

SEMPER FIDELIUS

AVENTURAS Y ESCENARIOS I

LUCHA Y CONQUISTA



Quepuntos

CRL

SEMPER PARATI

AVENTURAS Y ESCENARIOS I

LUCHA Y CONQUISTA



Quepuntos
CRL

SEMPER FIDELIS

REGLAMENTO MULTITEMPORAL
DE BATALLAS CON FIGURAS

AVENTURAS Y ESCENARIOS Nº I LUCHA Y CONQUISTA

Por: **David R. Barba**

Edición
Ayudante de diseño
Director Artístico
Portada e ilustraciones interiores
Corrección de estilo y reglas

Iván Cañizares
José Manuel Hernández
Sergi Sánchez Vidal
Miguel Ángel Cáceres
Ester Tornos Sales

Colaboraciones, pruebas de juego y agradecimientos

Lugares para poder iniciarte en Semper Fidelis: Lluís Clupés ("Figurat", Barcelona), David Gómez ("Follet Verd", Mataró), Alexis ("Static", Barcelona).
Pregunta en tu tienda habitual para iniciarte en el apasionante mundo de Semper Fidelis.

Dar gracias a DragonRune Miniatures® por las imágenes de sus fascinantes figuras y a la compañía británica "Dice&Games" por su apoyo, así como recomendar la adquisición de estas maravillosas figuras.

Anno Domini 2002

**A vuestra paciencia, y comprensión, va dedicado este suplemento.
A los modestos fabricantes de buenas figuras, al pequeño comerciante,
y al jugador independiente de las ideas fijas.**

Fotos y bocetos de la figuras © 2002, DragonRune Miniatures™.
Figuras futuristas de Soldados y Robots© 2002, Dice&Games™.
Todos los derechos reservados. Usado con licencia

Aventuras y Escenarios nº I: Lucha y Conquista
1ª edición julio 2002

D.L.: SE-3698-2002
ISBN.: 84-95949-23-7

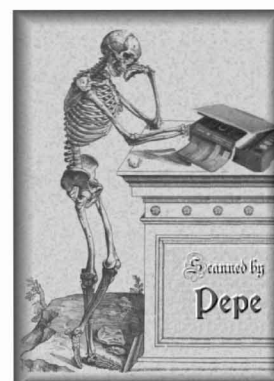
©2002, David R. Barba y Proyectos Editoriales Crom, S.I.

Todos los derechos reservados.

Impreso en España

Impreso por: Publicaciones Digitales, S.A.

www.publidisa.com — (+34) 95.458.34.25. (Sevilla)



ƒ

SEMPER FIDELIS

**REGLAMENTO MULTITEMPORAL
DE BATALLAS CON FIGURAS**

**AVENTURAS Y ESCENARIOS Nº 1
LUCHA Y CONQUISTA**

<http://es.groups.yahoo.com/group/semperfideliseljuego/>

Semper Fidelis		Aventuras y escenarios	31
		<i>Escenario: el Dorado no esta aquí</i>	31
AYUDAS DE COMBATE	7		
El nuevo milenio empieza aquí	7	IMPERIOS Y REVOLUCIONES	
Los consejos tácticos del Sargento Valles	7	Los mares del Sur	33
<i>Desde el principio de los tiempos</i>	7	Aventuras por mar y por tierra	33
<i>Los niveles de operaciones</i>	7	Aventuras y escenarios	33
<i>Táctica antigua</i>	7	<i>Escenario: asalto a Puerto del Coral</i>	33
<i>Táctica moderna</i>	8		
La escala H0	8	LANZAS Y FUSILES	
<i>Cómo usar la escala H0 en Semper Fidelis</i>	8	Los nuevos estados	35
<i>Un poco de bricolaje</i>	8	Aventuras y escenarios	35
Las armas modernas	8	<i>Escenario: el Polvorín</i>	35
<i>Diferencias de fabricante</i>	8	<i>Escenario: asalto a la rectoría</i>	35
<i>Reglas para Armas Guiadas</i>	9		
<i>La tecnología militar</i>	9	TERCER MILENIO	
<i>La evolución del arma de fuego personal</i>	9	Los felices años 20	39
Nuevas Habilidades Especiales	10	Aventuras y escenarios	39
Aumentar las características de los Personajes	10	<i>Aventura: el expediente Crownbill</i>	39
Reglas opcionales	11		
Los Mundos	11	LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL	
		Tiempos de incertidumbre	41
TIERRA DE DRAGONES		De la Blitzkrieg a la Línea Sigfrido	41
Los Reinos	13	Los ejércitos	42
Bárbaros y Bribones	13	La realidad superó a la ficción	44
La difícil vida cotidiana	13	Aventuras y escenarios	44
<i>Señores y vasallos</i>	13	<i>Escenario: asalto a Ivanogrado</i>	44
<i>Las Hordas de las Tinieblas</i>	13	<i>Escenario: rescate en la granja</i>	44
<i>Indumentaria</i>	13		
<i>Armas de Artillería</i>	14	Las guerras encubiertas: 1950-2050	45
<i>El duro campo de batalla</i>	14	<i>La guerra fría</i>	45
<i>Tesoros y recompensas</i>	14	<i>La era de Acuario</i>	45
<i>Magia: nuevos hechizos de combate</i>	14	<i>Los cuerpos de seguridad</i>	45
		<i>Los clanes de la noche</i>	45
Las tierras del Valle de Argran	15	Aventuras y escenarios	47
<i>La Gran Desgracia</i>	15	<i>Aventura: la Comuna</i>	47
<i>El Valle del Silencio</i>	15	<i>Escenario: la secta del Loto Negro</i>	50
<i>La ciudad perdida de Etendard</i>	15	<i>Escenario: escorpiones del desierto.</i>	51
<i>Las Grutas de Nalballa</i>	15		
<i>Los nuevos pobladores</i>	16	La era tecnopunk	52
Aventuras y escenarios	16	<i>Seguridad antisocial</i>	52
<i>Aventura: la Maldición de Aramonte</i>	17	<i>Un futuro incierto</i>	52
<i>Aventura: el Vórtice</i>	21		
<i>Aventura: la expedición al Valle del Silencio</i>	22	Aventuras y escenarios	52
<i>Escenario: las luchas de Etendard</i>	26	<i>Escenario: guerra de bandas</i>	52
HOPLITAS Y LEGIONARIOS		DARK ECHELONS	
Mitología clásica	29	Los Archivos	55
Dioses y Epopeyas	29	<i>Los gigantes caídos</i>	55
Material raro	29	<i>Los Clanes Elvar</i>	55
		<i>La antigua zona del Imperio</i>	55
Aventuras y escenarios	29	<i>Los restos de la República</i>	55
<i>Escenario: la Lanza de Atenea</i>	29		
		Los Sectores Exteriores	56
LOS CONQUISTADORES		<i>Sovboses</i>	57
Pueblos y Civilizaciones	31	<i>Blitzerfaust</i>	57
Los exploradores	31	<i>Comonhealth</i>	58
		<i>United Stelar Systems</i>	58

<i>Neurotronic Cyber Systems</i>	59
<i>Shogoon Khan</i>	61
El Terror de más allá del universo	62
<i>El enemigo definitivo</i>	62
<i>Delmor, el Horror Oscuro</i>	62
<i>Las Hordas de la Plaga Negra</i>	63
<i>La semilla del mal</i>	64
La Orden del Apocalipsis	65
<i>La Santa Sede</i>	65
<i>Los Capítulos</i>	65
<i>Las Cruzadas</i>	66
La Legión	66
<i>Los Tercios</i>	67
<i>La Mascota</i>	67
<i>Equipamiento</i>	67
Los Lobos	68
<i>Distintos orígenes</i>	68
<i>Los Clanes</i>	68
Aventuras y escenarios	69
<i>Escenario: amanecer Sangriento</i>	69
<i>Escenario: la Santa Reliquia</i>	70
<i>Escenario: salvad a la Líder</i>	71
<i>Escenario: picnic</i>	72
<i>Aventura: el corredor de la muerte</i>	74
GUARDIANES DEL PORTAL	
El universo infinito	77
El Portal	77
Las listas de Stocks	77
Aventuras y escenarios	77
<i>Escenario: el asalto de los buenos</i>	77
<i>Escenario: la base azteca</i>	78
<i>Escenario: alienígenas y dinosaurios</i>	79
LA FORTALEZA	80
Juegos de batallas y juegos de rol	80
<i>¿Cuándo uso mi juego de rol y cuándo Semper Fidelis?</i>	80
<i>Próximos refuerzos</i>	80
ANEXO	
Compendio de reglas opcionales	81
Símbolos y Marcadores	81

AVENTURAS Y ESCENARIOS I



AYUDAS DE COMBATE

EL NUEVO MILENIO EMPIEZA AQUÍ

Tienes en tus manos un suplemento lleno de nuevos elementos para poder profundizar aún más en el universo de *Semper Fidelis*.

Te ofrecemos una pequeña extensión de las reglas, con indicaciones para ayudarte a usar una escala que da mucho de sí, la 1:87 o también llamada H0 por sus usuarios más comunes, los aficionados a los trenes eléctricos. Es una escala que te permite usar gran cantidad de medios (tanques, robots,...) utilizando el mismo espacio de mesa. Nuevas Habilidades Especiales para los Personajes que logren superar la dura barrera del conocimiento superior que supone alcanzar el 100% de una Habilidad y llegar a convertirse en una Leyenda viva. Un tipo de arma muy moderna, las armas guiadas por medios electrónicos (o mágicos), que aumentan tremendamente su posibilidad de acierto exacto. Pero sobre todo, en una línea de suplementos que pretende ser eminentemente práctica, encontrarás páginas y páginas con aventuras que puedes adaptar rápidamente a tus juegos de rol preferidos, juntamente con escenarios de batallas con que curtir a tus sufridas tropas. Entre los escenarios hallarás además descripciones de nuevas armas con que equipar a tus Unidades de Combate de diferentes épocas. Y como postre final, el marco definitivo para tus ambientaciones, la mezcla total de períodos históricos en la ambientación Guardianes del Portal, donde te damos indicaciones para que puedas enfrentar ejércitos de cualquier origen y época en las secretas batallas de las que ningún historiador se atrevió a hablar en sus crónicas. En definitiva, un suplemento eminentemente práctico, sin faltar apartados descriptivos que te ayuden a encauzar tus historias.

En este suplemento y en los que vendrán, encontrarás algunas excepciones muy puntuales a las reglas base. En estos casos, debes seguir la descripción citada en el suplemento, que prevalece sobre las reglas base en lo que se refiere a esa excepción.

LOS CONSEJOS TÁCTICOS DEL SARGENTO VALLES

La niebla lo cubría todo. Sabíamos que estaban allí, detrás de aquellos arremolinados árboles, esperando el momento oportuno. Intentando hacernos creer que se habían ido tras nuestra operación de castigo. Pero que la Patrulla no regresara, sólo podía significar una cosa. Finalmente, se decidieron. Empezó como un lejano murmullo, luego como el sordo crujir de las ramas y la hojarasca del bosque. Al poco, se oía ya el entrecocar de sus repugnantes armaduras personales. La niebla dejaba ver finalmente sus sombras, que comenzamos a ver dispersas aquí y allá, entre la marronosa neblina. En ese momento, sentimos una tremenda alegría al observar que habían sobrevivido muy pocos, y que estaban realizando un ataque suicida. Pero a la alegría siguió un momento de petrificación absoluta, al descubrir que las pocas figuras que veíamos eran las monstruosas encarnaciones del mal, de tamaño diabólicamente inhumano, que dirigían a sus huestes, y cuyos retorcidos cuerpos sobresalían sobre una turba tan numerosa y sedienta de sed que ni siquiera dejaba pasar la tenue luz de una lejana luna. En pocos segundos, se desató el infierno, y luego la nada. Desperté a la mañana siguiente, vomitando barro negruzco, tal vez por la sangre. Conseguí excavar hacia arriba entre los restos de mis compañeros, que aprisionaban mi cuerpo, cuya piel mostraba alguna que otra blancuzca mancha libre de color liláceo. La neblina seguía allí, impertérrita, y el campamento había quedado arrasado. Conseguí ser detectado por una patrulla amiga, antes de desvanecerme, y dicen que me salvaron de ahogarme en mi propia sangre. Nunca olvidé mi bautismo de fuego, ni la proporción de supervivientes. De entre toda mi Centúria, sólo quedé yo. Con el tiempo fui ascendido y degradado varias veces, algo normal hoy en día. Mi nombre es Valles, el Sargento Martín Valles por ahora, con sólo poco más de treinta años y más nieves en lo que queda de sien que las agrestes montañas en invierno.

Desde el principio de los tiempos

La existencia de los ejércitos es algo muy antiguo, pero comúnmente asociado a la historia misma de las civilizaciones. Es cierto que desde que son humanos, e incluso puede que antes, los hombres se agrupan y luchan entre ellos

por la posesión de territorios, bienes, o simplemente por crear la posibilidad que sus propios genes puedan reaparecer en la siguiente generación. Pero la estructuración militar reorganiza a los contendientes, y mediante el entrenamiento en técnicas y en disciplina hacia su líder más inmediato, el trabajo realizado conjuntamente mejora los resultados comparados con una desbandada desorganizada. Los ejércitos terrestres son la forma más antigua de organización militar. Y aún hoy en día, a pesar de los adelantos tecnológicos, son imprescindibles si realmente se quiere tomar posesión de un territorio conquistado. Pueden ir a pie, a caballo, en vehículo blindado o en un gigantesco robot tripulado, pero siguen siendo el ejército de tierra.

Los niveles de operaciones

Las operaciones militares se dividen tradicionalmente en tres grandes niveles: el táctico, el operacional, y el estratégico. El nivel táctico es el nivel de unos pocos "elementos", como el soldado a pie: cuando corre, salta, se lanza al suelo, dispara, se esconde, etc., aunque para un único tanque o avión sería qué maniobra llevar a cabo, o cuándo y qué disparar. Cuando estamos tratando con a lo sumo unas decenas de soldados por bando, nos encontramos en un nivel táctico. El nivel operacional implica a mayores cantidades de contingentes y vehículos, y cobra importancia la maniobrabilidad y movilidad de las agrupaciones, así como el terreno a mayor escala. Cuando trabajamos a nivel estratégico, esto incumbe muchos más aspectos, desde las operaciones militares a gran escala hasta la logística y la planificación de la guerra a muy largo plazo, meses o años: qué fabricaremos, qué zonas de recursos estratégicos (hierro, petróleo) intentaremos conquistar, tanto para nuestro bien como para poner las cosas difíciles al oponente, etc.

Imaginaos un zoom que fuera de la visión más ampliada, viendo los pequeños detalles, a la más panorámica, viendo sólo lo más general. En el nivel táctico encontraremos que cada figura posee una cierta independencia de las demás, y puede agacharse, lanzarse cuerpo a tierra, mirar en una dirección concreta, etc. En un nivel operacional todo eso se pierde en el grosor de la unidad, e importa más lo que ésta hace en conjunto: maniobrar, avanzar, atrincherarse, etc. En un marco estratégico sólo nos importa si nuestras divisiones han ocupado o no una población o un territorio, si mantienen intactas sus líneas de suministros, y si en los próximos meses vamos a destinar nuestros recursos a fabricar tanques o aviones. En cuanto a cantidad de efectivos, el juego táctico suele usar figuras individuales, escuadras y pelotones. El operacional secciona, compañías y batallones, y el estratégico regimientos, brigadas y divisiones. Esta clasificación variará según autores y según países, pero resulta bastante aproximada. Con miniaturas de plomo, los reglamentos tácticos suelen darse a escala "1 a 1", cada figura representa a un hombre, mientras que con los operacionales cada figura o peana suele representar a varios, y de hecho suelen verse peanas con varias figuritas en ella en el caso de estos últimos.

Táctica antigua

Las cosas han cambiado mucho con los tiempos, o mejor dicho, con la tecnología aplicada a las armas que ha aportado el paso de los siglos. Si te encuentras en una batalla en la cual lo que priman son arcos, flechas y espadas, no lo dudes: usa grandes cantidades de infantería pesada, armada con espadas y corazas, y arremete contra tu enemigo a toda velocidad. Los Romanos fundaron un Imperio gracias a su infantería pesada (entre otras cosas). La caballería es de gran ayuda en un momento dado, pero déjala como una reserva de emergencia. Los arcos y flechas están bien, pero son aparatosos, lentos y caros. Nunca están de más, claro, mientras tu infantería pesada avanza.

Por supuesto, ni se te ocurra perder el tiempo lanzando a tus Personajes Cuerpo a Tierra cuando te disparen. Sale más a cuenta avanzar lo más rápidamente posible, y si no consigues alcanzar al enemigo, pero quedas lo bastante cerca para que él sí te alcance a ti en un ataque Cuerpo a Cuerpo, será mejor que gastes tu última acción en un estado de Guardia, que te evitará sorpresas desagradables. Lo mismo para algunos tiradores auxiliares (arqueros o honderos) en la retaguardia de tu línea de ataque, déjalos en Guardia para cubrir a la infantería. El alcance efectivo y la potencia de las armas de proyectil es tan pequeño, que una buena carga de infantería pesada puede demolerlos en un santiamén.

Táctica moderna

Dado que el juego que habéis elegido es de tipo "táctico", le hemos pedido a nuestro instructor, el Sargento Martín Valles, que escriba unos cuantos consejos para vosotros.

Cuando estás combatiendo en zonas de reducida visibilidad, como entre las casas de una ciudad, siempre puedes encontrarte al torcer una esquina con alguien preparado para dispararte. Es necesario buscar siempre una cobertura, y no quedarse nunca sin un mínimo resguardo. Si es necesario, porque te encuentras en medio de un llano, puedes echarte Cuerpo a Tierra y avanzar así, a no ser que consideres que moviéndote de pie puedes conseguir llegar en poco tiempo hasta un lugar a cubierto. Cuando te toque disparar, hazlo ofreciendo el mínimo blanco posible, y si te resulta posible, vuelve a esconderte después de disparar. El mejor sistema es quedar a cubierto tras un elemento lo suficientemente alto, gastar una acción para salir de él, gastar dos acciones para disparar (un par de veces si te lo permite tu arma, o una si es de potencia negativa), y gastar la cuarta acción para volverse a esconder. Tomar una casa enemiga es uno de los momentos más difíciles para un equipo de asalto. Lejos de entrar por puertas o ventanas convencionales, procura abrir una "ratonera" con granadas de mano en alguna de sus paredes, si son lo suficientemente vulnerables como para no soportar el impacto de tus explosivos. Por otra parte, procura lanzar más granadas en el interior de la casa antes de entrar, y así "limpiar" la entrada. Si entras por el boquete recién abierto de una pared trasera, tienes más posibilidades que tus Personajes no caigan bajo el fuego de los enemigos que estuvieran en estado de Guardia orientados hacia la entrada.

LA ESCALA H0

No hay duda que las figuras más preferidas por los jugadores son las de (aproximadamente) 36 mm, ya que ofrecen el equilibrio exacto entre la fascinación de ver en combate las figuras que has pintado a tu propio estilo, con el tamaño lo bastante reducido para tener una buena perspectiva de la batalla. El reglamento de *Semper Fidelis* viene preparado para ser usado con las figuras de plomo habituales en fantasía y ciencia ficción, de unos 28 a 36 mm de alto. Por otro lado, resulta algo dificultoso, en el espacio habitual de un domicilio, poder añadir elementos como tanques a la escala de las figuras de 36 mm, y es por esto por lo que la escala H0 puede ser una alternativa muy sugerente. Dado que esta escala es una de las más interesantes, por la existencia de grandes cantidades de figuras de plomo de todas las épocas y complementos (a un precio más económico), vamos a hablar un poco más a fondo de ella.

Sin duda, la H0 es una de las escalas más apreciadas en el mundo entero, ya que permite llegar al límite de la definición de las figuras de plomo que representan a seres de tamaño humano (de 15 mm de alto), al tiempo que se amplían las posibilidades de juego, ya que pueden incluirse elementos que de otro modo ocuparían demasiado espacio, como grandes tanques, o robots futuristas tripulados. La escala H0 equivale a 1:87, y es una de las más usadas por los aficionados al hobby de los trenes. Esto hace que exista un sinnúmero de complementos, en especial para la escenografía, pero también gran cantidad de reproducciones militares. Cuando lo que nos gustaría ver sobre la mesa, más que las figuras de los soldados, es una batalla de tanques, pero por supuesto también acompañados por infantería, esta es la escala que debería elegirse. Existen también tanques a la medida de las figuras de 36 mm (tanto de fantasía como históricos), pero suelen resultar caros, y poner más de uno por bando en una mesa convencional es un problema tanto estético como de coherencia con el reglamento o con lo que sería una situación de combate mínimamente realista. Por el contrario, existe una gran cantidad de fabricantes que ofrecen tanques en escala H0, y en diferentes grados de calidad, adaptables a todos los bolsillos (desde tanques de plástico de 2 hasta tanques de metal pulcramente detallados a 20). En el apartado sobre el Tercer Milenio, disponéis de un escenario específicamente diseñado para usar tanques e infantería de escala H0.

Cómo usar la escala H0 en *Semper Fidelis*

Aquí te ofreceremos las directrices necesarias para jugar a esta escala. Los cambios van a ser muy pocos, principalmente para seguir siendo fieles a la filosofía del *Semper Fidelis*: máxima jugabilidad con mínima memorización, dado que un juego fantasioso ofrece mayor diversión.

Lo poco que cambia

En primer lugar, cambia la altura que los elementos de la escenografía deben tener para "tapar" la visión de un Personaje:

- ▶ Personajes de tamaño estándar: 2 cm.
- ▶ Personajes Montados: 2,5 cm.
- ▶ Vehículos: la Altura de los vehículos queda a la tercera parte de lo especificado en sus plantillas, como mínimo 3 cm.

El Salto Vertical queda reducido a la mitad de lo especificado para cada caso. Dado que generalmente usamos seres de tamaño estándar (humanoides) en los que el Salto Vertical era de 5 cm, ahora nos queda en 2,5 cm.

El resto queda igual

El resto queda completamente igual: alcances de las armas, movimiento, diámetro de la zona afectada por las armas de Área de Efecto, etc.

Las peanas

La peana que puedes encontrar con mayor facilidad para cada uno de tus Personajes a la escala de 15 mm es la cuadrada de 2 cm de lado. Aunque nos consta que algunos jugadores usan directamente como peana monedas de bajo valor, que suelen salir incluso más baratas que las peanas auténticas. La opción de usar monedas es algo que debe quedar de común acuerdo entre los jugadores, para asegurarse que se usan los mismos diámetros. La ventaja es que con la llegada del Euro, es posible ponerse de acuerdo incluso con jugadores del resto de países miembros.

Un poco de bricolaje

En algunos de los escenarios que aparecen en este suplemento, se comenta al describir la escenografía la necesidad de usar una "casa" o similar, a colocar según lo indicado en el mapa del respectivo escenario, y a cuyo interior podrán acceder las figuras de los Personajes. Deberá contar con una ventana en cada lateral, más una puerta a colocar en cualquier lateral. Si no disponemos de la maqueta adecuada, o de los elementos para construirla, como solución de emergencia podría usarse una caja de zapatos. Pintando las paredes de gris, el suelo interior simulando tablones de madera, y algún que otro elemento decorativo, sólo faltará recortar una puerta de 3 cm de ancho, y las cuatro ventanas, de unos 3 cm de ancho y una altura respecto al suelo de por lo menos 2,5 cm, pudiendo ser la ventana todo lo alta que sea necesario, mejor si llega hasta arriba de todo, para luego facilitar el uso del centímetro plegable en el momento de medir distancias y comprobar si un Personaje es visible o no.

LAS ARMAS MODERNAS

Tras las dos guerras mundiales, y con la obligada carrera armamentística que supuso la Guerra Fría, la tecnología de todo tipo recibió en el Siglo XX un apoyo nunca antes visto. La propia carrera espacial se explica como parte de esta competitividad, y sin duda los avances en cohetes iban a ser de gran utilidad en los misiles nucleares intercontinentales.

