clases mientras la situación familiar no mejoraba. A John siempre se le había dado bien las máquinas y las ciencias por eso cuando llego al MIT empezó a destacar. De hecho, se llevaba mejor con las máquinas que con las personas. Finalizo la carrera de Ingeniería con honores y mientras la mitad del mundo entraba en guerra él se quedó en la universidad trabajando en el Laboratorio de Radiación creado en 1940 para ayudar a los militares ingleses a desarrollar nuevas tecnologías. Durante esta época su padre fue acusado de simpatizante nazi, lo cual era cierto ya que las empresas con las cuales estuvieron haciendo negocio estaban en lid con el tercer Reich. Esto hizo que su familia cayera en desgracia y afecto a su situación en el MIT. Pasó un año hasta que pudo volver a la universidad, pero siempre estuvo bajo sospecha. Cuando los EEUU entraron en guerra, el ya estaba usando el apellido de su madre. A principios del 43 fue reclutado por la OSS y su ayuda técnica fue inestimable para varias operaciones. A finales del 44 se le otorgó la credencial de seguridad Delta Green y desde entonces no ha parado de trabajar para la organización secreta. Con la guerra ya acabada, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena, alertan a la OSS y organizan lo que se cree que será la última gran operación contra la Karotequia, utilizando a todos los agentes disponibles, incluido Plummer.

Personalidad

Inquisitivo y sobre todo curioso, demasiado casi siempre. Prefiere estar trabajando con máquinas antes que con las personas.



Mary Sullivan

Estadísticas

Atributos: *Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.*

Atributos Derivados: *Paso 6, Parada 6, Dureza 5.*

Ventajas: *Artista Marcial, Artista Marcial Mejorado, Rápido.*

Desventajas: *Deseo Mortal, En un hombre de Hombres (como la desventaja Marginado).*

Idiomas: *Inglés d8, Frances d6, Alemán d8, Ruso d8.*

Habilidades: *Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Investigar d6, Latrocinio d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d8, Pilotar d4, Ocultismo d4, Sigilo d8, Supervivencia d6.*

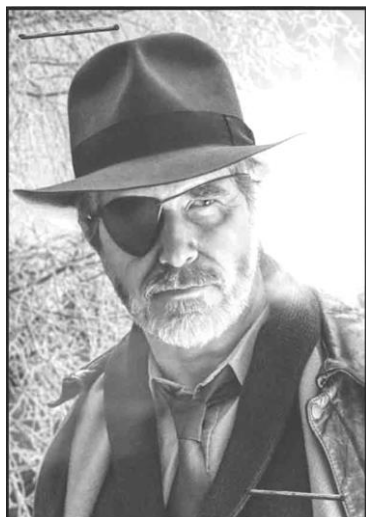
Equipo: *Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cuchillo (FUE+d4, Alcance 3/6/12, CDF 1), ganzúas, linterna.*

Historial

Mary Sullivan siempre fue una rebelde y una luchadora desde que tenía consciencia. Hija de una familia londinense de clase obrera, fue la primera de la saga en ir a la universidad. Debido a su facilidad para los idiomas, al comienzo de la guerra se presentó voluntaria para el servicio civil y debido a su conocimiento del alemán se le asignó al departamento de transmisiones del Ministerio de la Guerra. A pesar de que su trabajo realizando traducciones era importante, Mary se sentía infrautilizada sabiendo que podría hacer más. Por ello solicitó el traslado a una nueva agencia que había creado el primer ministro, el Directorio de Operaciones Especiales (SOE en inglés). Aunque a Mary se le aceptó en la nueva organización, se encontró de nuevo en un lugar donde las mujeres tenían poca relevancia. Pero de ideas fijas, la joven perseveró y pudo acceder a los cursos de entrenamientos de comandos en Arisaig, en Escocia, que se impartían a los futuros agentes de campo. Llegó a ser una de las mejores en combate cuerpo a cuerpo. A mediados de la guerra se había convertido en una gente de campo en la Francia ocupada ayudando a la resistencia a luchar contra los alemanes. A principios del 43 volvió a Londres y ahí conoció a un piloto de Lancaster de las RAF del que se enamoró perdidamente. Se casaron dos meses después de conocerse. Mary volvió a Francia y cuando regresó a Inglaterra después de medio año, se enteró que su marido había muerto cuando fue herido durante un bombardeo nocturno sobre la cuenca del Rin. A partir de ese momento, sin casi tiempo para guardar luto por su esposo se presentó voluntaria para cruzar el canal y seguir en su trabajo para el SOE. Desde entonces hubo un cambio en su personalidad, perdió su miedo a la muerte, obsesionándose con ayudar a ganar la guerra contra la tiranía de la Alemania nazi por todos los medios necesarios. Su contribución durante el día D fue ejemplar y lo siguió siendo hasta el final de la guerra. Y, aunque oficialmente el conflicto ha terminado, el SOE la ha mantenido activa y le han cedido a un grupo especial secreto de la OSS para cazar a los últimos miembros libres de las SS.