Diferencias de fabricante

Conforme más avanza la tecnología y la complejidad de la manufacturación, se encuentran mayores diferencias entre los resultados que pueden ofrecer productos en principio similares pero provenientes de fabricantes distintos. De este modo, la diferencia entre una espada bastarda hecha en un lugar u otro de Occidente es a efectos prácticos más de estética que de resultados. En cambio un subfusil creado por una nación u otra, o incluso por la misma nación en épocas distintas, mostrará variaciones mucho más perceptibles en los efectos que provoca al ser usada. Por otra parte, es necesario tener en cuenta que los efectos de una misma arma dependen del contexto en que esté siendo usada. Es decir, una misma arma nos dará resultados distintos en cuanto a eficacia conseguida si el objetivo es usarla en Tiro Olímpico o en una situación de combate real. Las estadísticas de las armas descritas en *Semper Fidelis* son en primer lugar pocas, ya que se trata de una perspectiva forzosamente amplia dado que hemos de usar muchos Personajes por bando. En segundo lugar, están descritas en función de un uso rápido y en una situación tan tensa como lo es el combate. También es curioso observar la evolución de las armas a lo largo de las épocas. Las armas de cuerpo a cuerpo van desapareciendo en pos de las armas de fuego. De entre éstas,

las personales van mejorando progresivamente, llegando el fusil a alcanzar un lugar predominante, hasta que llega un momento en que las funciones del fusil van siendo sustituidas por otras armas (ametralladoras, fragmentación), y se pasa al subfusil. Pero también el subfusil pierde su momento de gloria en cuanto a uso militar en favor del fusil de asalto. En los combates modernos, se habla de alcances efectivos de 300 metros en cuanto al trabajo de la infantería se refiere, dejando alcances más largos para otros elementos. Recordémoslo una vez más: por muy avanzada que sea la tecnología, en un combate rápido lo que prima es la simple vista humana, y no las miras telescópicas. Hoy en día, armas que han alcanzado un sofisticado grado de perfección, como revólveres y subfusiles, han quedado relegados a un uso secundario en manos de cuerpos de seguridad.

Reglas para Armas Guiadas

Las armas guiadas son principalmente potentes armas convencionales que añaden elementos electrónicos los cuales mejoran su capacidad para impactar en un blanco, como guías láser, cables superfinos y kilométricos, etc. En las reglas de juego, esto se consigue merced a una característica a la que llamamos Factor de Guía. El Factor de Guía aparece en forma de un modificador negativo, del tipo -10% , -20% , etc. Cuando calculábamos una Tirada de Disparo, y añadíamos diversos modificadores, como Cobertura o Apuntar, finalmente obteníamos el resultado necesario para lograr la tirada. Esta probabilidad quedaba reducida a la mitad si nuestro objetivo quedaba más allá del Alcance Base del arma, pero dentro del doble de ese Alcance Base. Finalmente tirábamos los dados para saber si conseguíamos impactar. Es en este momento en el que se aplica el modificador del Factor de Guía. Sobre el resultado obtenido con los dados, le podemos restar el valor indicado en la casilla Factor de Guía de la descripción del arma. Por mucho que reste el Factor de Guía, el resultado final nunca bajará de 01.

Ejemplo: Jorge Gálvez, Sargento de infantería en la Guerra de las Malvinas, con un CAP de 50%, dispone de un arma anticarro guiada por cable de Potencia +20%, Alcance Base 100 cm, y con un Factor de Guía de -10% , y de un solo proyectil. A unos 160 cm de distancia, tras un muro lo bastante alto para ofrecer Cobertura a un Vehículo, a un tanque enemigo. Gálvez anuncia que va a disparar el arma, apuntando primero, de manera que coloca la Diana sobre el propio tanque enemigo. La Tirada de Disparo contra el tanque con Cobertura será $50+20+10-10=70\%$, pero como necesita doblar su Alcance Base dada la distancia a que se encuentra el enemigo, la probabilidad queda reducida a la mitad, un 35%. Esto significa que con un resultado entre 01 y 05, será un impacto exacto, que con un resultado entre 06 y 35 el disparo se desviará (con suerte no mucho) y que con un resultado de 36 o mayor finalmente no disparará, ni perderá la munición, pero sí habrá perdido las acciones invertidas. Lanza los dados y consigue un 14. Normalmente esto indicaría que ha disparado, pero el misil se ha desviado. Pero como es en este momento cuando se aplica el modificador del Factor de Guía, tenemos que $14-10=04$. Entra en el margen de 01 a 05, de manera que ha conseguido un impacto exacto. Se anota dos Marcas en su CAP en lugar de una. Si al lanzar los dados hubiera obtenido un 03, al restar 10 puntos quedaría en un 01. Y si hubiera lanzado un 44, hubiera quedado en 34, con lo que habría disparado, pero con desviación.

Por supuesto, las armas guiadas no son feudo exclusivo de las deslumbrantes tecnologías modernas y futuras. Mediante el uso de la magia, los grandes sabios de los reinos fantásticos son capaces de añadir aptitudes increíbles en objetos aparentemente normales. Las armas guiadas mágicamente son un tesoro muy preciado.

La tecnología militar

Desde que los primitivos ancestros del ser humano empezaron a desarrollar su inteligencia tecnológica, esta especie de tipo generalista, que hasta entonces había malvivido sobreviviendo a otras especies de tipo especialista que nacían dotadas de otros recursos de tipo físico (garras, dientes, etc.), empezó a alzarse poco a poco. La creación de instrumentos empezó por lo más necesario, conseguir alimentos y aumentar las probabilidades de supervivencia. Pronto, esto comportó también el aumento de los enfrentamientos con

otros grupos similares, con lo que empezarían las primeras guerras armadas. Nuestros parientes vivos más cercanos, los chimpancés, a pesar de no usar elementos en función de "armas", sí presentan la conducta de asociarse en grupos para perseguir y matar (sin ningún tipo de piedad) a chimpancés de otros grupos, de manera que parece ser que esta conducta es, además de muy primitiva, anterior a la creación de armas.

La tecnología era en todos sus aspectos un avance de cara a la calidad de vida. El grupo con mayor calidad de vida, podía sobrevivir mejor, y en consecuencia, acababa reproduciéndose en mayor cantidad que otros grupos. De esta forma, se iniciaba una escalada a favor de los poseedores de esta "inteligencia tecnológica". Evolucionaron los instrumentos de uso diario, tanto para la construcción de viviendas, como para la manufactura y almacenamiento de alimentos, y todo tipo de facilidades. Y, por supuesto, evolucionaron las armas. El gran salto para la creación de armamento vendría con el descubrimiento del trabajo de los metales como el bronce y el hierro.

Las armas cuerpo a cuerpo y las armaduras mostraron un gran avance al aplicarles la tecnología del hierro. Con esta tecnología, progresivamente depurada, se avanzó hasta bien avanzada la Edad Media, momento en que apareció otro gran descubrimiento, la pólvora. La rápida combustión de este elemento producía tal cantidad de gases en tan poco tiempo que se provocaba una expansión lo suficientemente grande como para expeler proyectiles a largas distancias. Se siguió un largo camino hasta llegar a la precisión de nuestros días, y los comienzos fueron muy difíciles. Los arcabuces de los conquistadores españoles, puestos con facilidad como explicación teórica de sus rápidas conquistas, eran unos instrumentos sumamente imprecisos y costosos de manejar que hacían ruido más que nada. Tal vez fueran útiles en la guerra a campo abierto en Europa, acompañados de los piqueros, pero no lo eran tanto en las húmedas selvas sudamericanas, y recalamos lo de húmedas porque funcionaban con una mecha que tenía que estar encendida para que el invento funcionara.

La evolución del arma de fuego personal

A continuación, os relatamos los progresivos avances tecnológicos en armas personales que se realizaron en la pequeña Europa desde el conocimiento de la pólvora, y por los que pasó el arma de fuego antes de llegar a los sistemas actuales. Básicamente, el primer sistema fue el de avancarga, en que los diferentes componentes (pólvora y proyectil) se introducían por la boca del cañón del arma. Además de estos sistemas mecánicos, se realizaron diversos avances químicos para mejorar la pólvora y el nivel de granulación de la misma. Hacia 1450, después de muchos diseños y experimentos, el arma personal de fuego ya mostraba una cierta forma familiar, con un cañón alargado y de diámetro interior relativamente pequeño, montada en madera y con una especie de culata para apoyar en el hombro. Las armas basadas en el uso de mechas fueron el primer paso. El disparador (comúnmente gatillo) del arma accionaba el soporte de la mecha encendida, que caía sobre un pequeño contenedor con pólvora, a su vez comunicada con la pólvora del interior del cañón, expulsando finalmente el proyectil (y creando una cierta humareda). Este invento permitía apuntar y disparar en el momento escogido. El siguiente avance lo constituirían las armas que usarían el sistema de chispa. Evidentemente, una muy antigua forma de hacer fuego, mediante chispas, era el uso de la piedra de pedernal, y aplicarlo a los fusiles fue un lógico paso. Es probable que el primer diseño apareciera en la zona de Alemania alrededor de 1525, si bien es difícil de saber con certeza. Como antes, el disparador accionaba un soporte que actuaba sobre un pequeño orificio lleno de pólvora que llegaba hasta la carga principal, pero esta vez soportaba piedra de pedernal que al impactar producía las chispas requeridas para encender la carga. En la búsqueda de nuevos productos químicos cada vez más potentes, se llegó a redescubrir un tipo de explosivo que superaba con creces a la pólvora. Era conocido desde mucho antes, si bien en círculos muy cerrados, pero hasta ahora no se había pensado en su uso armamentístico. El problema era que superaba tanto a la pólvora, que era imposible utilizarlo como sustituto, ya que las armas, simplemente, al sufrir tanta presión interna, explotaban. De hecho fue una época de experimentación muy sufrida, en la que los laboratorios y todos sus ocupantes solían, literalmente, saltar por los aires. Las cargas de la tradicional y segura pólvora, encendidas por fulminantes, parecían ser la solución final.

Así nacería el sistema de percusión, que daría mucho de sí, y que ha sido la base de los desarrollos que han llegado hasta nuestros días. Alrededor de 1827, era de uso habitual, tras muchos experimentos, el fulminante. De forma parecida a los pequeños fulminantes de pólvora de las pistolas para niños, se colocaba en un diminuto contenedor metálico una carga de fulminante, que al recibir la percusión (por parte del martillo a su vez accionado por el disparador) creaba la chispa necesaria para encender la carga, como siempre a través del orificio que comunicaba el lugar de la chispa con la carga en sí. Siguieron otros avances fundamentales. Uno fue el usar proyectiles alargados, en lugar de esféricos, conjuntamente al rayado helicoidal del interior del cañón o "ánima". Esto hacía que el proyectil girara sobre su propio eje, alcanzando una estabilidad nunca vista hasta entonces, que mejoraba tremendamente la trayectoria. Otro gran avance fue el desarrollo de la aguja percutora. Este sistema de aguja venía parejo a otro gran invento, el cartucho. En una misma pieza, se incluía la carga de pólvora, el percutor y el proyectil, todo unido por una vaina y en este mismo orden. Dentro del fusil, al accionar el disparador, una aguja metálica atravesaba la carga de pólvora, llegaba hasta el fulminante colocado en la parte trasera del proyectil, y así este salía expulsado. La vaina era generalmente de papel comprimido, que se quemaba con la explosión interna. Además, la carga del cartucho se realizaba por la parte delantera del arma, ya no era necesario el complicado ritual de avancarga por la boca del cañón. Esta sería toda una revolución, si bien por supuesto no era un arma perfecta. La aguja de por sí era un elemento delicado, y con tendencia a corromperse con las sucesivas explosiones. Además, en general era de menores prestaciones que los de avancarga con fulminante. Fue principalmente usado por la caballería, para quien en la práctica era imposible usar fusiles de avancarga. Pero el invento mejoraría, y el concepto de aguja percutora se iría perfeccionando. El cartucho, también más perfeccionado, se haría muy similar a los actuales cartuchos de escopeta, y se extraía después de ser usado. El siguiente paso, sería el uso de cartuchos metálicos, que ofrecían mejores prestaciones, además de no ser traspasados por el agua como los de papel o cartón. El sistema fue perfeccionándose, y aparecieron a finales del siglo XIX nombres como Mauser y Springfield, entre otros. A continuación se diseñaron los mecanismos necesarios para poder almacenar varios cartuchos metálicos, consiguiendo que al accionar una palanca, apareciera un nuevo cartucho y fuera expulsada la vaina metálica del anterior. Otro cambio fue pasar al uso de pólvoras que no producían casi humo, lo que ayudaba a no perder de vista al objetivo tras la humareda, y a esconder la ubicación del tirador.

Así aparecían los primeros rifles de repetición como el famoso Winchester, y los fusiles militares de repetición como el Lebel o el Lee-Enfield. Tras esto, se diseñaría el sistema de recuperación de los gases de la explosión de un cartucho, cuya fuerza se aprovechaba para expulsar la vaina vacía y permitir que automáticamente se cargara un nuevo cartucho, con lo que serían los primeros fusiles automáticos. Subfusiles y Fusiles de Asalto serían el inmediato salto evolutivo, hasta llegar a nuestros días.

NUEVAS HABILIDADES ESPECIALES

En el reglamento base de *Semper Fidelis* dispones de las reglas a aplicar cuando un Personaje llega a cambiar la numeración de las centenas de uno o más de los valores de sus Habilidades básicas. En estos casos, los Personajes ganan un premio especial, consistente en Habilidades Especiales que anotarás en sus características. Se trata de Personajes curtidos en la batalla, que tras un profundo grado de realización personal, se encuentran muy por encima de la media. Aquí te ofrecemos nuevas Habilidades Especiales que aplicar a tus personajes cada vez que logren superar el valor de sus centenas. Puedes escoger aplicarles el premio que tú mismo prefieras, si bien, las de tipo Experto sólo son aplicables una vez. Es decir, aunque asignes dos veces a un Personaje la capacidad de Experto en Jungla, sólo contará una de ellas, de modo que será un desperdicio (en estos casos consta como efecto no acumulativo), y será mejor aplicarle el +20% de Armadura Natural, u otra característica, como Experto Escalador.

Cada vez que se logre aumentar el valor de centenas de CCC, puedes escoger aplicar una de las siguientes habilidades:

► El desarrollo muscular o la constitución de este Personaje queda fuera de lo normal, y le sirve como Armadura Natural. El Personaje gana una Armadura Natural +20%. Si no poseía Armadura Natural (como un humano), ahora sí. Si ya poseía un valor, éste se le suma. El Coste del Personaje aumenta

en +2 cada vez que se sume este valor de Armadura Natural. Es Acumulativo, puedes aplicar este efecto varias veces.

► El Personaje gana un +10% de Armadura Natural, y la capacidad de Experto en Jungla, gracias a la cual su movimiento en espacios de densa vegetación nunca sufre penalización. El Coste del Personaje aumenta en +5. No es un efecto acumulativo.

► El Personaje gana un +10% de Armadura Natural, y la capacidad de Experto en Escalada, gracias a la cual su capacidad para Ascender o Descender aumenta en 2 Niveles más por cada acción. El Coste del Personaje aumenta en +6. No es un efecto acumulativo.

Cada vez que se logre aumentar el valor de centenas de CAP, puedes escoger aplicar una de las siguientes habilidades:

► El Personaje gana un Bonus especial que podrá aplicar cuando use armas de Tipo CAP, y que consiste en poder aumentar el Alcance Base en 10 cm por cada nuevo nivel de centenas que supere en su Habilidad. Cada vez que haga esto, el personaje aumenta su Coste en 10 puntos. El Bonus es intrínseco al personaje, no al arma. Es Acumulativo, puedes aplicar este efecto varias veces.

► El Personaje gana la Habilidad Especial Experto Cargador. Cuando use armas de Tipo CAP con una Potencia inferior al 0%, que requieren dos acciones para ser disparadas, este Personaje se las arregla para disparar gastando sólo una acción cada vez, de manera que puede disparar hasta cuatro veces en un turno sus armas personales de Potencia menor al 0%. Aumenta el Coste del Personaje en 6 puntos. No es un efecto acumulativo.

Cada vez que se logre aumentar el valor de centenas de MNT, puedes escoger aplicar una de las siguientes habilidades:

► El Personaje posee una mente tan rápida que es capaz de realizar más cosas que el resto de congéneres, a los que considera que se mueven a cámara lenta. El Personaje gana una acción extra. Si antes podía realizar cuatro acciones, ahora puede realizar cinco. El Coste aumenta en 10 puntos por cada acción extra ganada de este modo. Es Acumulativo, puedes aplicar este efecto varias veces.

► El Personaje es un Líder excepcional. Gana la Habilidad Especial de Experto en Mando, que proporciona un modificador de +20% a sus propias tiradas de Chequeo de Moral, y a la tirada de Iniciativa del principio de la Ronda, si usas el valor de MNT de este Personaje. Este valor no se suma a la MNT, sino que es un Bonus aparte sólo aplicable en estos casos descritos. El Coste del Personaje aumenta en +2. No es un efecto acumulativo.

► El Personaje es especialmente diestro y sigiloso. Gana la Habilidad Especial Experto en Infiltración. Puedes desplegarlo 20 cm más adentro de lo que sería la zona de despliegue habitual para su bando (por defecto, 20 cm en las reglas base). El Coste del Personaje aumenta en +2. No es un efecto acumulativo.

AUMENTAR LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

Existen tres formas principales para conseguir aumentar las características de tus Personajes. Una es el Aprendizaje, que ya describíamos en el libro base. Las otras dos, se refieren a premios que pueden ser atribuidos al vencedor de un escenario (y también algún premio de consolación para el perdedor), de la forma habitual con que premiábamos con equipo raro.

En cualquiera de los casos, cuando desees realizar los aumentos de valores de las Habilidades de los Personajes, debería ser algo que hicierais los jugadores conjuntamente, reunidos en la misma mesa. Si lo deseas, puedes incluso escenificarlo, poniendo a las figuras que representan a los Personajes en una especie de podium, o en algún tipo de círculo mágico, como si estuvieran a punto de recibir una alta condecoración o un gran rito de iniciación. Hacerlo a solas y aparte, es poco divertido, resulta más emocionante compartir el momento con los compañeros de juego. En todos los casos, se trata de reglas a aplicar fuera de la batalla, no en medio de ella.

Las formas posibles de aumentar las Habilidades son mediante:

- Aprendizaje
- Conjuros
- Artefactos

El Aprendizaje es el mecanismo más común, progresivo, y también lento. Es el descrito en el libro de reglas, y se da tras conseguir usar con éxito sus Habilidades durante la batalla. Representa la capacidad de automejora que poseen tus tropas. Los Conjuros son premios que se otorgan a los

contendientes, en escenificaciones que incluyan el uso de la Magia. Su preparación incluye largos rituales, por ello se aplican tras la batalla, no en medio de ella (a diferencia de los Hechizos).

Los Artefactos son otro tipo de premios que aparecen en ambientaciones. Pueden ser de tipo mágico, como pócimas, o también de tipo tecnológico muy avanzado, como máquinas alienígenas de reorganización molecular, o sueros sintéticos de diseño. Sus efectos tardan en aparecer, por ello su uso se realiza también fuera de la batalla.

Conjuros y Artefactos son objetos "raros" que puedes guardar en tu Stock, junto a armas y armaduras poco frecuentes que consiguieras obtener. Simplemente, aplica los efectos que se describan en ellos, y bórralos de tu lista de Stock una vez utilizados (algunos permiten ser usados un determinado número de veces, simplemente debes ir contabilizando cuantas te quedan). Los efectos suelen hablar de un aumento en dados. Esto se explica debido a que el efecto de un mismo suero en diferentes Personajes puede variar, o incluso en un mismo Personaje en diferentes momentos o circunstancias.

Ejemplo: Gustavo ha obtenido un Suero psicotrópico PS-I, de un solo uso, y que aumenta en 3d6 el valor de MNT de un Personaje. Gustavo y sus amigos, contendientes habituales, se han reunido ese día para lanzar las tiradas de Aprendizaje y similares, y Gustavo decide gastar su suero en Wallace, un Personaje con CCC 68%, CAP 103% y MNT 97%. Resulta muy difícil romper la barrera que supone superar una centena, pero usando el suero, va a resultar coser y cantar. Coloca la figura que representa a Wallace en una especie de escenificación de un laboratorio, y gasta el suero (deberá borrarlo de su Stock). Lanza los 3d6, y obtiene un 12. La MNT de Wallace es ahora de 109%. Recuerda que como ha superado una "centena" eso además supone una ganancia de Habilidades Especiales, pudiendo escoger de entre la lista disponible en este mismo suplemento. Además, ahora el Coste de este Personaje ha aumentado también en un punto.

Conjuros

► Conjuro de Resurrección

Disponibilidad: poco común

Descripción: mediante los rituales descritos en este pergamino encantado, un Personaje que haya fallecido, puede ser devuelto a la vida. Sin embargo, es posible que no reaparezca recuperado totalmente. Al usar el Pergamino de Resurrección, el Personaje escogido vuelve a la vida, pero debes lanzar 1d10 para cada una de las Habilidades CCC, CAP y MNT. El resultado obtenido en cada dado se sustrae de la correspondiente Habilidad. Si a consecuencia de esto, alguna de sus Habilidades cae por debajo de una centena, también pierde una Habilidad Especial correspondiente (a escoger por el jugador, si se posee más de una).

Artefactos de tipo mágico

► Poción de Sangre de Dragón Rojo

Disponibilidad: poco común

Descripción: lanza 1d6. El valor obtenido, multiplicado por 10, es el valor de Armadura Natural que gana el Personaje (se suma al anterior, si ya lo poseía). El valor obtenido con el dado equivale también al Coste que aumenta el Personaje.

Utilizable: 1 vez.

Artefactos de tipo tecnológico

► Suero psicótropo PS-I

Disponibilidad: poco común.

Descripción: el valor de MNT del Personaje aumenta en 3d6 puntos.

Utilizable: 1 vez.

► Suero fibromuscular FM-I

Disponibilidad: poco común.

Descripción: El valor de CCC del Personaje aumenta en 2d10 puntos.

Utilizable: 1 vez.

► Suero perceptomotor PM-I

Disponibilidad: poco común.

Descripción: El valor de CAP del Personaje aumenta en 1d10 + 2d6 puntos.

Utilizable: 1 vez.

REGLAS OPCIONALES

En el reglamento base de *Semper Fidelis* se especificaban el grueso de las reglas, básicas y avanzadas, que tus Personajes necesitan usar en sus enfrentamientos. Aún así, en cada suplemento te ofreceremos sugerencias y reglas optativas que pueden usarse a elección de cada grupo de jugadores, dejando siempre como libro maestro el reglamento base. Una de estas reglas opcionales, que te ofrecemos ahora mismo, se refiere al combate cuerpo a cuerpo. Como sabes, en la Tirada de Golpe (TG) se suman la habilidad CCC del Personaje atacante y el Bonus al CCC de su arma de Tipo CCC, añadiendo Bonus por montura o aliados en contacto con el enemigo, y Malus por la montura del enemigo y sus compañeros en contacto con la peana de nuestro Personaje atacante. Pero si queréis que los enfrentamientos sean más reales, de mayor duración, y teniendo en cuenta la Habilidad CCC del contendiente, la fórmula es muy simple: a la TG debéis restarle la Habilidad CCC de la víctima, y restar también el porcentaje del mejor arma tipo CCC de ese enemigo. Si el total disminuye de 0%, queda en 0%, de manera que con un Acierto Crítico (entre 01 y 05%) siempre obtendremos un éxito. Sin embargo, esta regla opcional, como desventaja nos obliga a complicar algo más el cálculo aritmético en medio de la partida, de modo que tratándose de una gran batalla de fantasía entre señores de la guerra, tal vez sea preferible el método "brutal" del reglamento base, pero tratándose de un combate entre espadachines y arcabuceros, o la incursión de unos aventureros elfos a unas grutas con la aparición escalonada de pequeños grupos de enemigos, puede que sí os sea más grato.

Con esta opción, la **Tirada de Golpe** queda en:

$$TG = [CCC(\text{atacante}) + \text{Potencia arma CCC}(\text{atacante}) + \text{Bonus Montura}(\text{atacante}) + \text{Bonus Aliados extras}] - [CCC(\text{defensor}) + \text{Potencia arma CCC}(\text{defensor}) + \text{Malus montura}(\text{defensor}) + \text{Malus enemigos extras}].$$

Lo más práctico para agilizar el proceso, es que el jugador atacante sume los valores de su Personaje agresor, el jugador defensor sume los valores de su Personaje atacado, y finalmente se realice la resta.

Ejemplo: Un Personaje espadachín, Iñigo, con CCC 54% y una Espada de +10%, se encuentra en contacto con la peana de su enemigo Pedro, de CCC 48% y Hacha de +20%. Iñigo gasta una acción en un ataque, y su TG equivale a $54 + 10 - 48 - 20 = -4\%$, que queda en 0%. Esto significa que el combate va a ser largo y difícil, ya que las probabilidades disminuyen.

LOS MUNDOS

Las guerras son una plaga que acompaña a la humanidad desde que existe, incluso puede que antes de existir como tal, a juzgar por los datos científicos sobre matanzas filmadas en las selvas africanas entre grupos de chimpancés, los parientes vivos más próximos de la humanidad, o por lo menos los que la humanidad ha permitido seguir con vida. Parece que la codificación genética es algo más fuerte de lo que muchos quieren reconocer, así que tenedla muy en cuenta, por ejemplo conociendo a fondo cuales son los inaceptables resultados de una guerra real para los participantes, es algo que no debemos olvidar nunca, a pesar que la mayoría no la hayamos conocido de primera mano. Dejando estos pensamientos tan profundos, os introducimos ahora en diversas aventuras y escenarios para que podáis recrear desde las fantásticas epopeyas de la antigüedad, luchando contra seres mitológicos y esqueletos armados hasta los dientes, hasta una cruzada en un oscuro mañana contra los Necrozombies invocados por seres procedentes de un maligno universo paralelo.

En algunas de las ambientaciones, os hemos incluido nuevo equipo para armar a vuestros Personajes hasta los dientes. En los casos en que el equipo pertenezca a ambientaciones con facciones claramente enfrentadas, como la Segunda Guerra Mundial o Dark Echelons, tendréis que tener en cuenta que sólo podéis asignar equipo de una facción a los soldados de esa facción, el resto se considera equipo "raro", y si bien puede ser capturado al enemigo y guardarse en el Stock, no son objetos que abundan para la facción contraria. Por ejemplo, debes equipar a los soldados alemanes con las armas que les son propias, pero pueden haber capturado un tanque ruso enemigo y guardarlo en su Stock. Con cada suplemento de esta serie, te ofreceremos nuevos conocimientos sobre la historia y costumbres militares de cada una de las épocas principales del juego, acompañadas por supuesto de nuevos escenarios. En adición, en el futuro pondrás de suplementos específicamente diseñados para cada una de esas épocas.

TIERRA DE DRAGONES



LOS REINOS

El mundo es joven, y las criaturas que lo pueblan son tan diversas y dispares como las flores que pueden llegar a cubrir un solo campo. Cada especie tiene, aparte de un aspecto físico, unas características culturales que la hacen muy diferente a las demás, pero incluso, dentro de una misma especie, podemos encontrar culturas tan diversas que lleguen a ser opuestas, y, por supuesto, personas de todo tipo entre ellas, humildes o presuntuosas, atrevidas o huidizas, apacibles o irascibles. Forma parte de la propia naturaleza el que existan seres tan diversos, a pesar que en ocasiones algunos de éstos se obcequen en tener la exclusiva sólo para ellos. Las guerras por territorios, recursos naturales, tesoros u otras posesiones, no son algo fuera de lo común. Grandes imperios y un sinnúmero de reinos pueden ser mencionados por los más sabios, y aún así, desconocen la existencia de otros tantos, más allá de los territorios conocidos por los hombres. En ocasiones, cuando llega a oídos de un sabio la existencia de un Imperio, gracias a la llegada de viajeros o aventureros que han recorrido durante meses o años extensos territorios, es posible que ese imperio ya se haya desmoronado y fragmentado en un enorme número de reinos, de manera que el viajero desprevenido que viaja hasta allí confiando en las sabias escrituras, encuentra algo muy diferente de lo que esperaba.

BÁRBAROS Y BRIBONES

Cada uno hace lo que puede por sobrevivir en un mundo tan revuelto en el que de un día para otro un territorio puede haber cambiado de dueño con la facilidad que el viento cambia de dirección. Sin lugar a dudas, los más fuertes, pero también los más astutos y despiertos, tienen un lugar en este absoluto desorden. Una de las muchas tierras legendarias entre los cazadores de tesoros se encuentra en el Valle del Silencio. Aquellas tierras están plagadas de olvidadas ciudades que cayeron en desgracia, como la fastuosa ciudad perdida de Etandard, y también de tesoros perdidos de los que nunca se supo su paradero final, como el Tesoro de los Enanos Oscuros, y de cuevas subterráneas que esconden sus propias y únicas criaturas, que nunca han visto ni la luz del sol ni los extraños seres de la superficie, como las Grutas de Nalhalla, cuya sola mención hace temblar a los niños más rebeldes.

LA DIFÍCIL VIDA COTIDIANA

Señores y vasallos

Como en todos los lugares del mundo, la mayor parte de la gente tiene que dedicarse a lo más básico: cultivar, cazar y fabricar instrumentos que permitan sobrevivir un poco mejor, la vida es muy dura. Cada señor de las tierras puede disponer de un cierto número de hombres para defender sus bienes y sus gentes, pero suelen ser un grupo minoritario, que se sustenta al fin y al cabo en el trabajo de la gente del pueblo. Si quieres recrear un asalto a un poblado, no estarán de más unos cuantos campesinos armados con armas de fortuna, y campesinas junto a sus hijos. Tal vez la guardia llegue a socorrer a los aldeanos, pero con algo de tardanza, o en el peor de los casos, puede que sea la propia guardia la que asalte a los campesinos. La unificación de varios reinos para formar imperios de diversa extensión, suele dar, además de mayor protección, unas mejores condiciones para los aldeanos, que ya no dependen exclusivamente del aleatorio albedrío de un único y mediocre señor. Pueden recurrir a instancias superiores, y esperar justas decisiones.

TROPA: HUMANOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Movimiento	Coste
Niño	10%	20%	20%	5 cm	5
Campeño	30%	30%	30%	5 cm	9
Herrero	50%	30%	30%	5 cm	11
Soldado	50%	40%	50%	5 cm	14
Tirador	40%	60%	50%	5 cm	15
Caballero	70%	40%	70%	5 cm	18
Místico	20%	20%	80%	5 cm	12

Todos son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 2,5 cm Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

Las Hordas de las Tinieblas

Por supuesto, no íbamos a dejarte en un suplemento como este sin algo tan jugoso como las tropas de los infiernos para que puedas perseguir y sojuzgar a todos esos aldeanos tan temerosos sólo de su Dios. ¿Cómo se les ocurre olvidar que el auténtico horror se encuentra bajo sus pies esperando el momento oportuno para divertirse un poco? Crea un portal dimensional y ataca con las huestes infernales los ociosos poblados humanos.

TROPA: SERES MALDITOS

Tipo	CCC	CAP	MNT	Movimiento	Coste
Esqueleto	30%	20%	20%	5 cm	7
Muerto Viviente	30%	30%	40%	5 cm	10
Goul	70%	10%	70%	5 cm	15

Todos son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 2,5 cm Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

TROPA: SERES INFERNALES SERVIDORES

Tipo	CCC	CAP	MNT	Movimiento	Coste
Sátiro	40%	30%	60%	5 cm	13
Demonio menor	60%	50%	50%	5 cm	16

Todos son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 2,5 cm Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

TROPA: ALTOS SERES INFERNALES

Tipo	CCC	CAP	MNT	Movimiento	Armadura Natural	Coste
Gárgola	90%	30%	80%	10 cm	120	34
Demonio mayor	70%	50%	60%	10 cm	100	30
Gran Demonio	90%	80%	70%	10 cm	160	42

Poseen Armadura Natural, la piel superdura de su propio cuerpo. Puedes aparte aplicarles otra Armadura artificial.

Todos son de gran tamaño, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan una peana de mayor tamaño.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 5 cm Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 10 cm.
- ▶ Para no ser visibles deben estar tras un obstáculo de 5 cm de alto o más.

Indumentaria

Ten en cuenta que las Armaduras sólo son reutilizables entre Personajes del mismo tamaño. Puedes orientarte por el tamaño de la peana, por ejemplo una armadura de un esqueleto servirá para un humano, pero no puedes intercambiar las armaduras de un esqueleto y de un Gran Demonio, por ejemplo.

ARMAS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Coste	
Honda	CAP	-40%	20 cm	Inagotable	-2	
Arco	CAP	-30%	30 cm	20	2	
Arco Largo	CAP	-20%	30 cm	20	3	
Ballesta	CAP	-10%	40 cm	30	6	
Lanza	③ CAP/ CCC	-20%/+10%	10 cm/ -	1 / -	1	
Espada Bastarda	CCC	+20%	n/a	n/a	2	
Mandoble	CCC	+30%	n/a	n/a	3	
Hacha de Guerra	CCC	+30%	n/a	n/a	3	
Martillo de Guerra	CCC	+30%	n/a	n/a	3	

③ Utilizable como arma de Cuerpo a Cuerpo, dando una potencia de +10% al Cuerpo a Cuerpo, mientras no se lance en su modo de proyectil tipo CAP, en cuyo caso se pierde.

Los arcos usan flechas, y la Ballesta saetas (no son municiones intercambiables).

Armas de Artillería

La Bombarda, que funciona con pólvora, deberías colocarla sólo en casos raros como una extraña y muy avanzada tecnología en desarrollo. Para todos, el lugar de impacto equivale a la propia "diana" (una circunferencia de 2,5 cm de diámetro).

ARMAS DE ARTILLERÍA						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Tiradas Víctima	Coste
Catapulta	① CAP	-20%	40 cm	20	x2	8
Balista	① CAP	-10%	30 cm	10	x2	6
Bombarda	① CAP	-10%	50 cm	30	x2	14

① No usa plantilla, sólo afecta un área de 2,5 cm equivalente a la propia Diana.

Catapulta y Bombarda usan munición de piedra, la Balista una saeta gigante.

ARMADURAS		
Tipo	Resistencia	Coste
Cuero	20%	2
Cota de malla	30%	3
Placas	40%	4
Coraza	50%	5
Completa de Piezas	60%	6

Las Monturas suelen ser algo caro de conseguir, no asequible al bolsillo de cualquiera. De todos modos aquí tienes las más indispensables.

MONTURAS							
Origen habitual	Tipo	Nombre	Movimiento	Bono CCC	Resistencia	Fecha	Coste
Humano	Animal	Caballo	10 cm Salto V: 3 cm	+10%	10%	-4000	6
Humano	Animal	Asno	10 cm Salto V: 0	0%	10%	-4500	4

El duro campo de batalla

Habrás observado lo fácil que es perecer en un campo de batalla. Esto no es sino real, pero si quieres combinar tus batallas con un juego de rol, le quitaría gracia que tus personajes jugadores murieran con tanta facilidad. Recuerda que en *Semper Fidelis* (el juego de batallas) un personaje retirado puede

significar tanto que ha muerto como que ha resultado herido y no puede seguir luchando. Por ello, asumiremos que para los PJ y los PNJ importantes (tanto aliados como enemigos) en caso de caer en combate sólo han resultado gravemente heridos: son recogidos por sus compañeros en caso de victoria, o capturados en caso de derrota. La curación, o incluso la muerte posterior, si se da el caso, se deberán desarrollar dentro de la partida de rol, y no dentro del reglamento de *Semper Fidelis*.

Tesoros y recompensas

A continuación te ofrecemos una suculenta lista de premios que podéis designar para el ganador de vuestras contiendas. Pueden estar escondidos en negras catacumbas, asquerosas cuevas u olvidados castillos. En cualquier caso, deberíais establecer un premio para el vencedor y algún elemento de consolación (de aproximadamente la mitad de valor en "Coste") para el perdedor.

ARMADURAS ESPECIALES			
Tipo	Resistencia	Especial	Coste
Cota de Malla De Zardoria	+40%	(a)	16
Armadura de Placas de Dragón	+60%	(a)	36
Coraza Sacra	+70%	(b)	14
Coraza Encantada	+100%	(b)	20

(a) Nunca baja a causa de un impacto, se mantiene en su valor original.

(b) Al activar al Personaje que la lleve, lanza 1d10. Con un resultado de 1, si la Armadura Artificial estaba dañada, aumenta un +10% (pero nunca supera su valor original).

ARMAS ESPECIALES						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Ballesta HT	CAP	-10%	60 cm	20 saetas	X1	5
Espada Bastarda Hechizada	CCC	+40%	-	-	X1	4
Espada Bendita	CCC	+50%	-	-	X2	10

Magia: nuevos hechizos de Combate

Ampliamos la lista de hechizos del libro de reglas básico *Semper Fidelis*. Ten en cuenta que esta magia es específica de *Semper Fidelis*, adecuada para el fragor del combate entre tantos guerreros, en el que se despiertan unas energías especiales que fluyen por el campo de batalla, por lo que también estas energías no suelen ser muy duraderas, ni diseñadas para ser trasladadas de *Semper Fidelis* a juegos de rol, si bien la elección siempre queda en vuestras manos. Te ofrecemos hechizos de Magia Negra con que equipar las Hordas infernales de los escenarios que te hemos proporcionado en este suplemento. No dejéis de echarle el ojo (malo o bueno).

► Nombre: Mal de Ojo Instantáneo (Magia Negra)

Potencia, Alcance Base y Objetivo: +30%, 20 cm, 1 Personaje
Efecto: el afectado tiene un malus de -20% a su CAP para el resto de la batalla. El CAP de ese personaje nunca descenderá por debajo de 0%. El efecto es acumulativo (puedes lanzar varios mal de ojo al mismo Personaje).

Usable: 4 veces.

Tiradas del Afectado: ninguna.

Coste: 28.

Usable como Poder Psiónico: sí, a Coste 56.

► Nombre: Escupitajo Maldito (Magia Negra)

Potencia, Alcance Base y Objetivo: -10%, 10 cm, 1 Personaje
Efecto: la Armadura del afectado (aunque sea Natural) disminuye en un 10%.

Usable: 6 veces.

Tiradas del Afectado: ninguna.

Coste: 6.

Usable como Poder Psiónico: no.

► **Nombre: Invocar Demonio Menor (Magia Negra)**

Potencia, Alcance Base: +20%, 10 cm.

Efecto: aparece, a como mucho 10 cm del mago que le ha invocado, colocando previamente la plantilla de desviación para saber en qué dirección, un Demonio Menor, de características CCC 60%, CAP 50% y MNT 50%. No importa si lo haces aparecer tras un muro o una puerta cerrada, sólo importa que como muchos sea a 10 cm de distancia. Aparece desarmado y sin armadura. Constituye una UC por sí solo. Hay un 60% de probabilidades que pase al bando del mago que le ha invocado, y un 40% que pase al bando contrario.

Usable: 1 vez.

Tiradas del Afectado: ninguna.

Coste: 21.

Usable como Poder Psiónico: no.

LAS TIERRAS DEL VALLE DE ARGRAN

La Gran Desgracia

Muy lejos, en el lejano Norte en el que se encuentran los grandes imperios humanos, se encuentran las tierras del Valle de Argran, hoy en día conocido como el Valle del Silencio. Para llegar hasta ellos, deben atravesarse gigantescas montañas nevadas, y tras estas, descender por empinadas laderas usando alguno de los múltiples caminos que descienden hasta un descomunal valle. El valle fue antaño, gracias a su configuración geográfica, la sede de un antiguo Imperio, que se regía por normas severas pero justas. La sede del Imperio se encontraba en la gran ciudad de Valhain, al pie del castillo del emperador. Sin embargo, el valle, que había rechazado los ataques e invasiones de orcos, hombres reptil, y de otros reinos humanos, sucumbió finalmente ante un fenómeno meteorológico inesperado. Los límites al Norte del valle daban a un gélido mar, el Infierno Azul, tan gélido que sólo increíbles criaturas eran capaces de sobrevivir en él, y en el que con la sola introducción de la mano en el agua, ésta quedaba totalmente inerte y cristalina, fragmentándose con el más mínimo roce. Caer en este agua (de hecho no era agua) era una muerte segura, y sólo navíos especialmente equipados, con quillas recubiertas de sustancias especiales, y con algún que otro conjuro mágico de protección, podían surcar estos mares. El cataclismo llegó cuando un extraño y lejano fenómeno que sucedió en el Mar Gélido, provocó un enorme Tsunami que arrasó el valle en su casi totalidad. Una gigantesca ola arribó hasta las costas, y sus efectos llegaron muy al interior del reino. Los habitantes quedaron literalmente petrificados por el agua gélida del Infierno Azul. Pocos sobrevivieron, pero las cuevas fueron lugar de salvación, al ser inundadas la mayoría por esta terrible agua. Aún hoy en día puede encontrarse, en el fondo de muchas cuevas, pequeños estanques formados por el agua maldita. Sólo sobrevivieron aquellos que en aquellos momentos se encontraban en lugares que podían considerarse refugios a toda prueba, como los sótanos del castillo del emperador, algunas cuevas especialmente profundas y de sinuosos corredores, o lugares protegidos por la magia de bondadosos hechiceros. La devastación fue total, ya que no sólo la práctica totalidad de los habitantes del valle sucumbió, sino también sus plantas, sus cosechas, sus animales, y todas sus construcciones. Todo quedó enterrado bajo un pétreo lodo, y el agua maldita tardó bastante tiempo en ser absorbida por la tierra. Durante un gran período de tiempo, la zona se transformó en un valle desierto e inhóspito, de un silencio aterrador. Los viajeros que llegaron después del desastre, tras ver con sus propios ojos los resultados, renombraron a estas tierras, antaño un lugar casi paradisiaco, como el Valle del Silencio. El subsuelo todavía guarda grandes cantidades del Agua Maldita, que según los expertos impide el crecimiento de árboles y plantas. Sólo algunos ásperos arbustos o viejos y ennegrecidos árboles subsisten aquí y allá, así como criaturas de sospechosos hábitos alimenticios.

El Valle del Silencio

Con el tiempo, el Valle del Silencio fue paulatinamente repoblado por todo tipo de criaturas, aunque en general seres malévolos y corruptos. Muchos buscadores de fortuna creyeron, al hacerse eco del desastre, que era una gran oportunidad para saquear los tesoros que antaño había resguardado el antiguo Imperio de Argran. En efecto, las riquezas de este imperio eran formidables, guardadas en los diferentes castillos de las perdidas ciudades. Sin

embargo, la mayoría de estos oportunistas nunca volvieron de sus expediciones, y es dudoso creer que decidieran instalarse en el inhóspito valle. Atravesar las tierras del valle implica el llevar consigo las suficientes provisiones, ya que no debe esperarse encontrar ningún elemento nutritivo por el camino. Por el contrario, es más fácil acabar siendo uno mismo el elemento nutritivo de alguno de los actuales habitantes del valle.

La ciudad perdida de Etendard

Ésta fue antaño una de las más importantes ciudades del Imperio de Argran. Situada en el centro geográfico del valle, y muy bien comunicada con el resto de ciudades y poblaciones, era un gran centro comercial al que acudían mercaderes de todas partes. En su gigantesco y céntrico mercado y en las tiendas que se encontraban a su alrededor, podía hallarse cualquier tipo de mercancía, por rara que fuera. Diamantes y joyas llegadas de lejanos y exóticos lugares, armaduras y armas de especial resistencia, o incluso mágicas, conjuros y brebajes para sanar cualquier tipo de enfermedad, telas y vestidos que serían la admiración de la nobleza más exquisita, y todo aquello que pudiera pagarse con dinero. Evidentemente, este lugar, que quedó totalmente deshabitado con la descomunal ola del cataclismo, ha sido siempre uno de los lugares más deseados por los avariciosos aventureros y buscadores de riquezas, cuyas osamentas, en su mayoría, han pasado a formar parte de la decoración de la ciudad. Extrañas alimañas colonizaron los restos de la ciudad tras el desastre, y suelen alimentarse de los desprevenidos viajeros.

Las Grutas de Nalhalla

Estas grutas fueron hace muchos siglos unas instalaciones mineras de extracción de diversos tipos de metales. No obstante, llegó un momento en que su rendimiento era tan ínfimo que dejó de proporcionar resultados que amortizaran el esfuerzo. Sin embargo, se habían creado en los niveles superiores de las minas viviendas y servicios de todo tipo, constituyendo una auténtica ciudad subterránea. Sus habitantes, acostumbrados a vivir de aquella manera, decidieron quedarse en su interior. En el exterior se cultivaban cosechas de todo tipo, y en el interior las gentes estaban resguardadas de la lluvia y el frío. Un enorme cráter en el techo permitía la entrada de la luz del día y el reciclado del aire. Durante el gran desastre el agua del Infierno Azul cayó por el cráter hasta las profundidades de la mina, causando también destrozos en las instalaciones, pero la mayoría de sus habitantes sobrevivieron. No así las cosechas y plantaciones del exterior, que eran su sustento. Con el tiempo, la mayor parte de los supervivientes abandonaron sus casas para marchar hacia otras tierras fuera del desolado valle. Otros se quedaron, los más rudos. Entre las casas habían improvisado pequeños campos de cultivo y crías de algunos animales. Sin embargo, con el tiempo fueron llegando nuevos e indeseables inquilinos, desde humanos poco escrupulosos hasta orcos y otros seres, que provocaron más de una batalla en la propia ciudad. En la actualidad, la ciudad de las grutas ha quedado dividida en diferentes barrios, separados por casas abandonadas que se consideran como tierra de nadie. Cada barrio está dominado por una especie diferente, con el suficiente poder para defender su territorio, pero insuficiente para conquistar el de otro. Algunos bandos son aliados, si bien las fronteras siguen siendo sagradas, y los bienes escasos. Encontramos entre otros el barrio de los enanos, el de los humanos, el de los orcos, el de los goblins, e incluso de los halfbits. Cada uno ha creado sus propios caminos de acceso a la superficie, protegidos por trincheras y con guardianes de día y noche. Desde el exterior, parece un hormiguero con diferentes entradas, protegidas por estos centinelas. Los viajeros suelen ser bienvenidos si aportan algún regalo a la comunidad, pero deben cuidar de no usar una entrada de una especie que les sea hostil.

El Tesoro de los Enanos Oscuros

Dice la Leyenda que hace mucho tiempo, un ejército de Enanos Oscuros decidió invadir el Valle de Argran. Llegaron a miles desde lejanas tierras por el gélido mar, cruzando el Infierno Azul con sus poderosos navíos de guerra, y desembarcaron en las costas arrasándolo todo a su paso. Fueron momentos muy difíciles, en los que el Imperio tembló hasta sus cimientos. Los caballeros del valle, y las tropas reclutadas de entre la población, obtuvieron modestas victorias que no compensaban las tremendas derrotas que estaban sufriendo.