Personalidad

Mujer de voluntad de hierro, que no le importa demostrar que es igual que cualquier hombre, y que no vacilará en arriesgar su vida con tal de completar su misión.



Michael Brody

Estadísticas

Atributos: *Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d10.*

Atributos Derivados: *Paso 6, Parada 6, Dureza 7.*

Ventajas: *Nervios de Acero.*

Desventajas: *Leal, Tozudo.*

Idiomas: *Inglés d8, Frances d6, Español d6, Latín d8, Griego d8.*

Habilidades: *Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Humanidades d8, Investigar d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d6, Ocultismo d8, Sigilo d6, Supervivencia d6.*

Equipo: *Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cuchillo (FUE+d4, Alcance 3/6/12, CDF 1), linterna, navaja multiusos.*

Historial

Michael nació a principios de siglo en Boston, siendo hijo de madre soltera. Sin ningún ingreso fijo y con su bebe bajo el brazo, Grace Brody volvió a casa de sus padres en Arkham, Massachusetts. El joven Michael perdió a su madre a los pocos años por culpa de un accidente de caballo quedándose sus abuelos con su tutela. A pesar de la muerte de su madre su infancia fue feliz y creció con una admiración especial a su abuelo Henry, un profesor de Historia de la universidad de Miskatonic. Era un buen estudiante, pero bastante tozudo y leal, lo cual le granjeo problemas. Cuando termino el instituto con 16 años uno de sus amigos, Robert, se metió en un lio por casi matar al hijo del Sheriff en una pelea y no pudiendo dejar solo a su colega le siguió a Canadá. Allí, debido a un arrebatado de idealismo, se alistaron en la Legión Extranjera Francesa mintiendo acerca de su edad y entrando en la "Gran Guerra". Michael combatió en varias de las batallas más críticas del frente occidental siendo herido de gravedad en Verdún, donde su amigo Rob murió. El joven Brody, se convirtió en un superviviente, llegando al final de la guerra sin volver a ser herido de nuevo. Regreso a los EEUU, con sus abuelos, entrando en la universidad de Miskatonic para estudiar Historia como su abuelo, aunque al final se hizo arqueólogo. Cuando consiguió su título, comenzó a trabajar de becario en la universidad y empezó a ir a diversas expediciones, sobre todo a Centroamérica, especializándose en la búsqueda de artefactos raros y preciosos para Miskatonic. Poco a poco se hizo con una fama notable de aventurero, y se pasaba más tiempo fuera del país que en él. Además, durante años estuvo siendo perseguido por un culto que adoraba a una antigua deidad marina por las "liberaciones" de ciertos artefactos. A finales de la década de los 30 se le conocía como un especialista en ocultismo. Cuando empezó la guerra en Europa volvió a Arkham para acceder a un puesto de profesor titular de arqueología ya harto de ser un trotamundos. A mediados de 1942, la OSS se pone en contacto con el Profesor Brody y lo recluta para su división P. Durante el resto de la guerra Brody trabaja como un agente de inteligencia, sin ser enviado a operaciones de campo. Con la guerra ya acabada, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena, alertan a la OSS y organizan lo que se cree que será la última gran operación contra la Karatequia, utilizando a todos los agentes disponibles, incluido Brody.

Personalidad

Michael está harto de la guerra, ya vio la suficiente en la primera. Ha cultivado un humor bastante negro, siendo bastante cínico. Cuando se le mete una idea en la cabeza es muy difícil que se eche atrás, costándole un mundo admitir sus errores. A parte, Brody tiene un alto concepto de la lealtad y no le gusta dejar nadie atrás.