Los Enanos Oscuros amasaban una tremenda fortuna conforme recogían cada moneda y cada pequeña joya de cada pueblo arrasado, y lo enviaban todo en grandes carrmatos hasta el campamento base de su jefe, Brardorg el Sanguinario, Gran Comandante de los Enanos Oscuros. El Emperador decidió que usar la avaricia de Brardorg sería su mejor oportunidad, y ordenó almacenar la mitad de las arcas del fabuloso tesoro imperial en una población lejana a su castillo, en un supuesto escondite cuya ubicación se encargó que llegara a oídos de Brardorg gracias a espías que el Enano Oscuro tenía en la corte del Emperador, y de los que el Emperador conocía perfectamente la existencia. Tras encarcelar a los espías una vez habían revelado, según los planes del Emperador, la situación del tesoro escondido, permitió que el grueso de las tropas de Brardorg profundizara hasta el escondite. De hecho, el escondite era una pequeña fortaleza en el interior de una gigantesca cueva de una única sala, llamada la Caverna del Diablo. Brardorg entró personalmente en la colosal cueva acompañado de sus mejores regimientos, y de sus carrmatos repletos de tesoros capturados (tan enfermizamente codicioso era que nunca los abandonaba) dejando en el exterior al resto de sus tropas para cubrirle las espaldas en caso de problemas. Cuando llegaron al final de la descomunal caverna, encontraron efectivamente el tesoro en el palacio central, pero a ningún habitante. Brardorg sospechó por un instante, pero su prepotencia le hizo llegar a la conclusión que todos habían huido ante su llegada. Pronto comprendió su error, cuando vio como un descomunal derrumbe cubría la entrada de la cueva, sepultando a la mayor parte de las tropas que había dejado en el exterior. Brardorg y sus fuerzas de élite quedaron encerrados en el interior, a oscuras. Sus tropas supervivientes en el exterior fueron arrasadas por las tropas del Emperador, que por fin veían una posibilidad de éxito. El resto de tropas enanas diseminadas por el imperio, quedaron desorganizadas y confusas, y comenzaron a retirarse ante la noticia de la muerte de su Comandante que habían hecho correr las tropas del Emperador. Muchos fueron rodeados y ajusticiados por las tropas de Argran, otros lograron escapar de vuelta con sus negros navíos. Brardorg quedó en el interior de la cueva, con un fabuloso tesoro. El derrumbe que provocaron los magos del emperador era tan colosal, que nunca nadie podría ni salir ni entrar de aquel lugar, le aseguraron. Pero no hay que olvidar que los enanos son especialistas en minería y en supervivencia en grutas. Parece ser que, a pesar que la mayoría murió, los enanos encerrados consiguieron excavar un complicado túnel entre las durísimas formaciones rocosas del subsuelo de la zona. Llenaron el túnel de maquiavélicas trampas. Brardorg y sólo una docena de sus hombres consiguieron alcanzar la superficie, lograron llegar, desplazándose por la noche, hasta las costas, donde capturaron un bajel con el que huir. Cerraron la entrada a su túnel secreto con suma cautela, esperando el día en que regresarían para recuperar estas riquezas. La leyenda negra de Brardorg, y los rumores sobre su posible supervivencia y huida, nunca dejaron de relatarse de generación en generación. De hecho, muchos creen que fue la maléfica magia de sus brujos la que originó el fenómeno del Tsunami, como terrible venganza a la humillante derrota que sufrió en la Caverna del Diablo, donde se vio obligado a abandonar aquello que más deseaba en el mundo, sus carrmatos llenos de tesoros y el botín de la fortaleza.

Los nuevos pobladores

La gran ola de agua gélida lo arrasó todo. Campos y cultivos, bosques y llanuras, poblados enteros, con todos sus habitantes. Ni siquiera los Caballeros de Argran sobrevivieron al cataclismo, ya que el agua gélida del mar del Infierno Azul petrificaba con el mero contacto todo ser vivo que fuera impregnado por ésta. Los antiguos y preciosos lagos de Argran, quedaron llenos de esta maliciosa agua, y toda vida en ellos se extinguió. La gran ola trajo consigo a sus propias criaturas, criaturas tan horribles que eran las únicas capaces de sobrevivir en el agua gélida, y que son ahora los nuevos habitantes de aquellos perdidos lagos. Son seres capaces de sobrevivir en letargo durante mucho tiempo, cubiertos de una piel pétreo que les da una protección especial al agua gélida. Se dice que los Enanos Oscuros son capaces de capturar a estos monstruos, y fabrican los cascarones de sus poderosas naves con su piel a prueba de todo. Como todos los pueblos enanos, ya de por sí mañosos en la ingeniería y la manufacturación, fabrican incluso armaduras personales a partir de las pieles de estos seres. Que se sepa, sólo los Enanos Oscuros de más al Norte del Infierno Azul son capaces de realizar estas proezas.

Tras la devastación total, todo quedó completamente desierto. Algunos, milagrosamente, consiguieron sobrevivir, debido a que se encontraban en lugares especialmente protegidos, como cuevas cuyos túneles zigzagueaban arriba y abajo, de manera que el agua gélida no consiguió llenar todos los habitáculos, castillos especialmente bien contruidos para resistir el ataque más feroz, y lugares protegidos por magos o druidas con un especial poder para protegerse a sí mismos y a quienes les rodeaban. Sin embargo, de entre los que sobrevivieron a la gran ola, la mayoría perecerían a causa de los efectos que ésta produjo sobre todo su entorno. La falta de todo tipo de alimento, y el hecho que el suelo estaba tan envenenado que nunca más crecería en él la más mínima brizna de hierba, acabó a los pocos meses con la vida de quienes habían vivido lo suficiente para envidiar a los que murieron el primer día. Unos pocos decidieron marcharse, y consiguieron atravesar el moribundo valle y conseguir ascender hasta las gélidas montañas que les separaban del mundo exterior. Muchos más perecieron, famélicos, entre las nieves de las montañas, en improvisadas tumbas vacías que decoran ahora el camino desde el exterior hasta el interior del valle. Vacías, porque las desgracias para el valle no habían terminado aquí. Muchos seres detestables, a quienes hasta entonces las órdenes y los caballeros de Argran habían mantenido alejados, decidieron que era el momento ideal para, una vez más, entrar en el valle. Encontraron en las tumbas, y en los que huían por los estrechos pasos y desfiladeros entre las montañas, un manjar delicioso para sus poco exigentes paladares. De esta manera, acudieron al valle distintas oleadas de indeseables tribus de todo tipo y condición. Grupos de orcos, que habían sido expulsados por otras tribus rivales, encontraron su paraíso en el valle. Les siguieron varios grupos de goblins, a sabiendas que los orcos se habían instalado con éxito en este nuevo lugar. Trolls y ogros, conociendo que como mínimo encontrarían carne de orco y de goblin, se decidieron a probar fortuna. Y lo mismo muchas otras especies inteligentes, pero no bondadosas. En algunos recónditos lugares, era posible aún encontrar algunas agrestes plantas, y el moho, por lo menos abundante, siempre era un buen ingrediente para preparar el plato orco de emergencia, sopa verde con bichos. En los límites del interior del valle, en las zonas más agrestes, era el único lugar donde terribles criaturas, como arañas gigantes y otras, se habían retirado tras ser aniquiladas en las zonas pobladas del valle por los caballeros y paladines del Emperador. Ahora, había llegado su momento, y habían reconquistado y colonizado todo el valle.

En el valle, hoy en día sólo pueden encontrarse dos especies civilizadas habitándolo: pequeños reductos de humanos y de enanos, descendientes de aquellos que sobrevivieron al cataclismo. Siguen teniendo apego a sus tierras, y se han acostumbrado a su ruda forma de vida. Llegan visitantes del exterior, pequeños grupos movidos sólo por la codicia y por el deseo de saquear los restos de los antepasados de los supervivientes, motivo por el cual, en el fondo, no son muy bien venidos. De todas formas, aportan riqueza y noticias a los habitantes de la zona, y dado que forzosamente acaban enfrentándose a las criaturas malignas que habitan el valle, se les considera beneficiosos, y no se les causa excesivos problemas.

Otros muchos habitantes han poblado los restos del valle, en general tan feroces y agrestes como el valle mismo. Será francamente raro que los osados viajeros que se aventuren en él encuentren hadas o ciervos, si bien no es imposible que en algún recóndito lugar, algún anciano mago creara un pequeño reducto protegido por conjuros. El Valle del Silencio queda abierto a los aventureros, y a la imaginación del árbitro.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

Esta sabrosa ambientación que te hemos descrito, te servirá para ambientar alguna de las aventuras que te presentamos en este suplemento, y puedes fácilmente anexarla a tu juego de rol de fantasía medieval preferido, colocando el Valle del Silencio en algún lejano lugar al Norte de todo sitio conocido. A continuación te ofrecemos escenarios en los que puedas recrear tus terribles batallas. No encontrarás sólo batallas, sino también auténticos enfrentamientos contra el mal en su estado más puro: evita que las hordas demoníacas asalten el monasterio, o que los príncipes de las tinieblas arrasen la comarca. Consulta además las reglas que aparecen dentro de los escenarios para que puedan ser aprendidas al tiempo que las pones en práctica. No dejes de recurrir al libro de reglas de *Semper Fidelis*, de donde siempre podrás extraer gran cantidad de datos e ideas.

AVENTURA: LA MALDICIÓN DE ARAMONTE

Módulo de rol de ambientación medieval y escenario de *Semper Fidelis* entrelazados para la mayor gloria de los valerosos PJ. Sin embargo, esta batalla va a ser muy dura.

Localización

La localización exacta de este escenario no es importante, puedes adaptarlo para cualquier zona. La acción se centra en un pueblo solitario entre montes, situado bajo otro pueblo más antiguo del que los PJ no conocerán la existencia hasta bien entrados en la aventura.

Sólo son rumores

Ha llegado a oídos de los PJ que en un castillo cercano se ofrece una buena remuneración a quienes quieran aventurarse en una misión para el Señor de la zona. De camino hacia el Castillo de Cassona, lugar de paso en las correrías de los PJ, éstos oyen rumores (a través de taberneros, comerciantes, etc.) acerca de algunas desapariciones ocasionales de aldeanos de diferentes poblaciones. La cosa promete.

La Misión

El Señor feudal de la zona, Gregor de Cassona, solicita los servicios de los PJ para resolver cierto entuerto. Hace ya casi tres semanas, envió una parte de su guardia (ocho soldados concretamente), junto al recaudador, a la villa de Aramonte, sita a unos cuatro días de viaje a caballo hacia el Norte de sus territorios. El motivo era que la gente y el encargado de la recaudación de tal lugar habían cometido la desfachatez de no hacer llegar los correspondientes tributos al castillo. Sin embargo, los enviados no han regresado, y el castillo no puede prescindir de más guardias, motivo por el que se ofrece a los PJ una décima parte de la recaudación si regresan con ella y con noticias sobre qué ha sucedido. Es una población autosuficiente, poco transitada por viajeros o comerciantes, situada al pie de las montañas, y que no lleva a ningún otro pueblo ni lugar, razón por la cual es poco frecuentada. Acompañará a los PJ, a falta de recaudador, un monje, Bernard, quien dará fe de todo lo que los PJ hagan o digan.

El Viaje

De camino, no se cruzarán con nadie. El Tercer día de viaje, encontrarán una carreta de cómicos abandonada, sin caballos, y con todos los utensilios dentro (cachivaches de cocina, vestidos de teatro y algún instrumento musical). Pero sin rastro alguno de los cómicos. El propio fraile buscará entre los objetos, y mientras está buscando, de repente emitirá un grito. Chillará que le ha picado un escorpión, y poco después caerá desmayado.

El escorpión es gigantesco, mide casi un metro de largo, y es de un color diabólicamente rojizo. La batalla dentro de la carreta (de sólo 1,5 metros de ancho en su interior) está servida. Sólo cabe un Personaje frente al escorpión dentro de la carreta. Si pica y envenena a un PJ, procura que lo supere rápidamente: si no poseen sus propios medios, tal vez con pócimas encontradas en la carreta. Te proporcionamos las características del Escorpión en el formato *Semper Fidelis*, a partir de las cuales puedes adaptarlas a tu Juego de Rol si así lo deseas.

Escorpión del Diablo (Coste 17)

► CCC 70% CAP 0% MNT 60%

► Ser de Tipo estándar (Movimiento 5 cm, Salto vertical 5 cm, peana normal).

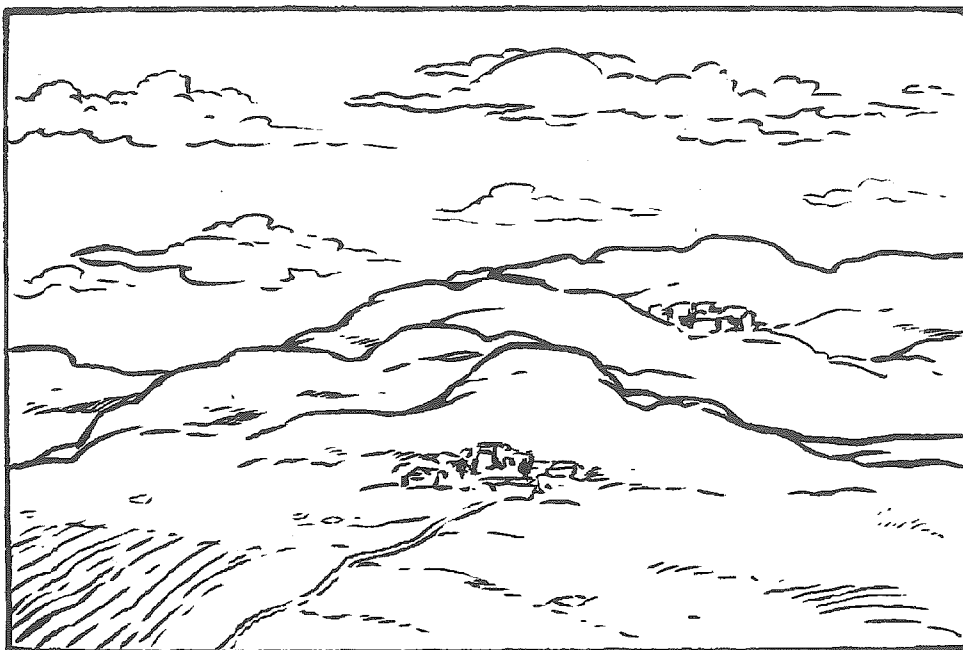
► Armadura: cáscara quitinosa natural, 40%.

► Arma: aguijón.

Al final del cuarto día de viaje, se divisa la población de Aramonte. Quien supere una tirada de Conocimiento Mágico percibirá sin embargo un halo de maldad alrededor del pueblo.

ARAMONTE

Anochece, y una cierta neblina envuelve los alrededores. Al llegar a Aramonte, se ofrece un espectáculo desolador. No se encuentra a nadie en el lugar, y todas las casas están abiertas de par en par, con el interior patas arriba y diversos destrozos. Una de las placetas del pueblo está decorada con cuatro soldados del Señor de Cassona empalados boca abajo en sangrientos mástiles. La noche se cierra, y es necesario buscar un lugar para descansar. Cualquier casa servirá. Las pesadillas están aseguradas para todo el mundo. El fraile morirá esa noche, y se levantará como "muerto viviente" para atacar a los PJ con lo que encuentre a mano. No será un combate difícil, pero sí premonitorio de lo que aguarda a los PJ.



Cosas que hacer en Aramonte

En la era del pueblo (donde se separa la cáscara del trigo y todo eso), se encuentran diversas herramientas de agricultura diseminadas. Superando una tirada de Percepción o equivalente, se percibirán que ninguna puede servir como arma (hoces, etc.). En el lavadero donde lavaban las mujeres, hay ropa por el suelo, sucia, alguna flotando en el agua (profundidad medio metro, y no, no hay nada dentro del agua, pero está muy oscura, fría y de piso resbaladizo).

Una vez visitado el pueblo, con una tirada de Percepción alguien podría preguntarse después de visitar el pueblo ¿y donde entierran a los muertos? Tal vez se les ocurra interrogarse al respecto si quieren enterrar a los cuatro empalados. No hay ningún cementerio por los alrededores, ni caminos que salgan del pueblo a parte del de llegada. También hay un par de sitios habituales que visitar.

La Casa del Concejal

Existe una casa, perteneciente al Concejal de la Villa, de mayor envergadura y lujo que las demás. Dentro hay una sala llena de pergaminos, con diversas anotaciones. Una vez en su interior, y superando una tirada de Descubrir: ya se habían recaudado los tributos de este año (hace un mes), y estaban a punto de ser llevados al Castillo.

El Templo

Una pequeña iglesia con un par de habitaciones anexas (de construcción reciente, tirada de Artesanía por ejemplo) sirve de Templo al pueblo. El interior está especialmente destrozado: los asientos despedazados con saña, las paredes muestran extraños símbolos de un color marrón rojizo. Pero hay algo más: la estatua del dios que presidía el altar se encuentra cubierta de extrañas sustancias verde-oscuras muy viscosas y está suspendido en el aire en posición invertida! Ahora no hay duda que el Mal acecha. Con una tirada de Medicina: la pintura de las paredes es sangre (¿humana?) y con una alguna tirada de tipo Conocimiento Mágico, los símbolos son demoníacos, de una vertiente del lejano Oriente.

El otro pueblo

Desde Aramonte no se divisa, pero hay otro pueblo monte arriba, a unas dos horas de camino a pie. Los arbustos y árboles son tan frondosos que resulta impracticable a caballo hoy en día, además de no poder llevar mucho equipo (lo imprescindible, y nada de bolsas medianas o mayores, se enredan con la maleza). Antiguamente sus habitantes vivían allí, pero tuvieron que abandonarlo y crear un nuevo pueblo más abajo, ya que de repente las fuentes de agua se secaron, y gran cantidad de malas hierbas y plantas venenosas empezaron a arraigar con una asombrosa facilidad. La Iglesia (más antigua y grande) fue desconsagrada, y el pueblo abandonado. Sin embargo el Cementerio, que quedaba algo fuera de esta vieja población, ha seguido usándose. Los PJ averiguarán todo esto mientras se encuentren en el pueblo haciendo indagaciones. Puede ser en algún viejo manuscrito en una de las casas, en el mosaico de la pequeña parroquia (escondido bajo las pintadas de sangre) o de la forma que necesites improvisar, pero cuando ya hayan descubierto todo lo anterior.

Una vez atravesada la zona de espesos arbustos y arboledas, se llega a una planicie despejada, con algo de pendiente, previa al pueblo. Sin embargo aquí hay un efecto extraño: sea de día o de noche, predomina una luz azul algo oscura y fosforescente por todas partes que no parece emanar de ningún sitio.

Algo huele a chamusquina

Es posible que alguien se haga esta pregunta llegados a este punto (esperemos que antes). Esta es la explicación para el Director de Juego: una Baronesa Vampiro llegada del lejano Este ha escogido las catacumbas de la cripta del cementerio próximo a la vieja población como actual residencia, tras ser expulsada de sus tierras de origen. Capturó y esclavizó a algunos habitantes, hasta que en el pueblo se descubrió la historia. Pero ya era tarde para ellos, puesto que tras meses de preparación, lanzó varios conjuros con los que ha sojuzgado a los habitantes que no ha asesinado, e invocado diversas bestias malignas. También ha creado una zona maldita alrededor del viejo pueblo en la que no penetran la luz del sol ni de la luna. Para tal espectacular despliegue mágico necesitó bastante tiempo y energías, y no podría repetirlo hasta dentro de mucho, pero cuenta ahora con un pequeño ejército para protegerse de incursiones. En las catacumbas subsisten, encadenados, algunos pocos humanos (ocho), de los que se alimenta de manera regular. Cuando no dan más de sí, son convertidos en zombies, y la Baronesa captura, en poblaciones relativamente cercanas, nuevas víctimas.

El Asalto a Aramonte Viejo

A partir de aquí empieza la batalla. Se compone de cuatro partes o subbatallas: la Pendiente, el Pueblo, el Cementerio y las Catacumbas. El árbitro dirigirá las huestes del mal. Para ello dispone de una cierta cantidad de puntos para cada batalla, a distribuir como desee entre Campesinos Malditos, Escorpiones del Diablo, Esqueletos Vivientes y Zombies (consulta la lista que aparece a tal efecto). Los jugadores pondrán en acción sus propios Personajes.

Los jugadores organizarán sus UC (Unidades de Combate) a su antojo, según las reglas de *Semper Fidelis*. Despliega siempre primero el bando de los PJ. Antes de comenzar el Asalto, cada jugador escogerá, como se explica en las reglas, qué habilidades representarán su CCC, CAP y MNT, así como qué armaduras y armas (como siempre máximo dos armas) llevarán consigo. Estas habilidades serán las mismas para las cuatro subbatallas. Participarán en el Asalto todos los PJ y aquellos PNJ que les acompañaran (como escuderos). Cuando este pequeño ejército haya quedado definido, deberás sumar los Costes Totales de todos ellos, para definir el valor del Grupo de Ataque. Por ejemplo, en el grupo hay tres PJ de Costes Totales 26, 34 y 40, y un PNJ de valor 23. En total suma un Grupo de Combate de 123 puntos. Guarda este valor, ya que lo usaremos durante las diferentes subbatallas (aunque por ejemplo muera el PNJ de 23 puntos iniciales, y aunque se reciban refuerzos).

Recuerda que al combinar *Semper Fidelis* con un Juego de Rol, los Personajes que son eliminados en la batalla no mueren, sino que sobreviven si su bando ganó la batalla, o son capturados por el enemigo si su bando pierde la batalla. Es un sistema similar al de algunos juegos de rol de ordenador, que aquí aplicamos a cada subbatalla: si al final de una subbatalla los PJ la ganan, en la siguiente subbatalla vuelven a estar disponibles.

Durante las subbatallas, aparecerán refuerzos para los PJ. Son PNJ, y si mueren, han muerto para siempre, no son recuperables en una batalla posterior. Respecto al material, sólo llevan "lo puesto" tanto en munición como armadura, nada de armaduras de recambio ni peso extra, esto es una batalla y no hay tiempo para ir y venir. Aunque las denominemos "subbatallas", deben entenderse como algo continuado y sin descanso. De una subbatalla a otra, hay elementos que se "reestablecen" y otros que no, resumiendo:

► Sí se reestablece:

Los PJ "caídos" vuelven a estar disponibles, con la Moral en estado normal.

► No se reestablecen:

Las armaduras no se recuperan. La munición tampoco.

Los PNJ caídos desaparecen definitivamente.

Por supuesto, sí puedes hacer Cambios de Impedimenta y recoger munición u otros enseres durante las subbatallas.

Para cada nueva subbatalla, puedes reagrupar las UC con los miembros de la anterior a tu gusto. Si por ejemplo ha muerto uno de los escuderos y has recibido un par de soldados de refuerzo en la subbatalla anterior, tal vez en la siguiente quieras reorganizar las cosas de forma distinta. Además, al final de cada subbatalla, puedes si lo deseas realizar las tiradas de Aprendizaje de la forma descrita en *Semper Fidelis*.



En las explicaciones sobre las subbatallas que siguen, encontrarás para cada una cuatro puntos:

- ▶ Descripción: una descripción de la escenografía, a pesar que te proporcionamos también un pequeño croquis de la misma. En el croquis aparecen las zonas de despliegue de los bandos. La mesa de juego de cada subbatalla deberá ser de aproximadamente 110x60 cm, más o menos.
- ▶ Especial: un efecto especial que sucede durante esa subbatalla.
- ▶ Amenaza: ¿recuerdas el ejemplo de Grupo de Combate de 123 puntos? Pues ahora, sobre ese valor, calculas el % de puntos para enemigos que dirigirá el árbitro. Por ejemplo, con Amenaza de 50%, el árbitro diseñará un grupo de malos de 62 puntos (redondeamos hacia arriba).
- ▶ Objetivo: qué se necesita para que los PJ ganen esa subbatalla y pasen a la siguiente, o ganen toda la contienda si se trata de la cuarta subbatalla.

La Pendiente

- ▶ Descripción: un altiplano escalonado o con pendiente, con algo de bosque en el perímetro de la zona menos elevada (por donde aparecen y despliegan los PJ).
- ▶ Especial: en la mitad de la zona de combate aparece un Soldado de la guardia del Señor de Cassona, Armand. Se trata como una UC por sí solo. CCC 50%, CAP 20%, MNT 60%, Lleva Cota de Malla (al 30%) y Espada (+20%). Es un PNJ aliado para los PJ.
- ▶ Amenaza: 75%.
- ▶ Objetivo: derrotar al grupo enemigo por completo.

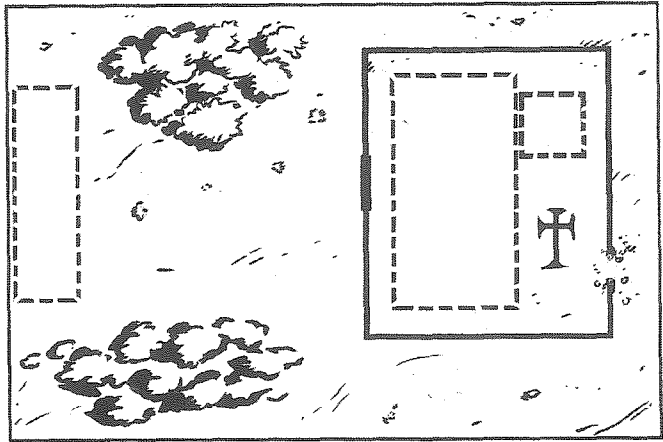
Nota: Armand, el soldado (aunque muera a causa del combate), informará a los PJ que él y dos compañeros más han sobrevivido, y que se habían refugiado en la Iglesia. Han averiguado, gracias a un superviviente moribundo, que una bruja demoníaca se ha adueñado de la zona. Han conseguido la llave de la cripta donde habita tal maléfico ser, pero al atacar han sido derrotados por las huestes del mal. Él se ha arriesgado a salir para pedir ayuda mientras sus compañeros intentan resistir en la Iglesia, donde guardan la llave. Debe atacarse de inmediato, para rescatar a sus compañeros, y antes que la Baronesa Irina recupere todo su poder mágico y se adueñe de la región entera.

El pueblo

- ▶ Descripción: unas pocas casas preceden una Iglesia. La Iglesia, de forma cruciforme, tiene la puerta principal cerrada desde dentro.
- ▶ Especial: dentro se encuentran dos Soldados equivalentes al anterior, Guifré y Joan. Hasta que los PJ no destruyan la puerta, no estarán disponibles

(estaban atrincherados y pensaban que los PJ eran los "malos" que venían a por ellos). Forman desde ese momento una UC formada por ellos dos.

- ▶ Amenaza: 100%.
- ▶ Objetivo PJ: los PJ deben llegar hasta la Iglesia, romper la puerta, entrar y que una de las figuras toque con su peana el altar, donde se encuentra la Llave (puedes usar un marcador para representarla) gastando dos acciones consecutivas (en un mismo turno).



El cementerio

- ▶ Descripción: al fondo de una planicie, con alguna pequeña masa forestal, se encuentra el cementerio. Dentro, una pequeña construcción, con cerradura, abre las puertas a las catacumbas.
- ▶ Especial: sin atributos especiales.
- ▶ Amenaza: 150%.
- ▶ Objetivo: la figura del PJ que transporte la llave debe llegar a tocar con la peana la pequeña construcción que lleva a las Catacumbas, gastando además dos acciones consecutivas para abrir las puertas.

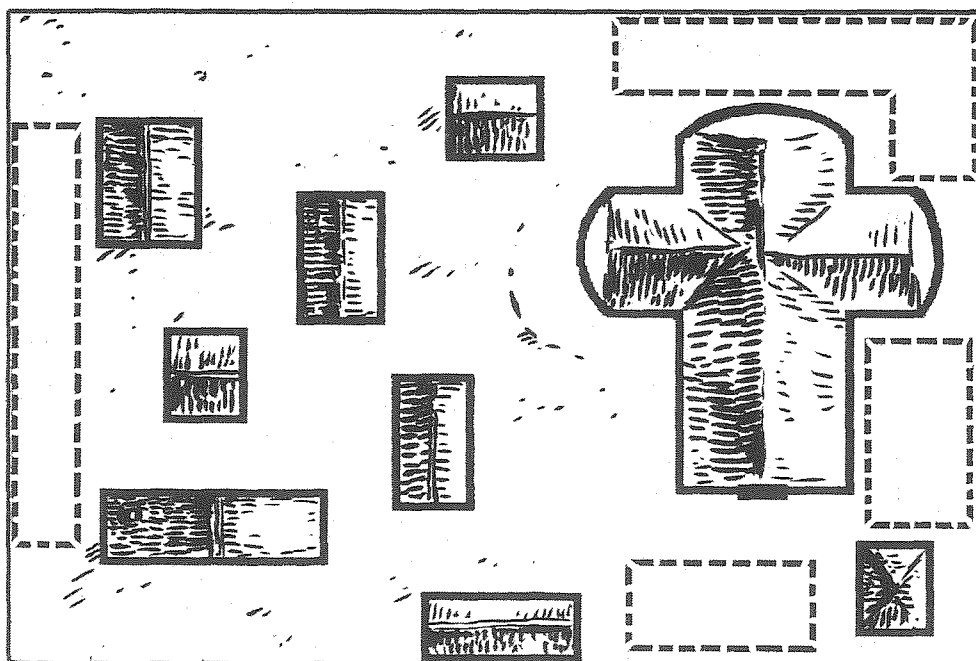
Las catacumbas

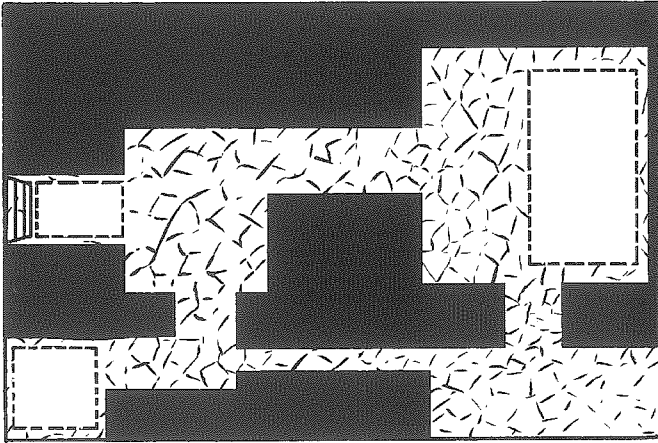
- ▶ Descripción: aquí se desarrollará la batalla final. Excavada bajo tierra, y con su propia luz azulada que permite ver sin problemas. Observa el croquis para su configuración.
- ▶ Especial: uno de los enemigos a adquirir aquí será obligatoriamente la Baronesa. Su Coste se tendrá en cuenta para el Valor de Amenaza total de 200% de esta subbatalla.
- ▶ Amenaza: 200% (como mínimo, la Baronesa, aunque nos pasemos de puntos).
- ▶ Objetivo: derrotar a la Baronesa Irina.

Final infeliz

Si consiguen derrotar y eliminar a la Baronesa, todos los encantamientos desaparecerán. En el cubículo en que habitaba (al fondo de las catacumbas) se encuentran la recaudación y muchos más tesoros (a definir por el árbitro). Sin embargo todos los habitantes habrán muerto, sus cuerpos caerán inanimados por doquier al morir la Baronesa. Ya nadie querrá nunca más ir a vivir a Aramonte ni a Aramonte viejo, y con el tiempo los arbustos esconderán ambos pueblos del recuerdo.

Si pierden alguna de las subbatallas (todos son eliminados en combate), son capturados por las huestes de Irina, y queda a discreción del árbitro qué les sucede a los PJ, pero no debería ser nada bueno.





LA BARONESA IRINA (COSTE 85)

- ▶ Habilidades Básicas: CCC 125% CAP 74% MNT 92%.
- ▶ Movimiento: 10 cm.
- ▶ Salto V: 10 cm
- ▶ Armadura natural (su propia piel): 130%.
- ▶ Armadura de Cota de Malla De Zardoria: 40% (ver efecto especial en tablas).
- ▶ Armas: espada (+20%).
- ▶ Grimorio.
- ▶ Pertenece al Clan de la Rosa (tarda 6 turnos en resucitar si no se le aplica el Ataque Especial con el Equipo Antivampiros).

Equipo antivampiros

Está constituido por estacas, agua bendita, y grandes cuchillos de carnicero con baño de plata. Si los personajes jugadores, en la aventura de rol, son capaces de reunir estos objetos de alguna forma, pues ya tienen su equipo antivampiros. En *Semper Fidelis*, el coste de un Equipo Antivampiros es de 10.

Cuando tires por Resistencia al causar una herida a la Baronesa, tiras por su Armadura de Cota de Malla, de la forma habitual. Recuerda que en estos casos si fallas la tirada de la cota de malla (baja un -10%, etc.) entonces deberás hacer una segunda tirada de Resistencia por su Armadura Natural (su piel). Si su armadura de cota de malla se rompe (llega al 0%) entonces ya sólo tiras contra su Armadura Natural de piel. Si esta segunda tirada falla, entonces el Personaje muere. Con armas que hacen por ejemplo dos tiradas de daño, tienes que realizar todo este proceso para las Tiradas de Resistencia que no han sido superadas. Si los PJ dejan fuera de combate a la Baronesa con sus armas convencionales, ten en cuenta que tendrán que usar medios especiales para eliminarla al completo, como la tradicional estaca en el corazón, u otros medios que designe tu propio juego de rol. En la ambientación de Tercer Milenio de este mismo suplemento, dispones algunas anotaciones sobre los clanes de los vampiros.

Hechizos Mágicos de la Baronesa

- ▶ Regeneración: (4 veces) gasta dos acciones consecutivas. Aumenta en un 10% la propia armadura (a escoger en este caso entre la natural y la Cota de Malla), sin pasar nunca del valor máximo original. Coste 4. Magia Verde.
- ▶ Chillido Disruptor: (4 veces) gasta dos acciones consecutivas. En un radio de 10 cm, todas las figuras no pertenecientes a su propio bando deben realizar una tirada de Chequeo de Moral, con un malus de -20%. No importa si las figuras objetivo ya habían tirado Moral antes por otros efectos. De la forma habitual, si fallan la tirada, entran en Pánico, si la superan entran en Moral Alta. Coste 16. Magia Negra.

Las Hordas de Irina

Te presentamos las tropas con los posibles participantes ya prediseñados para facilitarte las cosas, pero por supuesto puedes escoger otras armas para sus miembros. Recuerda que un ser sin ningún arma, ni siquiera natural como

Aliento de Fuego, tiene un descuento de -3. Recuerda también que las Unidades de Combate (UC) de a pie pueden estar formadas por entre uno y a lo sumo seis seres.

Escorpión del Diablo (Coste 17)

- ▶ CCC 70% CAP 0% MNT 60%.
- ▶ Ser de Tipo estándar (Movimiento 5 cm, Salto vertical 5 cm, peana normal).
- ▶ Armadura: cáscara quitinosa natural, 40%.
- ▶ Arma: agujón.

Nota: el agujón no tiene efectos venenosos dentro de la subbatalla, pero una vez terminada esa subbatalla y antes de iniciar la siguiente, puede establecerse algún efecto. Así, a efectos de SE, tener una probabilidad del 50% de sufrir los efectos del veneno y ver disminuidas todas las habilidades a la mitad en las siguientes subbatallas. A efectos del juego de rol, una vez acabada la contienda, que el árbitro establezca las consecuencias que considere oportunas.

Esqueleto (Coste 13)

- ▶ CCC 30% CAP 20% MNT 20%.
- ▶ Armadura: cota de malla (+30%).
- ▶ Armas: guadaña (+30%).

Esqueleto Arquero (Coste 9)

- ▶ CCC 30% CAP 20% MNT 20%.
- ▶ Armadura: ninguna.
- ▶ Armas: arco (-30%, 30 cm, munición 20).

Zombie (Coste 15)

- ▶ CCC 40% CAP 20% MNT 40%.
- ▶ Armadura: cota de malla (+30%).
- ▶ Armas: hacha de Carnicero (+20%).

Muerto Viviente (Coste 14)

- ▶ CCC 30% CAP 30% MNT 40%.
- ▶ Armadura: de cuero (+20%).
- ▶ Armas: hacha (+20%).

Campesino Maldito con Hoz o Azada (Coste 14)

- ▶ CCC 50% CAP 10% MNT 50%.
- ▶ Armadura: cuero (+20%).
- ▶ Armas: hoz / azada: +10%.



AVENTURA: EL VÓRTICE

Escenario de batalla para *Semper Fidelis*. Toda una guerra santa para tus soldados, y una comilona para tus demonios. Puede, si lo deseas, ser la guinda final improvisada de alguna de las aventuras de tu juego de rol preferido, o si lo prefieres, léete la Sinopsis que sigue para establecer los hechos que preceden a la batalla.

Sinopsis

Como decíamos, este es sólo un escenario de batalla, pero tal vez tú quieras previamente presentar una aventura para el juego de rol con los Personajes de tus jugadores. Esta es la historia pues:

Cerca de una tranquila villa, apareció un día un hombre de aspecto sabio, que se instaló en una cercana y antigua torre de vigilancia a cambio de algunos dineros. Comenzó a contratar aldeanos para excavar en un lugar cercano, buscando un antiguo objeto que según decía, era una obra de arte del tiempo de antiguas civilizaciones que se había perdido, y era necesario encontrar, pues contenía sagradas reliquias las cuales prometió que regalaría al templo local. Evidentemente, todo el mundo estaba contento con este benefactor caído del cielo. Incluso ofreció algunas pócimas que hicieron que las cosechas mejoraran, y así suplir la falta de mano de obra en el campo, al contratar campesinos para los duros trabajos de excavación. De tierras lejanas, había contratado también a algunos guerreros que cuidaban de su nuevo aposento en la Torre. Finalmente, los aldeanos que trabajaban en la excavación dieron con lo que buscaba el sabio: un enorme y pesadísimo cristal de color muy oscuro, muy pulido, en forma de huevo gigante. En su interior, y de forma muy difusa, parecía divisarse efectivamente el resto de un brazo de alguien, sin embargo, aquel brazo no parecía humano, ... ¡sino una garra demoníaca! Los aldeanos de la excavación se alertaron, y en ese momento, a empujones, se abrió paso la guardia personal del falso sabio y todos marcharon hacia la Torre. Durante el día que siguió, las prósperas cosechas ennegrecieron y se pudrieron, y el dinero con que habían sido pagados los campesinos se convirtió en un oscuro barro maloliente. Un grupo de aldeanos fue a asaltar la Torre del brujo. El único superviviente, antes de morir al regresar al pueblo, contó que el sabio no era sino un malvado brujo llamado Ignatius Morganus, que frente a los aldeanos que intentaron atacarle, riéndose de ellos, ha usado su negra hechicería para lograr crear un portal dimensional que lleva directamente a las fauces del infierno. Dentro de poco tiempo surgirán por ese mismo portal, les ha contado el propio Ignatius, las hordas del siniestro. Ignatius ha ordenado a sus soldados arrojar por esa puerta del infierno a los aldeanos que le atacaron, momento en que el superviviente pudo escapar a caballo, no sin antes ser herido de muerte. Si esta avanzadilla no es derrotada, quién sabe lo que aguarda a la humanidad. Los aldeanos se aprestan a avisar a las tropas humanas de su Señor, que se enfrentarán a las huestes demoníacas en una épica batalla.

La Batalla

El escenario se subdivide en dos batallas (si es necesario podéis jugarlas en dos jornadas de juego distintas). En la primera, el grupo humano debe llegar a la torre del brujo lo antes posible, derrotando a sus defensores, y romper el "Talismán", un objeto mágico hecho de un cristal oscuro de gran poder y más de 100 Kilogramos de peso, que da la energía necesaria para la existencia del portal. En la segunda batalla, que se da en un páramo cercano a la torre, el bando demoníaco contará con tantas tropas como hayan podido pasar a través del portal antes de romperse.

La zona de juego de ambos escenarios deberá medir aproximadamente 110x60 cm. Puedes usar los soldados del bando santo supervivientes de la batalla en la Torre en la batalla en el Páramo, con su armamento recuperado y sus tiradas de Aprendizaje, pero siempre contabilizando su nuevo Coste Total dentro de los puntos de los que dispondrás.

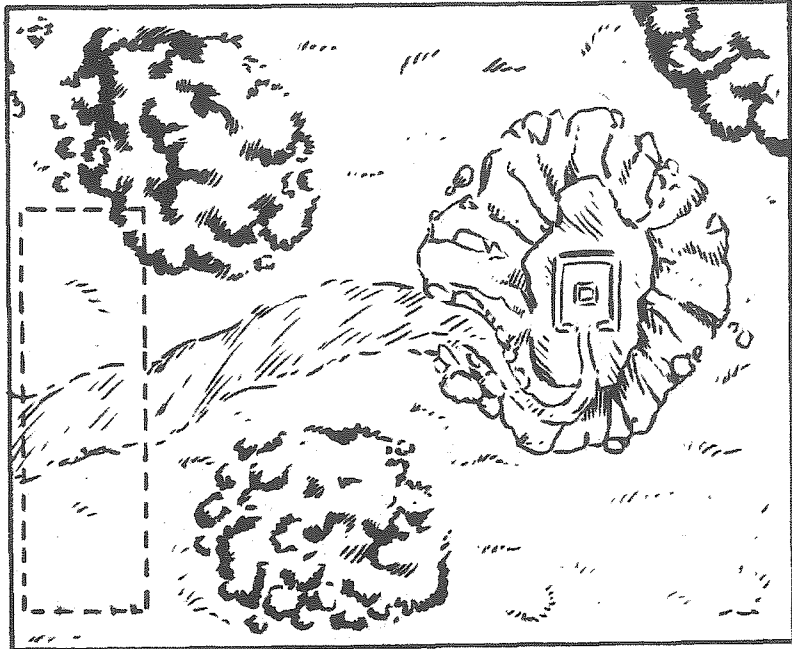
Las zonas de despliegue de cada bando se indican en los correspondientes croquis.

La Torre

El bando atacante (que llamamos "santo") está formado por 300 puntos: una avanzadilla enviada a derrotar al brujo en su propia torre.

El bando maligno está formado por Ignatius, el propio brujo, y su guardia personal (soldados humanos) formada por un total de 100 puntos. Deberás recrear una pequeña torre rodeada de una muralla, situada en lo alto de un monte.

Despliega al bando de Ignatius dentro de las murallas de la Torre, y al propio Ignatius en lo alto de la Torre.



El objetivo del bando santo es llegar a lo alto de la torre, de unos 15 cm de alto (hay una escalera tallada en la piedra en la parte exterior), situar una figura con su peana tocando el "talismán" y gastar dos acciones consecutivas (para romperlo). Cada ronda entera que el Talismán siga entero, serán 50 puntos que tendrá el bando demoníaco en la batalla del Páramo. Las murallas de la torre poseen un "pasillo de guardia" desde el que los soldados pueden disparar a los atacantes (con arcos o ballestas). La puerta de las murallas es un elemento Blindado, que tiene una Resistencia de 100%, será necesario un Ariete para hundirla. También puedes usar Escaleras para asaltar las murallas.

Ignatius Morganus

El Brujo, de aspecto enclenque, barba puntiaguda y negruzca, se encuentra resguardado en la Torre. Las malas artes de Ignatius lo han dejado muy débil tras el gran coste energético que le ha supuesto crear el Portal maligno. Sin embargo aún le queda algo de Magia en su viejo Grimorio (consulta el libro de reglas *Semper Fidelis* para la descripción de los hechizos).

► CCC 33% CAP 66% MNT 99% (Coste 69).

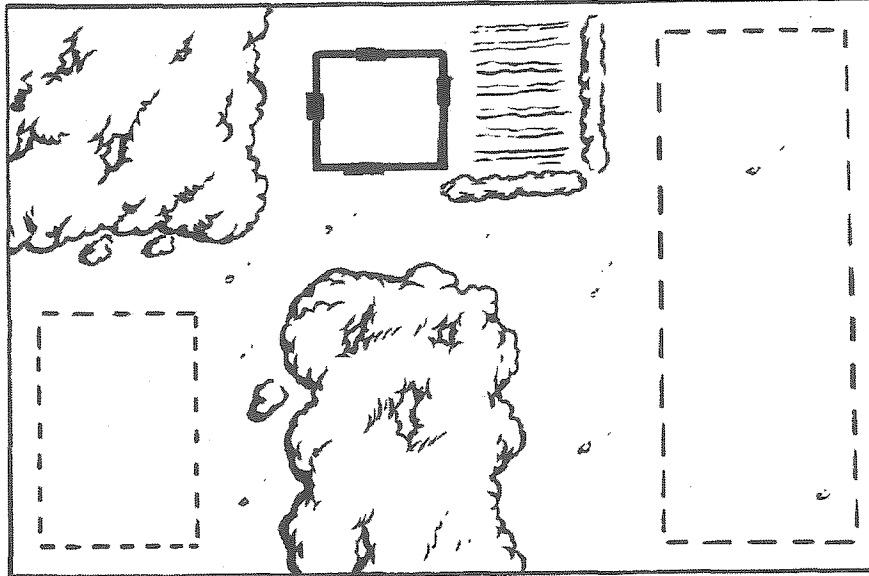
► Armadura: Cuero de Toro Mágico de +40%. No desciende en un "-10%" con un resultado en la tirada de resistencia de entre 1 y 20, y se autorregenera tras una batalla (Coste 6).

► Armas:

Grimorio con los hechizos "Freír Cerebro" (3 usos, Coste 12) y "Rayo" (4 usos, Coste 32).

Daga (+10%).

Para definir su guardia personal, usa las tablas de tropa, armaduras y armas normales (formada por humanos).



El páramo

El bando Humano ha logrado formar un ejército de 500 puntos. Para el bando demoníaco, tantos puntos como 50 multiplicado por el número de rondas completas que el talismán siguió entero y por tanto emitiendo energía para mantener el portal abierto, permitiendo así el flujo de más y más demonios y bestias infernales. El bando demoníaco está exclusivamente compuesto por Hordas de las tinieblas, ningún ser humano (ver las tablas de ejércitos correspondientes).

El escenario es bastante llano, con algunas arboledas y arbustos. El objetivo de cada bando es derrotar al contrario según las reglas del reglamento base.

AVENTURA: EXPEDICIÓN AL VALLE SILENCIOSO

Introducción

Esta aventura está diseñada para juegos de rol de ambientación fantástica medieval. Se desarrolla en el lóbrego Valle del Silencio, cuya descripción puedes encontrar en este mismo suplemento. Puedes colocar la ubicación del Valle del Silencio donde creas más oportuno para que encaje en tu ambientación preferida, en esos territorios lejanos más allá de todo de los que nadie ha regresado nunca para relatar lo que ha visto. En principio, los PJ no conocen la historia del valle según la hemos relatado anteriormente, y deberían ir reuniendo los fragmentos de la historia de aquí y de allá, conforme interactúen con los diversos PNJ que vayan encontrando. Es una aventura de rol bastante larga, salpicada aquí y allá por diversos enfrentamientos. Estos pequeños enfrentamientos, dado que son simples entre pocos contendientes, pueden llevarse a cabo con el propio reglamento de rol que se esté usando, y de esta manera aumentar el grado de realismo. De todas maneras, te incluímos las características necesarias para desarrollarlas con *Semper Fidelis*.

La misión

Ha llegado a oídos de los Personajes Jugadores la existencia de fabulosos tesoros en un recóndito valle en cuyo interior una vez habitó un rico Imperio. Hubo un gran desastre natural, y todo quedó reducido a la nada. Pero se dice que todas las riquezas del Imperio quedaron en aquel lugar, esperando que alguien vaya a recogerlas. Por parte de algún bardo u otro PNJ de mal vivir, podrán adquirir un plano que indica cómo llegar hasta el valle, si bien no existe ningún plano sobre la configuración del valle en sí. También se cuenta que no hay alimento de ningún tipo en aquellas desoladas tierras, es difícil encontrar agua potable, y la travesía puede durar meses, así que los PJ deberían ser precavidos en este aspecto, transportando los suficientes víveres

para ellos y para sus monturas. Pero en estos detalles deberán pensar ellos, probablemente no pensarán en que ni siquiera crezca hierba para alimentar a sus caballos o sus mulas (si los llevan).

El descenso al Valle

Tras atravesar los innumerables peligros de las montañas nevadas que preceden al valle, finalmente se arriba a muy diversos caminos que descienden por los abruptos precipicios. El final del valle no se divisa, se pierde en el lejano horizonte, más allá del cual, hacia el Norte, se encuentra el Infierno Azul, el mar maldito. En el mejor de los casos, una débil neblina lo envuelve todo, y la luz del sol llega con tenue intensidad. Suele amanecer tarde y a oscurecer temprano, debido a que el valle queda escondido del sol. En tiempos antiguos, se dice que las cosechas eran prósperas y la vida paradisíaca. Hoy, es un lugar triste y desolado, en el que sólo los seres más cruentos podrían sobrevivir. Por fin, el grupo de aventureros llega al pie del acantilado, ya en el valle. Un barro negro recubre todo el valle, producto de la putrefacción de lo que una vez estuvo vivo, y ni una brizna de

hierba crece por ningún sitio, a lo sumo algún esquelético arbusto recubierto de espinas y algo de moho, o el tronco muerto y quebradizo de algún viejo árbol, podrido y húmedo, que no sirve ni siquiera para hacer fuego.