Roger Smithson

Estadísticas

Atributos: *Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.*

Atributos Derivados: *Paso 6, Parada 4, Dureza 5.*

Ventajas: *Erudito (Ciencias), Hombre de Recursos, Resistencia Arcana, Temple.*

Desventajas: *Habito (Alcoholismo).*

Idiomas: *Inglés d8, Gales d6, Latín d8, Griego d8, Árabe d6, Enochiano d8.*

Habilidades: *Atletismo d4, Ciencias d10, Conocimientos Generales d6, Disparar d4, Humanidades d8, Investigar d8, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Ocultismo d8, Sigilo d4, Supervivencia d4.*

Equipo: *Revolver Enfield No. 2 Mk I (Alcance 12/24/48, Daño 2d6, PA 1, CDF 1, MUN. 6), 12 balas adicionales revolver Enfield, lápiz, cuaderno de notas, petaca con whisky, tiza.*



Historial

Roger nació y se crio en Cardiff, Gales. De familia de profesores, tuvo una niñez feliz y sin preocupaciones. Con 10 años, la familia se mudó a Cambridge por motivos laborales, y en un ambiente académico tan rico se vio que tenía un don con las matemáticas. Sus padres le animaron a que entrara la universidad y estudiara calculo, cosa que hizo. Conoció a Alan Turing durante su estancia en el King's College y este le hablo acerca de su concepto de máquinas universales, que permitirían hacer cálculos que ninguna otra podría hacer. Roger, quedo maravillado con el tema y estuvo trabajando en el estudio de ese campo durante un tiempo, pero tuvo que dejarlo para finalizar su carrera. Cuando se declaró la guerra contra Alemania, Smithson terminaba su tesis. Debido a sus dotes matemáticas no fue alistado en el ejército, sino que se le asigno a la Escuela Cifrado y Codificación Gubernamental, que dependía del SIS (Servicio de Inteligencia Secreta) británico. Durante los primeros años de la guerra se utilizó la pericia de Roger para intentar descifrar las comunicaciones alemanas, pero otra vez Turing apareció en escena con la Operación Ultra. Utilizando los ordenadores Colossus creados para Ultra, permitieron vislumbrar uno de los usos de la "solución final" de los nazis al rastrear la energía nigromántica que se desprendía a nivel europeo y poder atacar a la rama de ciencias ocultas de las SS, la peligrosa Karotekia, donde más daño podía hacer. Los teoremas y algoritmos desarrollados por Turing eran complejos y se necesitaban de expertos como Roger. Por ello, fue trasladado a la sección Q del Directorio de Operaciones Especiales (SOE en inglés) donde se convirtió también en un experto ocultista. Trabajar en la sección Q era estresante y fue una gran prueba de carácter para Smithson. Cuando la guerra estaba terminando empezaron a llegar informes sobre los campos de concentración alemanes y lo enviaron al continente para que investigara si habían sido usados por parte de las SS en su guerra "ocultista". La confirmación fue un shock para Roger, e intento mitigarlo con la bebida. Con la guerra ya acabada, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena por parte de Delta Green, alertaron al SOE y le han cedido a la organización secreta de la OSS para cazar a los últimos miembros libres de las SS.

Personalidad

Brillante e ingenioso. Habla por los codos cuando está en situaciones estresantes. Tiene el tic de llevarse la mano a la chaqueta donde tiene su petaca con whisky.

Andrew Spears

Estadísticas

Atributos: *Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.*

Atributos Derivados: *Paso 6, Parada 6, Dureza 6.*

Ventajas: *¡Rock'n'Roll!, Esquiva.*

Desventajas: *Leal, Habito (Mascar Tabaco).*

Idiomas: *Inglés d8, Frances d6, Italiano d6.*

Habilidades: *Atletismo d8, Conducir d8, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Intimidar d6, Medicina d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Reparar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tácticas d6.*

Equipo: *Subfusil Thompson M1A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 3, MUN. 20), dos cargadores adicionales Thompson M1A1, Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cuchillo (FUE+d4, Alcance 3/6/12, CDF 1), kit de primeros auxilios, linterna, dos tabletas de chocolate, bolsa de tabaco para mascar.*



Historial

El joven Spears era el más pequeño de tres hermanos. Nació y se crio en Houston, Texas. Su padre era un estibador en el puerto, mientras que su madre se ocupaba de la casa. La familia Spears era humilde, y por ello cuando llegó la gran depresión perdieron la casa donde vivían y tuvieron que mudarse fuera la ciudad, a la antigua granja de los tíos de la mujer. Allí, el padre de Andy empezó a trabajar en la industria petrolífera. El cambio de la ciudad al campo fue aceptado por los niños Spears como una gran aventura. Andrew no era muy bueno con los estudios, así que cuando terminó el colegio, empezó a trabajar en la granja con sus hermanos y después, una vez tuvo la edad de aprender a conducir, su padre le llevó a una empresa de transportes para que pudiera trabajar de camionero. Así pasaron dos años, y cuando los EEUU entraron en guerra, los hermanos Spears fueron llamados a filas. Debido a la experiencia que tenía de conductor fue asignado a la 2ª División Blindada al mando de Patton. Andrew se convirtió en conductor de un vehículo de reconocimiento y participó en la campaña del norte de África, además de en la invasión de Sicilia. Su unidad fue enviada a Inglaterra para prepararse para la invasión aliada de Normandía. La 2ª División llegó a playa de Omaha tres días después de los desembarcos iniciales del 6 de junio del 44. Andrew vio más acción durante los siguientes meses. Los ejércitos aliados presionaron a las fuerzas alemanas hasta que hubo el contraataque de las Ardenas. Durante esta última ofensiva Andrew por salvar a su escuadra de reconocimiento fue ascendido a teniente. Cruzó junto con su división el Rin a finales de marzo llegando hasta el río Elba el 11 de abril. Desde ese momento ya no vio más combates hasta el final de la guerra. A finales de mayo, ya con el conflicto oficialmente finalizado, su compañía se encontraba en un cruce realizando un control de carreteras, cuando tuvo lugar un encuentro con un pelotón de las SS disfrazados de granjeros que llevaba unos tanques de gases químicos escondidos en un carro de heno. Hubo un tiroteo en el cual toda la escuadra alemana cayó abatida, pero con tan mala suerte que uno de los tanques fue impactado y expulsó su contenido sobre la zona. Los muertos se alzaron y de todos sus compañeros, Andrew fue el único en sobrevivir. El incidente se encubrió como una explosión accidental de un mortero. El teniente Spears después del interrogatorio por parte de la policía militar, fue trasladado al Cuartel General Supremo Fuerza Expedicionaria Aliada en Francfort, donde volvió a confirmar la historia ante los oficiales de la OSS. Y por ello, Andrew Spears consiguió acreditación Delta Green. Pasado un mes, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena, alertan a la OSS y organizan lo que se cree que será la última gran operación contra la Karotekia, utilizando a todos los agentes disponibles, incluido Spears.

Personalidad

Spears es un buen y valiente soldado. De buenas maneras y humilde. Siempre se preocupa por sus compañeros o subordinados. No pedirá nada que el mismo no pueda hacer. De todos modos, es escéptico con todo lo referente a lo oculto, pero no se paralizará por ello.