La llamada

En principio, cualquier camino o dirección es bueno, dado el desconocimiento total de la región que tienen los PJ. A su alrededor sólo hay la ligera neblina, esporádicos arbustos espinosos, suciedad y moho, y unos pocos árboles negruzcos e inertes. Pero después de llevar algunas horas atravesando este espectral silencio, escucharán, en algún lugar entre la niebla, un casi imperceptible sollozo de alguien pidiendo ayuda, aparentemente sin esperar respuesta. Buscando, finalmente encontrarán a un hombre, semicubierto por el putrefacto barro, de aspecto esquelético y blanquecino. Se desmayará al poco de ser encontrado. Se espera de los PJ que cuiden de él y le ayuden a recuperarse.

Una decisión difícil

Cuando ya se haya recuperado, con los adecuados cuidados y algo de comida caliente, el famélico hombre se presentará como Alardor, buscador de tesoros. Él y su grupo de compañeros compraron un mapa en una posada sobre la localización del Valle del Silencio. Llevaban un par de días atravesando la niebla, cuando, mientras descansaban apaciblemente tras una larga jornada, fueron atacados por gigantescos seres. Lucharon desesperadamente, aunque cuando supieron contra qué, se dieron por derrotados. Eran Trolls, enormes y terribles. Huyendo de uno de ellos, se alejó del campamento, y se perdió entre la niebla. A lo lejos oyó los gritos de los demás, a quienes los Trolls se llevaron, como pudo comprobar al volver sigilosamente al campamento, y según cree, en vida, lo que puede significar algo todavía más aterrador. Cayó la noche, anduvo vagabundeando, y finalmente se desplomó exhausto. No sabe cuanto tiempo debió de quedarse dormido, pero cuando despertó, estuvo horas arrastrándose, tropezando, y pidiendo ayuda, hasta que le encontraron. Alardor les pedirá ayuda para intentar rescatar a sus compañeros. Luchar contra Trolls no es precisamente una de esas cosas con que uno sueña al atardecer, e imaginar lo que deben hacer los Trolls con los humanos que capturan es una idea todavía más desagradable. Va equipado con una Coraza, una Espada Bastarda, y una Ballesta HT.

Nombre	CCC	CAP	MNT
Alardor	85%	61%	76%

El rastro

Alardor será capaz de volver a encontrar el punto donde acamparon él y su grupo. Mediante un rastreo minucioso, los PJ podrán intentar encontrar y seguir los rastros de los Trolls hacia una zona rocosa cercana. Finalmente, si

lo hacen bien, podrán descubrir que al final de un pequeño desfiladero, hay en una pared la abertura de una especie de cueva en la que se divisa el vaivén de las llamas de una hoguera, y algunas sombras moviéndose. Es la cueva de los Trolls. Quien posea la suficiente agudeza visual, podrá vislumbrar que hay un par de hombres atados cabeza abajo, y que los Trolls, que son cuatro en total, están devorando algo con sumo placer, que parecen los brazos y piernas de algún desdichado.

TROPA: LOS TROLLS

Tipo	CCC	CAP	MNT	Armadura Natural	Coste
Deznucador	80%	10%	40%	40%	19
Quebrantahuezoz	90%	20%	50%	60%	25
Arrancamédulaz	110%	30%	60%	100%	32

Todos son de gran tamaño, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan una peana de mayor tamaño.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 5 cm Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 10 cm.
- ▶ Para no ser visibles deben estar tras un obstáculo de 5 cm de alto o más.

Los Trolls están equipados con Garrotes Gigantes de +40% en CCC, Coste 4, sólo usable por Personajes de Tamaño superior al normal. Llevan una enorme armadura de cuero (20%, no usable por Personajes de tamaño normal).

El rescate

Los PJ deberán preparar un buen asalto si quieren hacer frente a los Trolls. Deberían aprovechar el hecho de que se encuentren en un desfiladero, pero si los Trolls lo ven muy negro, se quedarán refugiados en su cueva, y además guardan comida para días en su despensa. Si consiguen vencer a los Trolls (y no acabar como los anteriores humanos), entre los restos de sus víctimas encontrarán un auténtico arsenal para escoger. Los dos hombres rescatados, que caerán desmayados, y Alardor volverán por donde habían venido, no piensan volver al Valle Silencioso hasta dentro de mucho tiempo. Pero antes, Alardor les ofrecerá un regalo, que sacará del interior de una de las bolsas capturadas por los Trolls, al parecer perteneciente a su grupo. Se trata nada menos que de un mapa, algo tosco, del Valle de Argran. Aparece, claramente en el centro, la mítica Ciudad de Etendard. También las Grutas de Nalhalla, al Sureste, más cercanas. Aquí y allá se habla de frondosos bosques y grandes y preciosos lagos, pero Alardor asegura que todo eso ya no existe, ahora sólo hay barro putrefacto y troncos muertos, y encontrar sólo eso ya es ser afortunado. Al Norte el terrible mar, el infierno Azul. Está hecho de un líquido que no es agua, y es como un mar dentro del auténtico mar de agua salada. Bajo ningún concepto deben tocar el líquido de que está hecho, ni viajar en un barco normal por él. Alardor les explicará también que pensaban dirigirse a las Grutas de Nalhalla, ya que se dice que la gente del lugar sobrevivió al cataclismo, y que conocen los lugares del país donde encontrar posibles riquezas, y que son perfectamente capaces de indicarlas a cambio de unas cuantas raciones de comida, o semillas para plantar. Prefieren este tipo de pagos prácticos a las monedas. En cualquier caso, les advertirá Alardor, nunca deberán ir a la ciudad de Etendard, se dice que sólo un ejército podría entrar allí y salir con vida para contarlo.

La desolación del valle

Alardor y los suyos abandonarán el lugar, efectivamente en dirección a la salida del valle, para atravesar más tarde las montañas. Para los PJ, el camino va en dirección contraria. Los consejos de Alardor son buenos, y no parece que tengan una orientación mejor. No existen caminos marcados, y la insistente niebla hace difícil orientarse. El árbitro puede establecer algunos encuentros esporádicos con criaturas maléficas de diverso tipo, a su elección. El valle fue colonizado por todo tipo de especies en busca de fortuna fácil o comida de tierno aventurero.

El reducto de la abadía

Unos pocos días de camino después, cuando todavía faltan un par de semanas

para llegar hasta las Grutas de Nalhalla, llegarán ante un montículo coronado por unas murallas. Una enorme puerta de madera se ofrece ante ellos, con un gran picaporte metálico. Si llaman, una voz humana les preguntará por sus intenciones y su procedencia. Si consiguen convencer a la voz, les abrirán las puertas, y ante ellos aparecerá un soberbio espectáculo. Dentro luce el sol, y está lleno de preciosos y floreados jardines. Un pequeño paraíso. También algunos soldados armados hasta los dientes, y unos monjes, de los cuales uno dará la bienvenida a los Personajes. Se les ofrece alojamiento temporal, si son capaces de pagarlo. La abadía pertenece a una antigua orden del valle, los apóstoles blancos, formada por monjes y clérigos soldados. La regenta el gran druida Fordenor, con quien tendrán audiencia si lo desean. Ofrecen resguardo y cura a los ocasionales aventureros que se dirigen hacia el interior del valle. No podrán contar mucho sobre el resto del valle, ya que nunca salen del monasterio, y los aventureros raramente regresan del interior del valle.

Soldados clérigos

Sirven con orgullo a la abadía que les ofrece protección. Las cosas no van muy bien, ya que han recibido varios ataques de los orcos, a quienes les encantaría poder saquear las plantaciones de sus jardines y huertos.

Monjes

Muchos han hecho voto de silencio, y no hablarán con los Personajes. El resto, podrá explicar que la abadía se encuentra protegida por hechizos del Gran Druida. Ya cuando sucedió el gran cataclismo, los monjes de entonces crearon una burbuja protectora para que la gran ola no afectara a la abadía. Green que en algún lugar deben haber otras abadías que también hayan soportado el desastre de forma similar, si bien no han oído hablar de ninguna.

El Gran Druida Fordenor

Un hombre de avanzada edad, y gran barba de color castaño. Comentaré a los PJ que en estos tiempos tan difíciles es importante que los hombres de buena voluntad se ayuden entre sí. Él era un joven monje cuando sucedió la gran desgracia que arrasó el hermoso Valle de Argran. Fordenor podrá explicarles algunos de los detalles a los PJ, si éstos se comportan de forma adecuada. Fordenor tiene poderes suficientes para detectar cualquier indicio de maldad o de mala voluntad en los PJ, o en alguno de ellos, que será advertido directamente por el druida.

Tinnbrann el Clérigo

Hace mucho tiempo, llegó al Valle junto a un grupo de aventureros. Llegaron hasta la Ciudad de Etendard, famosa por sus tesoros ocultos. Mientras la estaban explorando, cayeron en una emboscada de un extraño grupo formado por orcos, humanos y enanos oscuros. Todo fue muy rápido, y sus compañeros cayeron como moscas. Él, malherido, acabó por huir, y fue el único que consiguió escapar de la ciudad, ya que quienes iban con él cayeron en las mandíbulas de arañas gigantes que se escondían en el suelo de la ciudad. Mortalmente malherido, consiguió llegar hasta esta abadía, donde cayó desvanecido. Le salvaron la vida, y en agradecimiento ha decidido quedarse para ayudarles. Ya no piensa en tesoros ni otras mezquindades, y recomienda a los PJ que hagan lo mismo.

El ataque

Se proporcionará a los PJ unos aposentos para que puedan pasar la noche, y al día siguiente continuar la marcha, si así lo desean. El árbitro deberá establecer un precio por la estancia, en función de las posesiones de los PJ, y equivalente al de un lugar de gran lujo. Sin embargo, el descanso no va a durar mucho, ya que en plena noche, sonarán las campanas de forma desesperada, y se oirán gran cantidad de golpes y gritos. Un grupo de Orcos acaba de hacer chocar contra las pesadas puertas de madera una enorme roca alargada, construida sobre pesadas ruedas de piedra, consiguiendo abrir un boquete en la puerta de entrada, por el que están entrando. Superan en número a los clérigos, y están ganando terreno en la entrada al monasterio. Los PJ pueden tomar varias opciones, pero su participación en el combate (contra los orcos) sería de gran ayuda. En medio de un combate, quien supere una tirada de Percepción, podrá detectar que dos orcos han rodeado al Gran Druida y a un monje que le defiende dificultosamente con su espada. Los PJ no llegarán a tiempo de salvar a Fordenor a tiempo en un cuerpo a cuerpo contra los orcos, sólo si usan arcos u otras armas a distancia podrán

detenerlos. De lo contrario, el Gran Druida morirá en manos de los orcos, y de repente toda la magia protectora del lugar desaparecerá, así que se tratará de un momento decisivo.

Tras la batalla

Si el Gran Druida ha perecido, todo habrá quedado marchitado e inerte. Los otros monjes todavía no habían podido aprender los conjuros necesarios para mantener la abadía, ya que muchos morían en los ataques de los orcos. Los que quedan, marcharán lejos del valle, dando por acabada su orden. Si en cambio logran salvar al Gran Druida, la abadía se recuperará del ataque. El artillero de piedra se colocará tumbado frente a la entrada, para frenar otro posible artillero similar que pudieran enviar en el futuro. El Gran Druida les estaría muy agradecido, ya que todavía no había conseguido que sus discípulos aprendieran los conjuros que mantienen la protección en el subsuelo de la abadía y que aumentan los frágiles rayos del sol para que brille en todo su esplendor en el interior de la abadía. En agradecimiento, les dará una información que nunca había dado antes a ningún aventurero: se habla de dos grandes tesoros en las cercanías de las Grutas de Nalhalla, que es a donde suelen enviar los habitantes de las grutas a los osados aventureros. Uno es el Legado del Dragón, y otro las Joyas de Sir Dassault. Ambos suponen un reto peligroso, pero si quieren tener alguna probabilidad de salir con vida, no deben intentar buscar el Legado del Dragón, a pesar de lo que les digan, ya que, efectivamente, está guardado por un viejo dragón con muy malas pulgas. Las Joyas de Sir Dassault se encuentran en un viejo y laberíntico castillo, y por lo menos pueden salir con vida de él. Por otra parte, ni se les ocurra acercarse a la Ciudad de Etendard, ya que no son suficientes para adentrarse en sus callejuelas, es un lugar al que deben ir como mínimo una docena de hombres muy diestros en armas, si esperan poder salir con vida. En cualquier caso, es en la ciudad bajo tierra de Nalhalla donde podrán indicarles la localización exacta de estos lugares.

El camino hacia la ciudad bajo tierra

Este debería ser otro de esos descansos entre batalla y batalla, en los que mientras están de camino y se van sucediendo las guardias en los descansos nocturnos, son atacados por otras viles criaturas. Puede ser una serpiente gigante, un maligno grupo de ogros salteadores de caminos, o cualquiera que el árbitro considere oportuno, pero sin producir bajas mortales en el sufrido grupo.

Las Grutas de Nalhalla

Por fin, distinguirán a lo lejos un gigantesco cráter en medio de un valle. Es la ciudad subterránea, las Grutas de Nalhalla, tal y como se las habían descrito. Pero el problema ahora es por donde acceder. Se distingue claramente un gran arco que conduce a unas escaleras de piedra que descienden hacia la ciudad. Esta era la antigua entrada antes del desastre, y nadie la usa, porque lleva a una zona abandonada, una de las múltiples tierras de nadie entre los barrios enemigos. Si no buscan otro acceso alternativo (porque no han oído hablar de los múltiples accesos que cada barrio controla) se encontrarán expuestos a un enfrentamiento con una patrulla de cualquiera de los habitantes menos deseables, como orcos o goblins, y si siguen avanzando en cualquier dirección, pueden acabar tanto en un barrio relativamente amigable (humano o enano, les obligarán a pagar una tasa) o directamente enemigo (orco o goblin, si se dejan se quedan con todo, incluidos ellos para la cena de esta noche).

Si por el contrario están al día de que cada barrio excavó túneles de acceso, disimulados en trincheras y vigilados día y noche, con algo de observación lejana y algo de paciencia, verán diversos montículos, de los que de tanto en tanto puede emerger la cabeza de sus guardias, sean humanos, enanos, orcos o goblins. Sólo se les admitirá en el humano. En el sector enano, la tasa es mayor, y simplemente se les conducirá hasta el sector humano.

El gigantesco cráter continúa hasta profundidades inauditas, y la ciudad está construida de forma circular, alrededor del cráter, y posee varios niveles, sujetos por impresionantes columnas de decenas de metros, lo que deja pasar el aire y entrar la suficiente luz en cada uno de los niveles de la ciudad. Escaleras de todo tipo y tamaño comunican los diferentes niveles. En el pasado había también puentes que atravesaban el cráter para acortar camino al ir de un extremo a otro de la ciudad, pero se cortaron hace tiempo una vez los barrios quedaron divididos entre los distintos seres habitantes de Nalhalla.

La taberna del buen pagador

Esta es la única taberna en el sector humano, si bien lo suficientemente grande para dar cabida a todos los clientes posibles. Incluso en el centro de la taberna, hay una enorme catapulta orientada hacia un gran ventanal sin cristal. Los precios son relativamente aceptables, si bien es necesario tirar por Constitución o similar para no hacer el ridículo al intentar consumir el terrible brebaje que sirven. Por cierto, que al humano que no pague le espera un incierto destino cráter abajo, por parte de una voluntariosa y carcajeante muchedumbre. Otra costumbre es lanzarlo con la catapulta hasta el barrio enemigo que quedaría enfrente, aunque en ocasiones el tiro falla y el sujeto, tras estamparse contra la pared del cráter, cae finalmente por su inacabable vacío. La puntería es variable, dependiendo de lo borrachos que estuvieran los artilleros.

Mapas a buen precio

Sea quien sea con quien entablen conversación, conseguirán que alguien les ofrezca mapas de tesoros por precios bastante elevados. El primer mapa que se les ofrecerá será el del camino a seguir para llegar a la prodigiosa ciudad de Etendard, donde se dice que sólo hay que agacharse para recoger las riquezas que se encuentran por todas partes. Existen muchos mapas para llegar a Etendard, y la verdad es que no hay ninguno igual, lo que parece bastante sospechoso. Los vendedores asegurarán que son tan exactos como fueron quienes los dibujaron, y que eso no es culpa suya. La segunda oferta que les llegará, será la del mapa que conduce a la cueva de un increíble tesoro, llamado el Legado del Dragón. Nadie sabe en realidad por qué se llama así, pero se asegura que es el tesoro más fabuloso del mundo, y que se necesitarían dos carretas para llevárselo entero. Alternativamente, y al mismo tiempo que el Legado del Dragón, también les ofrecerán el mapa de un viejo castillo abandonado, donde se encuentran las codiciadas Joyas de Sir Dassault. Se dice que el castillo está encantado, pero eso suelen ser cuentos de viejas para los niños. Si escogen el Legado del Dragón o el Castillo de Sir Dassault, su descripción sigue más adelante. Si se obcecaban en ir a la ciudad de Etendard (cosas que pasan) entonces te recomendamos que leas el escenario de *Semper Fidelis* del mismo nombre que viene en este mismo suplemento, y enfrente a los PJ a un grupo de 400 puntos de *Semper Fidelis*, o de 20 hombres armados hasta los dientes según las características de tu juego de rol. Pero mejor que no vayan allí.

La madriguera del Dragón

Si los PJ no han recibido los sabios consejos del Gran Druida de la Abadía, o no los han querido escuchar, tal vez decidan escoger la opción del Legado del Dragón. Barrsbaug, es el viejo dragón rojo que habita en la cueva. De por sí es muy poderoso y experto en combate. Tal vez los PJ crean que son perfectamente capaces de enfrentarse a un solo Dragón aunque sea muy viejo y terrible. El pequeño detalle es que no está solo, sino que viven con él otros dos dragones (Dragones Adultos, ver libro de reglas) que le sirven con fidelidad. En cualquier caso, una vez la mitad del grupo ya esté muerto, debería ofrecerse alguna posibilidad de supervivencia al resto, como una grieta en el suelo que deje entrever un túnel (con más bichos malos, pero no tan terribles) o alguna de cualquier otro tipo. El tesoro es algo fabuloso, suficiente para comprarse un castillo como el del mismísimo Emperador del antiguo Imperio de Argran (pero no para mantenerlo luego, claro).

El Castillo de Sir Dassault

Se dice que en las catacumbas de este castillo se esconden las joyas que Sir Dassault, famoso paladín de la corte del Emperador, regaló en vida a su mujer, y que tras el gran cataclismo, en el que toda su familia pereció, las escondió en el sótano más profundo, bajo llave, para no ver nunca más unas joyas que le traían tan dolorosos recuerdos. Se dice también que el fantasma de Sir Dassault todavía ronda por el abandonado castillo.

El castillo está formado por un gran recinto amurallado. Las murallas están en ruinas, y es posible acceder a su interior por varios puntos. Al entrar, los PJ se toparán con un grupo de seis hambrientos lobos con los que tendrán que luchar a muerte. Una vez pasado el susto, podrán llegar ante la gran mole del castillo. Las puertas, enormes y pesadas, se abrirán si empujan entre varios, con un gran estruendo de sus goznes. Todo está a oscuras. Si encienden antorchas o cualquier otro elemento para iluminarse, observarán que no

queda gran cosa, todo está destrozado y muy sucio. Casi todo el castillo se encuentra así, si no indicamos lo contrario. En el castillo hay tres niveles principales, la planta baja, el primer piso y el sótano. Además, desde el primer piso se puede acceder a la torre, que ocupa una posición superior. Dejamos el diseño concreto de habitaciones y pasadizos en manos de la imaginación del árbitro, y relatamos a continuación los elementos esenciales que deben contener los diferentes niveles.

► *Planta baja*

Este nivel está desierto, salvo por alguna alimaña que el árbitro desee colocar, incluido algún lobo sorpresa. En general, habitaciones destrozadas, y con nada que descubrir. Pero de vez en cuando se oyen ruidos de pisadas provenientes del piso superior. Una gran escalera de caracol permite acceder hasta ese nivel, y en otra sala distinta, un estrecho y serpenteante pasadizo parece descender de forma importante.

► *Primer Piso*

Las habitaciones están en el mismo desorden y estado de abandono que en el piso inferior. Tras haber visitado unas cuantas, se encontrarán con un grupo de hombres armados. Son aventureros, y han venido por lo mismo que los PJ. No piensan marcharse, y ordenan a los PJ que se larguen de su castillo, ya que habían llegado antes, o les echarán a patadas. Son cinco, bien armados con cotas de malla y espadas bastardas. Tras esta batalla, e investigando un poco, podrán descubrir que el interior de un mueble está agujereado, y se asoma una vieja puerta tras él que lleva a unas escaleras ascendentes, probablemente hacia la torre.

► *La Torre*

Era la torre de observación de la guardia del castillo, donde se turnaban día y noche. Tenían sus aposentos aquí mismo. Consta de tres secciones, a las que se accede por escaleras. Aquí habita un grupo de Kobolds a los que no hará gracia la llegada de los PJ. Suelen salir por las ventanas, y llegar hasta donde sea necesario (suelo incluido) con cuerdas y otros inventos que han elaborado. En la sección más superior, su jefe guarda un gran baúl con algunos cachivaches, entre los que se encuentran las llaves del castillo, que permiten abrir los cerrojos del sótano.

Los Kobolds son pequeños humanoides con cara y aspecto general de perro, muy peludos. Son inteligentes, y capaces de usar casi cualquier arma, aunque las de tipo CCC de esta ambientación fantástica no deberían pasar del 20% de Potencia.

TROPA: LOS KOBOLDS				
Tipo	CCC	CAP	MNT	Coste
Joven Kobold	30%	40%	40%	11
Luchador Kobold	40%	50%	50%	14
Jefe de Clan Kobold	40%	60%	70%	17

Todos son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- Usan la peana de tamaño normal.
- Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 2,5 cm Ascender o Descender).
- Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

► *El Sótano*

La primera sala, escaleras abajo, presenta una gran puerta metálica. Es imposible forzarla, y si alguien posee la capacidad necesaria, detectará incluso que está protegida con magia, y que ni siquiera un experto ladrón podría forzar las cerraduras. No hay nada que hacer, excepto si se consiguen las llaves originales. En este caso, podrán acceder al interior de los sótanos. En una de las salas, ratas gigantes han excavado en las paredes y han conseguido acceder al sótano. Otra pequeña batalla para los sufridos PJ (100 puntos si la realizan con *Semper Fidelis*, o unas 10 ratas de tamaño medio de otros juegos).

RATAS GIGANTES

Tipo	CCC	CAP	MNT	Coste
Mediana	40%	0%	60%	10

Finalmente, en otra sala encontrarán otra puerta blindada similar a la anterior. Las llaves les abrirán el paso, y llegarán a una lujosa pero polvorienta sala, decorada con magníficas cortinas rojas, asientos de terciopelo, lámparas de cristal, y en general todo con un aspecto muy lujoso. Al fondo, se divisa, encima de una ornamentada mesa, un cofre de mediano tamaño y ricamente esculpido. Efectivamente, en su interior se encuentran las Joyas de Sir Dassault, y en un lateral del recinto, el propio Sir Dassault, convertido en Muerto Viviente por propia voluntad, para proteger eternamente su tesoro. La batalla está servida, y Sir Dassault es un hueso duro de roer. Aquí te presentamos sus características en *Semper Fidelis*, para que lo uses tal cual, o las adaptes a tu juego de rol preferido.