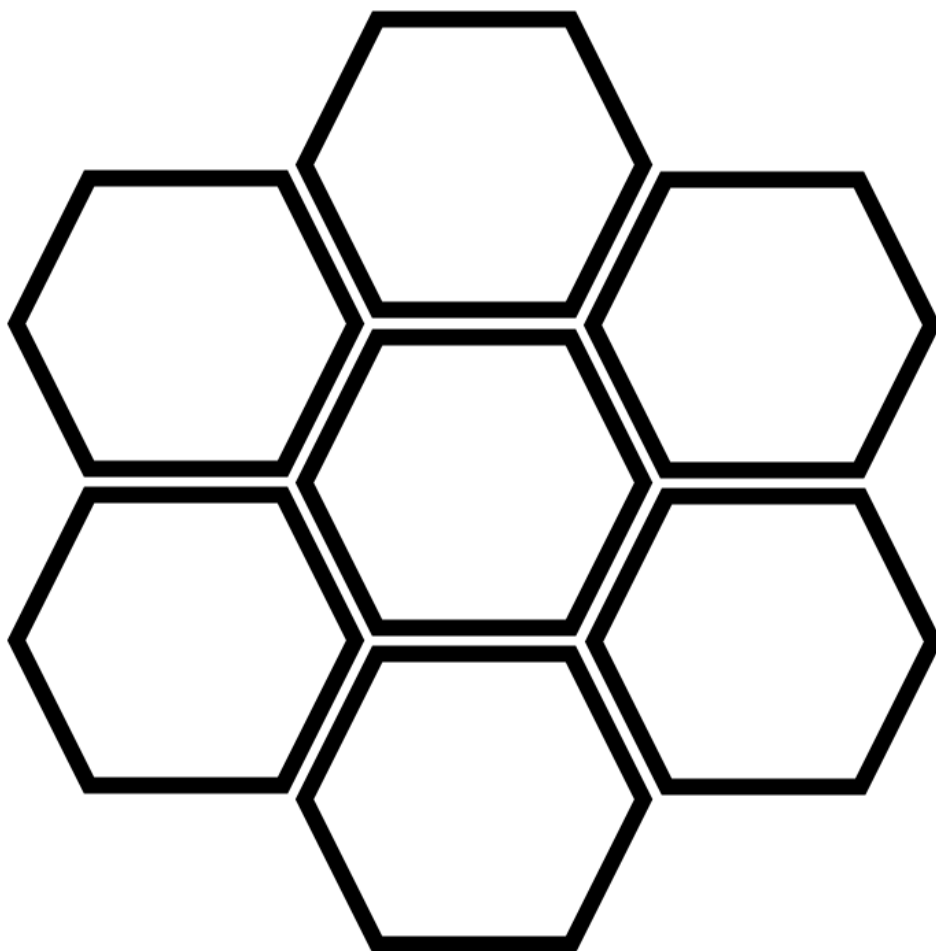
Fuentes

- Delta Green, de Pagan Publishing. Traducido y publicado en España por La Factoría de Ideas.
- Los Expedientes de la Lavandería (El Juego de Rol), de Bastien “Atriarche” Wauthoz. Traducido y publicado en España por NO Ctrl-Z Games.
- The Laundry Files RPG, de Cublice 7.
- The Isis Coordinates, de West End Games.
- DELTA GREEN: 1939-1945, web <http://odh.trevizo.org/>
- Y obviamente WIKIPEDIA, web https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

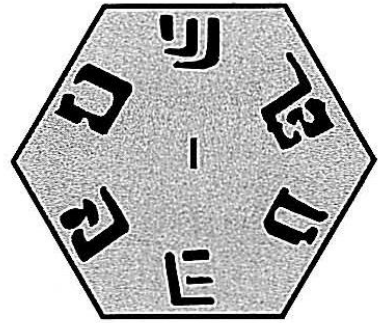
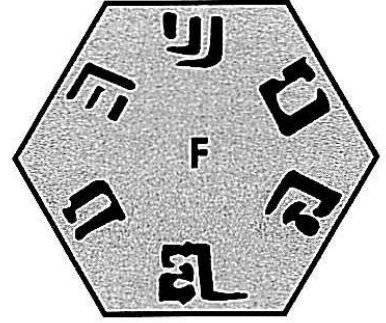
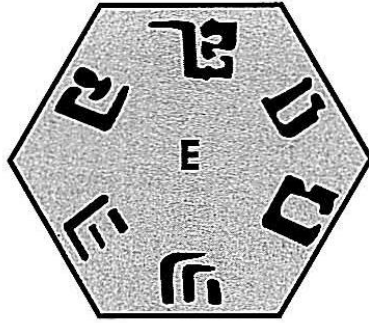
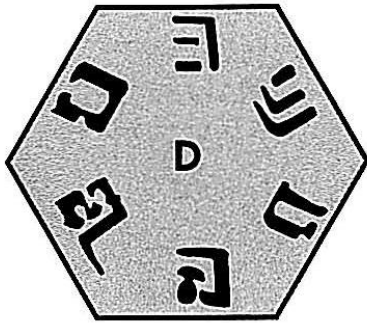
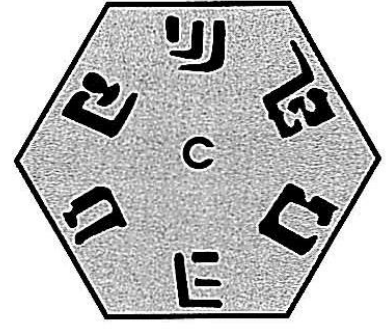
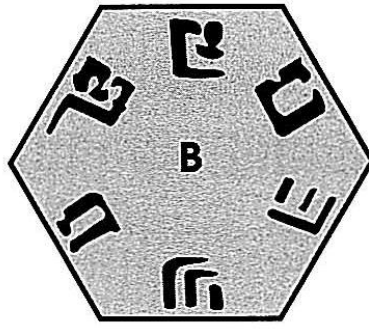
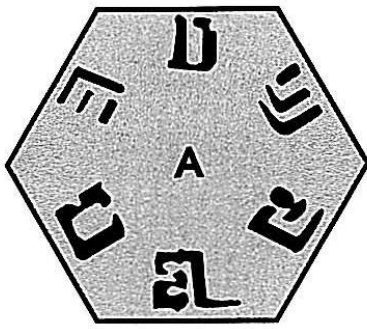
Agradecimientos

Para finalizar quisiera dar las gracias a todos los que han ayudado a que esta partida no quedara solo en mi cabeza y en mis notas inteligibles. En primer lugar, a esas magnificas jornadas que son las *Cthulhucon*, un magnifico encuentro anual de familia rolera; a mis jugadores de estas *Cthulhucon 2020* que fueron mis conejillos de indias al llevarla sin probar ni nada, que se metieron desde el minuto 1 en los PJs que les había dado; y al Gordo, que además de hacerme unos mapas como Cthulhu manda, se convirtió en mi editor improvisado, corrigiendo errores y dándome consejos. A todos, ¡UN MILLON DE GRACIAS!, y al resto, que disfrutéis de la partida.

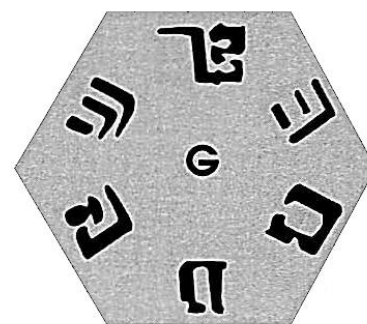
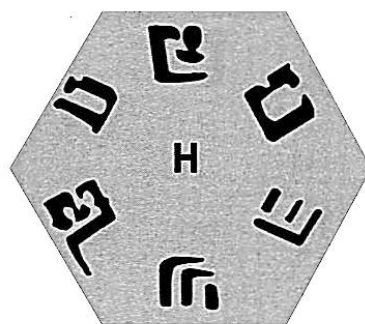
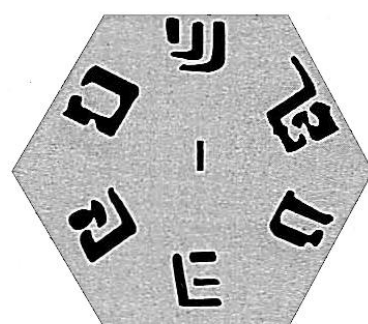
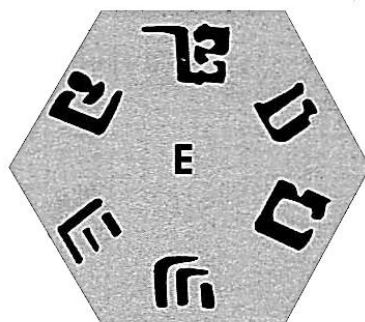
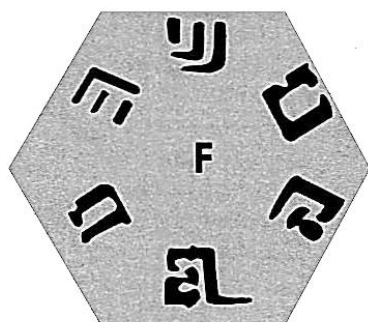
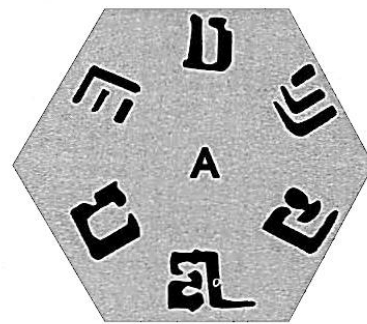
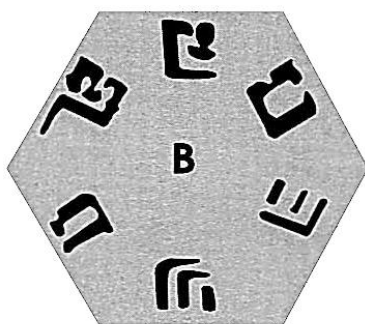
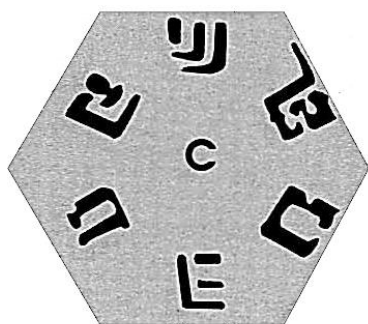
Material para imprimir



Placa metálica del altar encontrada en "De Gruft"



Monedas metálicas (cara)



Monedas metálicas (cruz)