Nombre	CCC	CAP	MNT	Armadura Natural
Sir Dassault	126%	106%	100%	180%
Equipo: Espada Bastarda, Ballesta HT (20 saetas), Coraza completa +60%				

Es de tipo estándar, y presenta las siguientes características:

- Usa la peana de tamaño normal.
- Por cada acción de Movimiento mueve 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 2,5 cm Ascender o Descender).
- Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

Cuando finalmente hayan vencido a Dassault, sus restos humeantes empezarán a desaparecer entre inhumanos gemidos. El cofre queda a disposición de los PJ, si bien contiene una disimulada trampa, una aguja envenenada se clavará en el incauto que decida abrirlo sin más, de forma que esperemos que primero lo inspeccione un experto en trampas (como un ladrón). El veneno puede llegar a matar al PJ si no se obtiene una cura a los pocos días, o no se realizan los conjuros pertinentes. Las joyas que contiene el cofre son de enorme valor y rareza, pero queda a discreción del árbitro lo que decide conceder a sus jugadores. Las armas y armaduras del dos veces difunto Dassault son completamente normales (algo oxidadas de hecho).

El regreso

En principio, deberían volver por el mismo camino, y abandonar por esta vez el Valle del Silencio. Las provisiones ya tendrían que ir justas, y en este valle, valen más que el dinero. Encontrarán de nuevo alojamiento en las Grutas de Nalhalla, y en la vieja abadía si lograron salvar al Gran Druida. Los mapas que hayan conseguido, se pagarán a buen precio en el exterior del valle. Pero aún les espera una sorpresa final.

Mercenarios y bandidos

La noticia de los logros de los PJ en el viejo castillo de Sir Dassault ha corrido mucho más velozmente que ellos, y ha llegado hasta oídos de un grupo de salteadores de caminos. Está compuesto por cinco humanos, doce orcos y tres ogros. Los orcos y los ogros, mercenarios a sueldo de los bandidos, nunca se habrían atrevido a ir al castillo de Dassault, porque les daba miedo la leyenda de la existencia de un fantasma. Pero enfrentarse a unos pocos humanos, es otra historia.

TROPA: LOS OGROS

Tipo	CCC	CAP	MNT	Armadura Natural	Coste
Aplastador	70%	20%	50%	20%	18
Demolidor	80%	20%	60%	30%	21
Gran Gordinflón	90%	30%	70%	40%	25

Todos son de gran tamaño, y presentan las siguientes características:

- Usan una peana de mayor tamaño.
- Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 5 cm Ascender o Descender).
- Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (horizontal de 5 cm).

- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 10 cm.
- ▶ Para no ser visibles deben estar tras un obstáculo de 5 cm de alto o más.

Los Ogres están equipados con Garrotes Gigantes de +40% en CCC, Coste 4, sólo utilizable por Personajes de Tamaño superior al normal. Llevan una enorme armadura de cuero (20%, no usable por Personajes de tamaño normal).

La batalla

Si usas características de *Semper Fidelis*, el grupo de asaltantes cuenta con 500 puntos. Si usas las de tu juego de rol, ten en cuenta el número de contendientes indicado y dales unos valores de ataque medios. Los Trolls son además parientes cercanos de los Trolls que fueron derrotados por los PJ, y están bastante molestos. Pero los asaltantes dejarán marchar a los PJ con una simple condición: que les entreguen todas las Joyas de Sir Dassault, además de todas sus propias pertenencias (sólo les dejarán la armadura y alguna daga). Los PJ deberían tener muy claro que tienen las de perder si luchan, y deberían rendirse (o por lo menos el árbitro de juego debería recalcularse el valor ofensivo de los asaltantes para que así fuera, si los PJ son demasiado poderosos). En este momento, entra otra variable importante en juego. Si el Gran druida sobrevivió, y por tanto la abadía todavía se mantiene en pie, no muy lejos de ese lugar, llegarán entonces cinco clérigos soldados enviados por el Gran Druida a socorrer a los PJ. En total, de 175 puntos en estadísticas de *Semper Fidelis* (cinco clérigos bien equipados si usas tu juego de rol). Con esto, las proporciones ya estarían un poco más equilibradas. La batalla final está servida. Si usas *Semper Fidelis*, divide los Ogres, los Trolls y los dos asaltantes en tres Unidades de Combate distintas. Y buen provecho para el vencedor.

ESCENARIO: LAS LUCHAS DE ETENDARD

Introducción

A diferencia de otros escenarios, el diseño de éste se ha realizado de tal forma que puedas jugar con él en múltiples ocasiones, casi como si se tratara de un pequeño juego aparte. Un escenario que pueda usarse múltiples ocasiones es el sueño tanto de diseñadores como de jugadores, y esperamos que este primer acercamiento sea del agrado del lector.

La maravillosa y mortal Etendard

Etendard era una de las más ricas ciudades del antiguo Imperio de Argran, situada en el centro geográfico de lo que hoy en día es el temido Valle del Silencio. A esta perdida ciudad, que sucumbió ante el tsunami del mar del Infierno Azul, llegan aventureros de muy distintos lugares y orígenes para intentar saquear los misteriosos y succulentos tesoros que esconde. Sin embargo, la caza de estos tesoros, y la avaricia que empuja a sus buscadores a afrontar mil y un peligros en las tierras del Valle Silencioso, acaba por provocar enfrentamientos a muerte cuando distintos grupos llegan, por fin, hasta la ciudad de Etendard. Y no es para menos, puesto que no han sobrevivido a los peligros del valle para dejar que otros les pasen la mano por delante. Por otra parte, en la misma ciudad habitan seres tortuosos y horrendas criaturas que esperan la llegada de los ávidos aventureros para darse un banquete. Los premios pueden ser deslumbrantes para el ganador, pero la mayoría de las veces, en Etendard sólo hay perdedores.

Restricciones

En estas guerras entre partidas de exploración, asaltantes de caminos y aventureros, sólo puedes utilizar Personajes equipados con armas normales (de tipo personal). No entran Artillería, Monstruos ni Vehículos. En cambio sí puedes usar Monturas, que son lo bastante ligeras para desenvolverse lo suficientemente bien en el complejo campo de batalla de Etendard.

La lucha

Cada vez que queráis establecer un enfrentamiento en las callejuelas de la Ciudad de Etendard, deberéis configurar tres elementos base:

- ▶ En primer lugar, el tamaño del Grupo de Combate. Será equivalente, entre

unos 300 y 500 puntos por jugador aproximadamente. Pueden participar en estas batallas tantos jugadores como se desee.

- ▶ En segundo lugar, el premio. Debe ser un objeto de gran valor, preferiblemente uno de los objetos descritos en las secciones de material poco frecuente de los suplementos o el libro de reglas (una espada mágica, una armadura hechizada, etcétera), y de común consenso entre los jugadores. El ganador de la batalla se queda con este objeto. De todas formas, en este escenario te ofrecemos unos cuantos objetos extra especiales con que recompensar los esfuerzos del Grupo de Combate ganador, y algunos premios de consolación para el perdedor.

- ▶ En tercer lugar, la escenografía. Representará las callejuelas de la ciudad, y las casas derruidas, viejas y mohosas que a duras penas se mantienen en pie tras el desastre del Valle del Silencio y tras los años que han pasado. La colocación concreta se realizará entre todos los jugadores. Cada jugador irá, alternativamente, colocando uno de los elementos de escenografía, hasta que quede configurado el escenario, que en cada batalla deberá ser distinto. No es importante si la zona de juego tiene forma cuadrada o rectangular, aunque debería ser de por lo menos 100x100 cm por cada 400 puntos que destinéis a cada Grupo de Combate. En el centro de la zona de juego debe quedar un espacio de por lo menos 30x20 cm, que corresponde a una pequeña plaza.

El despliegue

Estas luchas en Etendard están concebidas como un enfrentamiento entre partidas de guerreros de distinta procedencia, que se encuentran investigando entre las ruinas, y de repente se encuentran con otro grupo similar haciendo lo mismo, al que toman inmediatamente por su enemigo. Para simular lo inesperado de estos encuentros, estableceremos un sistema de despliegue de las tropas un tanto peculiar.

Existirán varios tipos de zonas de despliegue.

- ▶ Los lados de la zona de juego, de una profundidad de 20 cm, y dejando a cada lado 20 cm libres.
- ▶ Las esquinas de la zona de juego, formadas por cuadrados de 20 cm de lado (las zonas que los lados dejaban libres)
- ▶ La parte central de la zona de juego, una especie de pequeña plaza que se habrá dejado despejada durante la configuración del escenario, de 30x20 cm de área.

Deberéis numerar los lados de la zona de juego (del 1 al 4), las esquinas (de la A a la D). Designaremos a la zona central como Z. Usando esta distribución, conoceremos, mediante una serie de tiradas que se realizarán al principio de la partida, la ubicación asignada a cada jugador para el despliegue de sus tropas, que con algo de mala suerte, puede que incluso desplieguen en el mismo lugar, comenzando la lucha de inmediato. La colocación de las Unidades de Combate será alternativa entre los jugadores participantes, colocando una UC cada jugador. Para cada UC, el jugador deberá además lanzar 1d10, para conocer el lugar en que aparece, de la siguiente forma:

1. En el lado número 1.
2. En el lado número 2.
3. En el lado número 3.
4. En el lado número 4.
5. En la esquina A.
6. En la esquina B.
7. En la esquina C.
8. En la esquina D.
9. En la plaza central.
10. Donde el jugador escoja de entre las anteriores.

Alimañas y putrefacción

Viven en la Ciudad de Etendard desagradables y terribles alimañas que se alimentan con la tierna carne de los jactanciosos aventureros que vienen a saquearla. Durante la preparación de la batalla, tras el Despliegue, debe lanzarse un dado de diez caras, y consultar el resultado en la tabla de los Sectores de Etendard. Según a qué región o sector de la ciudad maldita hayan ido a parar los Personajes en esta batalla, podrán sufrir devastadores efectos extra de diversa calaña.

Los Sectores de Etendard (1d10)

► 1 o 2. Hormigas León gigantes. Cada vez que un Personaje sea activado, si realiza alguna acción de desplazamiento horizontal (Movimiento) a nivel del suelo (uno o más Movimientos), al terminar la primera acción de Movimiento lanza 1d10. Con un resultado de 1, recibe x4 Tiradas de Resistencia por parte de la Hormiga León, y si muere, todas sus pertenencias (armadura y armas) desaparecen para siempre.

► 3 o 4. Trufas explosivas. En esta parte de Etendard crecen bajo tierra unos hongos que son minas en potencia. Cada vez que un Personaje sea activado, si realiza alguna acción de desplazamiento horizontal (Movimiento) a nivel del suelo (uno o más Movimientos), al terminar la primera acción de Movimiento lanza 1d10. Con un resultado de 1, recibe x2 Tiradas de Resistencia debido a la explosión. Si hay otro Personaje con la peana en contacto con la del afectado, recibe el mismo daño.

► 5 o 6. Flechas perdidas. En un lugar cercano se está desarrollando otra batalla, y de vez en cuando cae alguna flecha perdida. Al principio de cada Ronda, después de retirar los Marcadores de Unidades Ya Activadas, los jugadores deberán lanzar 1d10 para cada uno de sus Personajes. Los Personajes que obtengan un resultado de 1, reciben una Tirada de Resistencia (x1), ya que les ha alcanzado una flecha perdida.

► 7 o 8. Fetidez general. La putrefacción en este lugar es tan horrible, que unida al barro, el moho y la humedad, crean dificultades enormes a los combatientes. Todos los Personajes tienen 2 acciones menos de lo normal. Si normalmente un Personaje tiene 4 acciones, ahora dispone de sólo 2.

► 9 o 10. Sin efectos de ningún tipo.

Vencedores y vencidos

Antes de preparar el escenario, debéis escoger un objeto raro, que será el premio para el vencedor. Para el perdedor o perdedores, como premio de consolación podéis establecer cinco tiradas de Aprendizaje para colocar en el Personaje que desee y en la Habilidad Básica de su elección. A continuación, ampliamos un poco más la lista de objetos extraños, para que tengáis donde elegir.

ARMAS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Arco Bendecido	CAP	-10%	35 cm	20	X1	2
Ballesta de Repetición	CAP	0%	40 cm	30	X1	8
Espada Bastarda Élfica	ⓐ CCC	+30%	N/a	n/a	X1	4
Mandoble de Arcángel	ⓑ CCC	+40%	N/a	n/a	X1	5

ⓐ Proporciona un +50% en lugar de +30% si es usada contra Orcos, Goblins, Trolls, u Ogres.

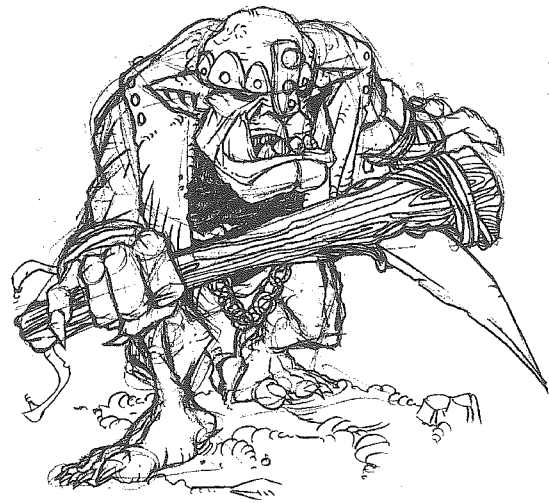
ⓑ Proporciona un +60% en lugar de +40% si es usada contra seres de las Hordas de las Tinieblas (Seres Malditos, Seres Infernales, Altos Seres Infernales), contra Zombies, Necrozombies, Poseídos, Gurthguls, Esqueletos o Muertos Vivos.

ARMADURAS			
Nombre	Resistencia	Características	Coste
Piel de Oso de las Cavernas	30%	Es tan dura que nunca desciende del 30%, a pesar de los impactos	9
La Armadura de Argenoth	70%	Proporciona una acción extra a quien la lleve. Se autorrepara tras la batalla	17
Cota de Malla Élfica de Tillinor	40%	Su portador adquiere inmediatamente Moral Alta, y no debe pasar ningún Chequeo de Moral (ni siquiera por efectos de la Magia)	8

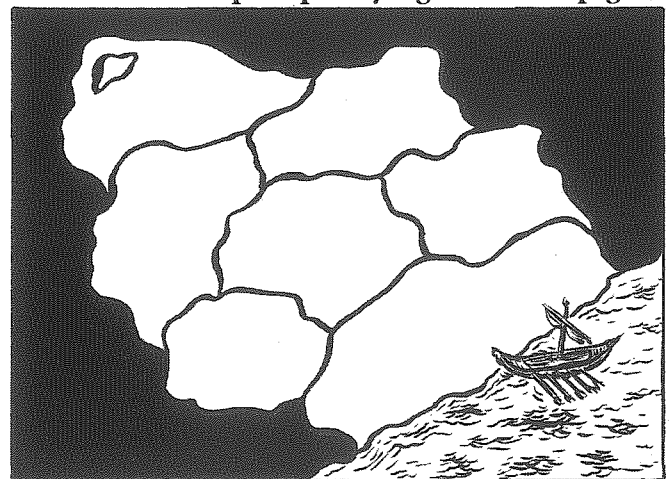
Los supervivientes

Podéis guardar los Personajes de esta ambientación en vuestros Stocks de la manera habitual, y volver a formar una partida de ataque entre las ruinas de la ciudad. Como se define en las reglas de *Semper Fidelis*, un jugador siempre puede rendirse y así por lo menos salvar la vida de los buenos Personajes

que le queden, ya curtidos en la batalla. Etendard siempre estará dispuesta a recibir más baños de sangre con que nutrir los innombrables horrores que se esconden bajo su superficie.



Mapa Hoplitas y Legionarios ver pág. 29



HOPLITAS Y LEGIONARIOS



MITOLOGÍA CLÁSICA

Quién no ha oído hablar de las aventuras de Ulises al partir de la derrota Troya, o de Teseo y su enfrentamiento al Minotauro en el laberinto del rey Minos, o de Jasón y los argonautas, en su expedición en pos del Velloco de Oro. Nadie podrá dudar que el mundo helénico guarda un sinnúmero de escenarios para desarrollar épicas batallas que enfrenten a intrépidos hombres a los terribles seres mitológicos, como hidras, cíclopes, esqueletos, arpías y demás. No íbamos a dejarte sin un buen escenario para esta ambientación épica. Para la ambientación de la antigüedad fantástica, te ofrecemos una pequeña campaña en la que poner a prueba el valor de tus valerosos soldados.

DIOSES Y EPOPEYAS

Los pueblos del Mar Mediterráneo eran famosos por su afán de viajar y descubrir nuevos territorios que colonizar o con los que comerciar. Pero el mar siempre entraña peligros, y una ingente cantidad de recónditos y misteriosos lugares por descubrir: islas encantadas, grutas repletas de tesoros, templos protegidos por criaturas diabólicas, y un sinfín de posibilidades más.

MATERIAL RARO

Se dice que las Balistas fueron diseñadas por los romanos mucho antes de su uso en la Edad Media. Aquí te ofrecemos este ejemplar, si bien es un bien muy escaso para usar en algún escenario ocasional. O tal vez el premio para una batalla, oculto en el laboratorio de diseño de algún loco genio. Quién sabe.

ARMA DE ÁREA DE EFECTO DISTANTE: ARTILLERÍA						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance	Mun.	Tir. Víctima	Coste
Balista romana	① CAP	-10%	25 cm	10	x2	4

① No usa plantilla, sólo afecta un área de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. La Balista usa saetas gigantes.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

ESCENARIO: LA LANZA DE ATENEA

Cuenta una leyenda que Hefestos, el forjador de mil inventos, creó, a petición de Atenea, un arma muy especial: cuando la arrojaba, difícil era que no errara el blanco, y acto seguido volvía a aparecer en las manos de su portador. Atenea, que debía dedicarse más a la justicia y la paz que a la guerra, dejó la lanza en una recóndita cueva para que la poseyera aquél que fuera lo bastante valiente para hacerse con ella.

Los bandos

El bando atacante es un grupo expedicionario de guerreros que van a desembarcar en las playas de la Isla de Thargos, donde se encuentra la lanza. El grupo expedicionario desembarca en la Zona 1 del mapa. Cada vez que gane una batalla, puede pasar a una zona adjunta. Su objetivo es llegar hasta la Zona 4, donde tendrá lugar la batalla final, pero entre tanto tendrá que pasar por otras zonas, y conseguir ganar los combates que se darán en ellas. Si por ejemplo consigue derrotar las fuerzas enemigas en la Zona 1, puede escoger a qué Zona pasará de entre la 2A, la 2B y la 2C. Si por ejemplo escoge la 2C, desde ésta podrá pasar a la 3B, y si gana en esta zona, luego por fin pasar a la Zona 4, la batalla final. Sin embargo, con cada nuevo enfrentamiento, el grupo expedicionario irá perdiendo fuerzas, de manera que tendrá que ser muy cauto, y no sobrestimar su superioridad inicial.

El jugador que gane este enfrentamiento, se quedará como premio un objeto raro para su Stock: la Lanza de Atenea. Si gana el grupo expedicionario, se la quedará el jugador que los haya dirigido, y si gana el bando de las bestias, su jugador es quien se queda el preciado trofeo.

La Lanza

Se trata de un objeto raro y único. Su propietario podrá guardarlo en su Stock de objetos poco comunes.

La Lanza de Atenea	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Factor Guía	Coste
	CAP	+10%	30 cm	∞ (a)	X2	-20%	48
	CCC	+20%	-	-		n/a	

(a) Cuando esta lanza es usada como arma de proyectil, nunca se pierde, siempre se recupera instantáneamente.

Los contingentes

El grupo Expedicionario cuenta con 500 puntos para obtener su ejército. Los soldados que escoja, van a ser los que irán pasando de una zona a otra si van sobreviviendo. No recibirán refuerzos.

Al pasar de una zona a otra, lo único que se permitirá será lo siguiente:

- Realizar las tiradas de Aprendizaje del Grupo Expedicionario.
- Cambiar las armaduras y armas con las que han quedado en el campo de batalla, no podrán arreglar las armaduras dañadas, ni volver zonas atrás.
- Los resultados de posibles Chequeos de Moral quedarán restablecidos a la normalidad, tanto los de Moral Alta como los de Pánico.

Las zonas

A continuación describimos qué va a encontrar el jugador atacante en cada zona. Para algunos de los datos deberás consultar el libro de reglas básico de *Semper Fidelis*. Se indica el tipo de seres a usar, con la libertad de asignar las armas y armaduras que se deseen. Ganar en una zona significa eliminar a todos los contrincantes sin excepción. Guerra sin cuartel.

- Zona 1. 100 puntos para el Grupo de Combate del defensor, todos en Personajes Esqueletos de Humanos. La zona de juego es una playa despejada, con arena de un amarillo intenso, y con algunas rocas dispersas a lo largo de su extensión.
- Zona 2A. 200 puntos para el Grupo de Combate del defensor, todos en Personajes Minotauros. La escenografía consta de gran cantidad de zonas boscosas.
- Zona 2B. 200 puntos para el Grupo de Combate del defensor, todos en Personajes Centauros. El campo de batalla es una llanura con un montículo en medio.
- Zona 2C. 200 puntos para el Grupo de Combate del defensor, todos en Personajes Cíclopes. Este lugar es un pequeño laberinto de formaciones rocosas y pasillos, unos más estrechos y otros más anchos.
- Zona 3A. 300 puntos para el Grupo de Combate del defensor, todos en Personajes Humanos. El escenario es un poblado habitado por guardianes de la Lanza de Atenea.
- Zona 3B. 300 puntos para el Grupo de Combate del defensor, todos en Personajes Esqueletos de todo tipo (Seres del Hades). Un cementerio y un templo adornan el lugar.
- Zona 4. Una Hidra. En lo alto de una montaña (a unos 20 cm de alto de cara a la escenografía, y se puede subir desde todos los lados), se encuentra la entrada a la cueva. Si un Personaje consigue tocar con su peana la parte frontal de la cueva y gastar dos acciones consecutivas, puede conseguir ya la Lanza de Atenea para luchar contra la Hidra, si es que esta temible guardiana se lo permite.

LA HIDRA				
Tipo	Nombre	Armadura Natural	Características	Coste
Independiente	Hidra Adulta	150%	CCC: 170% CAP: 50% MNT: 90% Velocidad: 30 cm Salto Vertical: 10 cm Altura: 15 cm	222

Posee Aliento de Fuego, Arma de Área de Efecto Adyacente que usa la plantilla de "lágrima", de Potencia 0% (por tanto sólo cuesta una acción usarla). Para la tirada usa directamente el CAP de 50%. Todos los afectados reciben dos impactos directos (dos tiradas de resistencia). Aprendizaje: cada nueva "decena" conseguida en alguna de sus tres habilidades, aumenta en 3 puntos el Coste de la Hidra Adulta.

La gloria del vencedor

Si es el grupo expedicionario el vencedor, el jugador que llevara estas tropas podrá guardar la Lanza de Atenea en su Stock para asignársela a sus soldados (o hasta que sus soldados la pierdan en una batalla futura). A su vez, dado que el jugador que llevara el bando de la Isla no habrá podido entrenar a sus tropas personales, se le obsequiará con 5 tiradas de Aprendizaje en el CAP o CCC (el equivalente a 5 Marcas) a distribuir entre los soldados que guarde en Stock o que quiera adquirir de las tablas base.

Si es el bando defensor el que gana, será el jugador que llevara las tropas de este bando quien obtenga la Lanza de Atenea para su Stock.

Los Conquistadores



PUEBLOS Y CIVILIZACIONES

Evidentemente, nadie puede negar que los primeros descubridores de América fueron las diferentes oleadas de tribus asiáticas que, atravesando el congelado estrecho de Bering (entre Alaska y Kamchatka) se establecieron por toda la enorme extensión del continente americano. Los territorios en los que el imperio español tuvo acceso estaban ya altamente civilizados.

Surgieron civilizaciones muy evolucionadas en América central y en la zona andina, que formaron imperios con una alta complejidad social y política. En Centroamérica, la civilización comunmente designada como Azteca, estaba en realidad formada por una gran variedad de culturas. Los Aztecas, que tras emigrar se autonostrarían los Mexicas, adoradores del dios Mexi o también llamado Huitzilopochtli, dios de la guerra (a quien debían ofrecer sacrificios humanos a diario), eran el grupo políticamente predominante en el momento de la llegada de los españoles, pero libraron muchas guerras en la zona antes de llegar a este estado de cosas. Estaba caracterizada por grandes adelantos en agricultura, urbanismo, sistema social y religioso complejo, e importantes conocimientos científicos (para la época). Los Incas, ya en pleno continente Sudamericano, habían desarrollado por su parte su propia civilización, si bien excesivamente burocratizada y con muchas luchas de poder internas, que aprovecharían los españoles para dejarla caer por su propio peso.

En el resto de América, prevalecían pueblos de vida principalmente nómada y de organización tribal. Existían algunos poblados fijos, si bien no eran la tónica dominante. En América del Norte, los Vikingos establecieron durante la Edad Media asentamientos en las costas de Canadá (según descubrimientos arqueológicos in situ en el siglo XX), si bien la aventura no acabó de cuajar, e incluso se habla de conflictos con las tribus locales. Sin embargo, no tendría comparación con el tremendo choque que supondría la conquista y explotación por parte de las potencias Europeas.

A la llegada de los españoles, que podemos dividir en tres fases principales de descubrimiento, conquista y colonización, el imperio Maya (en el Yucatán, América Central) estaba ya en decadencia, pero los imperios Azteca e Inca se encontraban en un momento álgido. Las conquistas españolas en América Central y del Sur se sucedió con una gran rapidez, capturando un territorio varias veces superior al de la propia península ibérica. Aventureros y hombres de mundo como Núñez de Balboa, que llegó hasta el Pacífico. Hernán Cortés, quien conquistó México. Francisco Pizarro y Diego de Almagro en sus campañas y disputas internas en Perú (que llegarían a enfrentarlos). Pedro de Alvarado, se hizo con Guatemala. Pedro de Valdivia haría lo mismo con Chile. Tras la conquista seguiría la colonización, y la conversión al cristianismo de sus gentes, que supuso en realidad una fusión con las religiones autóctonas. Se han criticado en numerosas ocasiones las triquiñuelas de las que estos personajes se valieron para lograr sus victorias, pero ¿acaso no consiste en eso la guerra?

LOS EXPLORADORES

Pero el afán por encontrar nuevos y recónditos lugares no había desaparecido con el redescubrimiento de América. Grandes veleros surcaban las naves, acompañados de infantería de marina y de científicos expertos que se dedicaban a catalogar plantas y animales descubiertos, y geógrafos que tomaban constancia en sus mapas tanto de la localización y forma del terreno descubierto como de las mejores rutas de navegación por los mares.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

ESCENARIO: EL DORADO NO ESTÁ AQUÍ

Hombres de metal

Un grupo de Conquistadores españoles, que ha desembarcado de sus barcas, está adentrándose en la selva amazónica, en su búsqueda por algún rastro del codiciado y legendario oro de El Dorado. Esta mítica leyenda por sí sola, empuja a los osados soldados españoles más que ninguna otra cosa. No han venido aquí para evangelizar, ni para ver mundo, sino para hacerse ricos, y

poseer cuanto quieran al volver a Castilla. Sólo esa idea hace soportable el terrible calor que existe dentro de la armadura, la insoportable humedad, y el cansancio y el sueño que transcurridos ya tantos meses, se ha transformado en una rutina.

Los Guacaruni

Éstos son los habitantes de la zona en la que se han adentrado los Conquistadores. Tienen debilidad por la carne de sus enemigos, y estos extraños seres probablemente serán el plato fuerte del siguiente banquete. Han decidido rodear a los visitantes, y atacarles desde todas partes, como hacen con los animales salvajes cuando no encuentran carne humana. A un Guacaruni, se le considera un muchacho hasta que no logra capturar o eliminar a su primer enemigo.

TROPAS: GUACARUNI					
Tipo	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Muchacho Guacaruni	30%	40%	30%	5 cm	10
Cazador Guacaruni	40%	50%	40%	5 cm	13
Guerrero Guacaruni	50%	60%	60%	5 cm	17

Todos son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 2,5 cm Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

ARMAS GUACARUNI					
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Coste
Cerbatana	CAP	-10%	10 cm	20	0
Arco de caza	CAP	-30%	20 cm	15	-1
Cuchillo	CCC	+10%	-	-	1

Escenografía

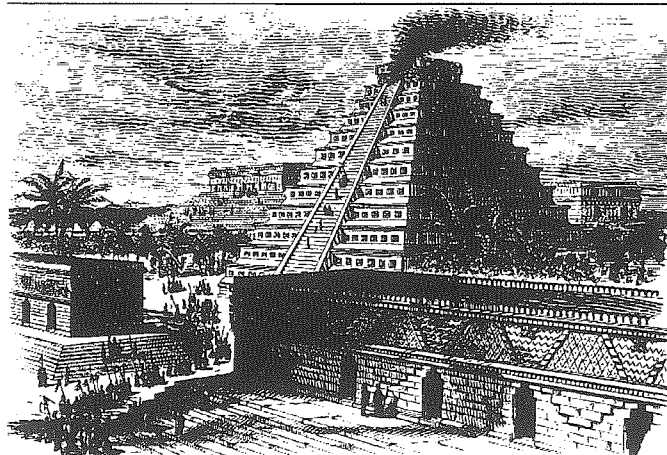
Toda la mesa de juego representa la selva amazónica. En ella, la visibilidad todavía es de 10 cm, pero el Movimiento de cualquiera que lleve cualquier tipo de Armadura, queda reducido a la mitad. Obligatoriamente todos los Españoles llevan coraza, y en cambio los indios no, así que ya sabemos quien se mueve más rápido.

Despliegue

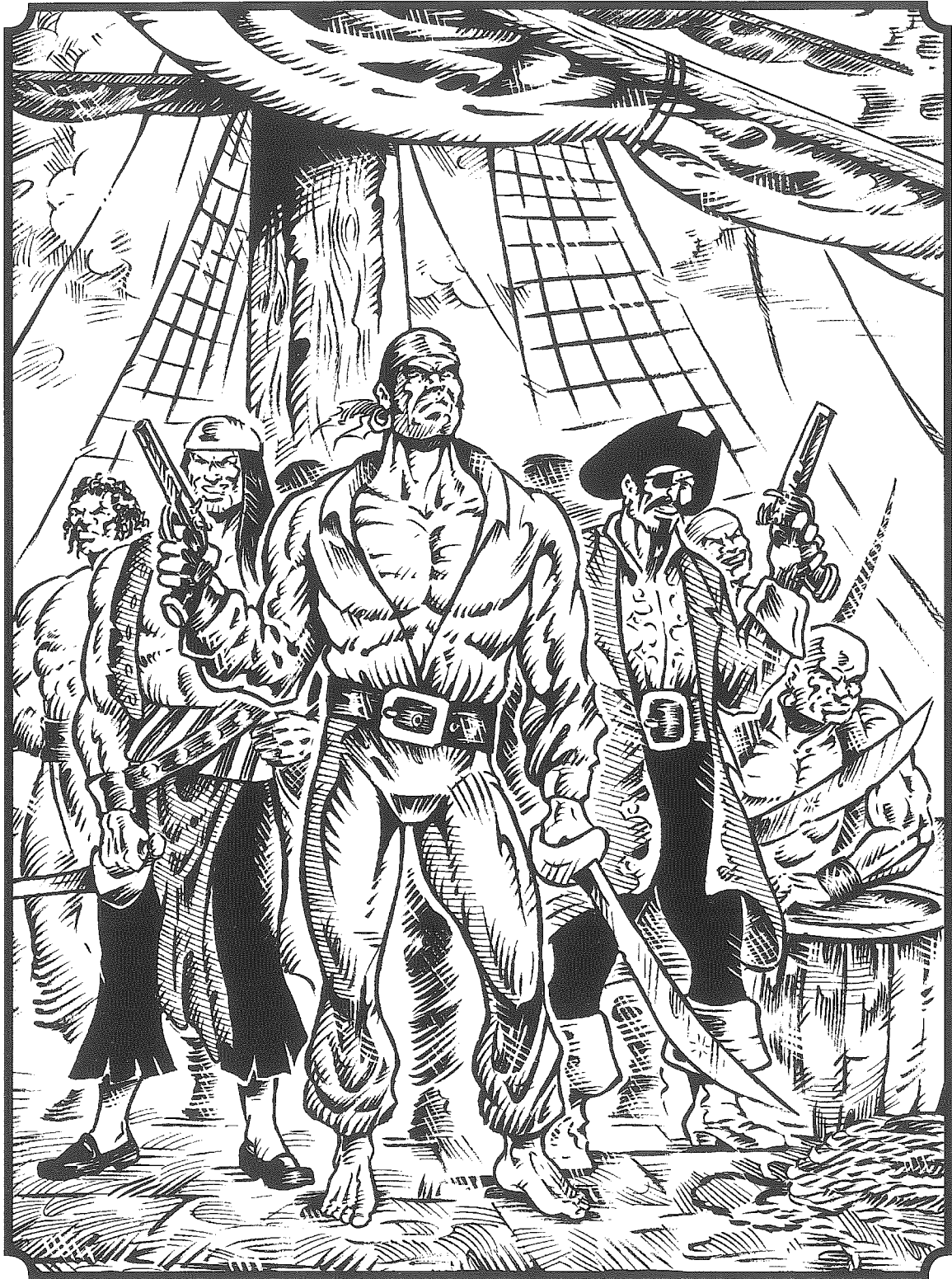
La zona de despliegue de los Conquistadores será un cuadrado central de unos 30x30 cm de área. Los indios despliegan en tres de los laterales de la zona de juego, a una profundidad de hasta 20 cm. Cada bando cuenta con la misma cantidad de puntos, recomendamos unos 400, pero puedes variar esta cantidad.

Hasta el último hombre

No hay prisioneros. El combate es hasta que todos los contendientes de un bando u otro mueran.



Imperios y Revoluciones



LOS MARES DEL SUR

En una época en que las tierras americanas ya habían sido repartidas, al menos sobre el mapa, entre los grandes imperios del momento, como España, Portugal, Francia e Inglaterra, y en las que el tráfico de todo tipo de materias, desde exóticas especias hasta valiosos cargamentos de oro, se había establecido con la vieja Europa, aparecieron los bandoleros del mar, dispuestos a saquear tan valiosos tesoros. Dado que a su vez, quienes transportaban oro y joyas hacia Europa, los habían saqueado de las tierras de los pobladores americanos originales, desde cierto punto de vista los piratas no estaban haciendo más que robar al ladrón. La piratería no era un invento moderno, ya que se tiene constancia de su existencia ya en el segundo milenio antes de Cristo, principalmente sobre los barcos y costas de Egipto. Pero fue la creación del enorme imperio hispánico en América lo que favoreció la aparición de la piratería en el Atlántico, especialmente practicada por franceses, ingleses y holandeses. Corsarios, bucaneros y filibusteros patrullaban especialmente los mares del Caribe, convirtiéndose en una auténtica pesadilla para los pesados navíos españoles en sus viajes de regreso. La piratería también aparecería más tarde en el océano Índico, con base en Madagascar, a medio camino en las rutas comerciales entre Europa y Asia, y también en Extremo Oriente.

AVENTURAS POR MAR Y POR TIERRA

A pesar que *Semper Fidelis* es un juego de combates tácticos principalmente destinado a infantería, no hay que despreciar los terribles abordajes que se daban al asaltar las tripulaciones piratas los navíos de sus presas. Eran asaltos muy duros y de una gran intensidad, y ninguno de los bandos veía la necesidad de hacer prisioneros en alta mar, que únicamente hubieran supuesto un peso y gasto extras, salvo en el caso de rehenes de gran importancia.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

ESCENARIO: ASALTO A PUERTO DEL CORAL

En esta ocasión, el bando atacante llevará a un grupo de decididos y valientes piratas que han decidido atacar un puerto de pequeña importancia, ya que han averiguado que en el pequeño fortín del poblado se guarda una importante fortuna, a la espera que vengan a recogerla tres buques de la Armada. Antes que lleguen los tres buques, y dado que frente a ellos no tendrían posibilidades, van a intentar llevar a cabo este asalto, que si sale bien podría significar retirarse de por vida.

Puerto de Coral

Es indiferente a qué nacionalidad pertenezcan los defensores del puerto, ya que esto se verá principalmente mediatizado por qué figuras posees. Pueden ser soldados españoles, franceses, ingleses o holandeses, a tu elección. Y el puerto puede encontrarse en los mares del Caribe, o en las proximidades del Océano Índico si lo prefieres. Lo llamaremos el Puerto del Coral, debido a que fue la principal orientación comercial del pequeño poblado en el que se encuentra ubicado el puerto.

Escenografía

El escenario a recrear esta vez tendrá una forma curiosa. Necesitarás recrear algo similar a un barco, con una pasarela que lo lleve hasta los muelles. Los muelles serán la continuación de la escenografía, con algunas casas o tiendas en primera fila. Y tras estas casas, un pequeño fortín, simplemente una muralla con un pequeño edificio en medio.

Despliegue

El despliegue de los piratas se efectuará en el barco, y tendrán que pasar por la pasarela. En el barco, la barandilla les ofrecerá Cobertura. Los soldados de la guarnición del puerto, despliegan en el interior de su cuartel, dentro de las murallas. El bando pirata atacante cuenta con 500 puntos, y la guarnición defensora con 300 puntos.

Victoria o muerte

Esta vez, es un combate a muerte, no hay prisioneros, la vida es muy dura en estos mares.

LANZAS Y FUSILES



La era de la colonización de los grandes continentes que quedaban por conocer a fondo, África y Asia, dio lugar a un sinnúmero de aventuras y peripecias. No sólo las tropas militares se instalaban en estos nuevos territorios, sino también todo un séquito de diplomáticos, hombres de leyes, colonos, comerciantes, y toda aquella profesión que fuera necesaria, desde el humilde barbero hasta el altivo magistrado. África y Asia eran continentes con grandes diferencias, el primero con pueblos que todavía se encontraban en la edad de piedra, o en la edad media a lo sumo, y el segundo, cuna de civilizaciones antiquísimas y refinadas. Ahora iban a tener en común el afán de los pueblos de Occidente por adquirir las enormes riquezas naturales que estos continentes guardaban. Oro, diamantes, especias, y todo tipo de materias primas que los países occidentales necesitaban para continuar desarrollándose. Los enfrentamientos y rivalidades entre naciones occidentales se trasladaron también a las colonias. Sin lugar a dudas, los habitantes de tales regiones se percataban perfectamente de lo que estaba sucediendo, y tras los primeros resplandores del espejismo, algunos se alzaron contra los colonizadores, en lo que tradicionalmente ha quedado reflejado en los libros como rebeliones o insurgencias.

LOS NUEVOS ESTADOS

Lejos de allí, en la ya curtida América, han ido madurando las diferentes naciones que conformarán el mapa de Sudamérica y Centroamérica. La guerra de independencia de las colonias británicas en América, que daría como resultado a los Estados Unidos, un estado democrático, propagó el espíritu de independencia hasta Hispanoamérica. Estando además España ocupada por las fuerzas francesas de Napoleón, empezaron las colonias en Sudamérica una reacción en cadena, que acabaría con la emancipación de la práctica totalidad de estos territorios. Progresivamente, España y Portugal fueron perdiendo sus conquistas en Sudamérica, conforme cada región acababa por luchar por su independencia, como ya lo harían mucho antes las colonias en América del Reino Unido. Otros territorios cambiaron de manos sin violencia, como Florida, que fue vendida por España a los Estados Unidos de América. Las pocas colonias que quedarían a España, como Cuba y las Filipinas, se perderían también definitivamente de manera más dolorosa, y traerían profundas consecuencias políticas.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

ESCENARIO: EL POLVORÍN

Introducción

Durante la era colonial, la cantidad de lugares donde podían aparecer enfrentamientos a pequeña escala es tal, que puedes escoger con total libertad el emplazamiento y los contendientes del siguiente escenario. Puede ser en África, entre diferentes tropas coloniales (Ingleses y Alemanes), o entre la Legión Extranjera francesa y los árabes insurgentes, o en uno de los múltiples países colonizados en Asia, desde la India hasta la Indochina (que conocemos mejor por Vietnam). En el escenario, un grupo atacante intenta adentrarse en el interior de un recinto para hacer explotar el polvorín del enemigo, el equipo defensor.

Objetivo

El objetivo del bando atacante es hacer estallar el polvorín enemigo. Para ello, uno de sus Personajes debe conseguir entrar en su interior, y gastar tres acciones consecutivas encendiendo mechas. Debe colocarse entonces un marcador de "mecha encendida" (con el dibujo correspondiente). Sin embargo, una figura del bando enemigo que se encuentre dentro del polvorín puede también gastar dos acciones para apagar las mechas, quitando el marcador. Mientras el marcador de "mecha encendida" se encuentre colocado, al activar cada nueva Unidad de Combate, se lanza 1d10. Si el resultado es un 10 (o un cero), el polvorín explota, causando x10 Tiradas de Resistencia a quienes estuvieran en su interior, y x2 Tiradas de Resistencia en un radio de 40 cm alrededor de las paredes externas del polvorín.

Reglas de intrusión

En este escenario, vamos a aplicar una regla especial de sigilo para todos los miembros del grupo atacante. El grupo atacante puede moverse con total libertad por las instalaciones, sin que los Personajes del bando enemigo

puedan dispararle. Sin embargo, en el momento que el grupo asaltante entre en el campo de visión de un Personaje enemigo (180° y sin que se interponga ningún obstáculo alto), se dará la alarma. Lo mismo en el momento en que algún Personaje del grupo de ataque realice algún disparo.

Fuerzas y despliegue

El bando atacante cuenta con 300 puntos, y el defensor con otros 300. El grupo defensor sólo cuenta al principio de la partida con dos soldados, que deberán constituir una Unidad de Combate por sí solos. El jugador del bando defensor podrá activar esta UC de la forma habitual, pero sólo para Desplazamientos o para dejarlos en estado de Guardia. En el momento de dar la alarma, podrás desplegar el resto de fuerzas en un extremo de la mesa de juego, y ya se les permitirá disparar y realizar el resto de acciones. Si un centinela se encuentra en Guardia, y entra en su campo de visión un enemigo, ya se activa la alarma, y el centinela puede si lo desea retirar su Marcador de Guardia para intentar disparar.

En el otro extremo, el grupo atacante habrá desplegado a todos sus soldados. Como decíamos, deben esquivar los ángulos de visión de los dos centinelas, al menos para llegar lo más cerca posible del polvorín, que se encuentra en la parte central.

Escenografía

En el lado de la mesa de juego por donde van a entrar los Personajes del grupo de ataque, deberás recrear un muro alto, de unos 8 cm de alto. En dos puntos de ese muro, el jugador del bando atacante colocará dos marcadores de Cuerda, que se supondrá irá de un lado a otro del muro, permitiendo a los Personajes Ascender y Descender por el mismo. Una vez en el interior del recinto enemigo, encontramos, en el centro, el pequeño edificio del polvorín (usa de nuevo la casa que te comentábamos al principio del libro). Alrededor, gran cantidad de paredes en ruinas de otros edificios que ya no tienen ni techo. En total el escenario debe ocupar unos 100x100 cm.

ESCENARIO: ASALTO A LA RECTORÍA

Nos trasladamos en esta ocasión a territorios de Centroamérica, donde nos encontramos con un país, Méjico, que procura sobrevivir como puede a la sombra del gigante que le arrebató sus tierras del norte para crear el Estado de Texas.

La historia

México, 1890. Un grupo de bandoleros ha estado persiguiendo a una partida de agentes que transportaban sacas de dinero de un banco local a la capital. Han tenido que refugiarse en una pequeña misión semiderruida. Se encuentra rodeada por una muralla, y de los tres edificios con que contaba, sólo uno se mantiene en pie, una vieja rectoría. El Capellán que la habita ha dado refugio a estos hombres de la ley, y él mismo ha sacado lustro a su escopeta. Se enfrentan a un grupo de malvados bandoleros sin escrúpulos que prácticamente ya se han gastado el botín antes de tenerlo.

Este es un escenario totalmente pregenerado, en el que también te proporcionamos las tropas diseñadas, para que puedas empezar a jugarlo con mayor rapidez. Si no dispones de figuras de soldados o policías mejicanos y de bandoleros, tal vez puedas querer usar otras figuras de otras ambientaciones, como soldados confederados, piratas modernos, u otras. De todas formas te aseguramos que en las tiendas especializadas existen figuras para todo tipo de ambientaciones.

Los Hombres de Pancho Peco

Estos son los agentes de la ley del capitán Pancho Peco que se refugian en la rectoría, y a los que los malvados bandoleros van a enfrentarse:

Capitán Pancho Peco

Hombre bajo y rollizo, se dice que ni siquiera puede dormir si no tiene encendido un buen puro en la boca.

► CCC 30% CAP 50% MNT 70%

► Armas: Rifle de Repetición

Sargento Martínez Villa.

De pelo plateado a causa de la difícil vida que lleva, es respetado por todos sus hombres.

- ▶ CCC 40% CAP 60% MNT 90%.
- ▶ Armas: Rifle de Repetición.

Agente Juan Remena

De origen español, creyó encontrar en México la oportunidad de su vida.

- ▶ CCC 30% CAP 50% MNT 60%.
- ▶ Armas: Rifle de Repetición.

Agente Carlos Alfonso

Se equivocó de servicio, no le tocaba trabajar este día, pero ahora ya es tarde.

- ▶ CCC 30% CAP 30% MNT 30%.
- ▶ Armas: Rifle de Repetición.

Capellán Juan el Sierralonga

Ha decidido arremangarse su sotana y unirse a los hombres de Pancho Peco.

- ▶ CCC 20% CAP 20% MNT 40%.
- ▶ Armas: Rifle de Repetición.

Los bandoleros

Hombres de vida muy dura, acostumbrados a pasar largos períodos de tiempo en solitud en pleno desierto, no descansarán hasta conseguir su objetivo y derrotar a los seguidores de la ley que tanto detestan.

Pablo el Seco

Es el jefe de los bandidos, Le llaman el seco debido a su voz cascada.

- ▶ CCC 70% CAP 50% MNT 70%.
- ▶ Armas: Rifle de Repetición.

Ángel el Bollero

Antes era bollero, pero ahora se dedica a asaltar caminos, que le cunde más. Sigue obsesionado por los bollos. Sus compañeros insisten en que eso le deja siempre algo flojo. Es la mano derecha de Pablo el Seco.

- ▶ CCC 40% CAP 50% MNT 60%.
- ▶ Armas: Rifle de Repetición.

Manolillo el Pardillo

A pesar de su tierna edad, ya es capaz de empuñar un arma. De mayor quiere ser como su jefe Pablo, al que admira en todos los sentidos.

- ▶ CCC 20% CAP 20% MNT 40%.
- ▶ Armas: Mosquete de Percusión.

Marcelino el cabra

Antes había volcado toda su vida en el cuidado de cabras, pero como no le daban la suficiente satisfacción ni lo bastante para comer, decidió dedicarse a asaltar caminos, para lo que a veces se disfrazaba de cabra para acercarse sigilosamente a sus víctimas. Pero esta técnica le dio algún que otro sobresalto cuando otros pastores se le acercaban por las espaldas, y decidió unirse al grupo de profesionales de Pablo el Seco.

- ▶ CCC 40% CAP 40% MNT 70%.
- ▶ Armas: Mosquete de Percusión.

Manuel el Melenas

A veces le han confundido con una mujer a causa de su larga melena. Los insensatos que han caído en tal error, han tenido que probar el fuego de su pistola.

- ▶ CCC 40% CAP 30% MNT 80%.
- ▶ Armas: Mosquete de Percusión.

Paco el Fumador

Embaucador profesional, está perseguido por la justicia desde hace más tiempo que cualquiera, pero siempre sabe desaparecer en el momento oportuno.

- ▶ CCC 20% CAP 30% MNT 40%.
- ▶ Armas: Mosquete de Percusión.

Ginés el Marinero

Sus compañeros se burlan de él a causa de lo delicado de su voz y su salud, que perdió ejerciendo de marinero. Es una persona muy sensible, y sufre mucho cuando tiene que asesinar a sus víctimas.

- ▶ CCC 60% CAP 30% MNT 40%.
- ▶ Armas: Mosquete de Percusión.

Juan el Feo

Con aspecto de cadáver errante, en realidad simplemente es así de feo, lo que ha dado más de un susto de muerte.

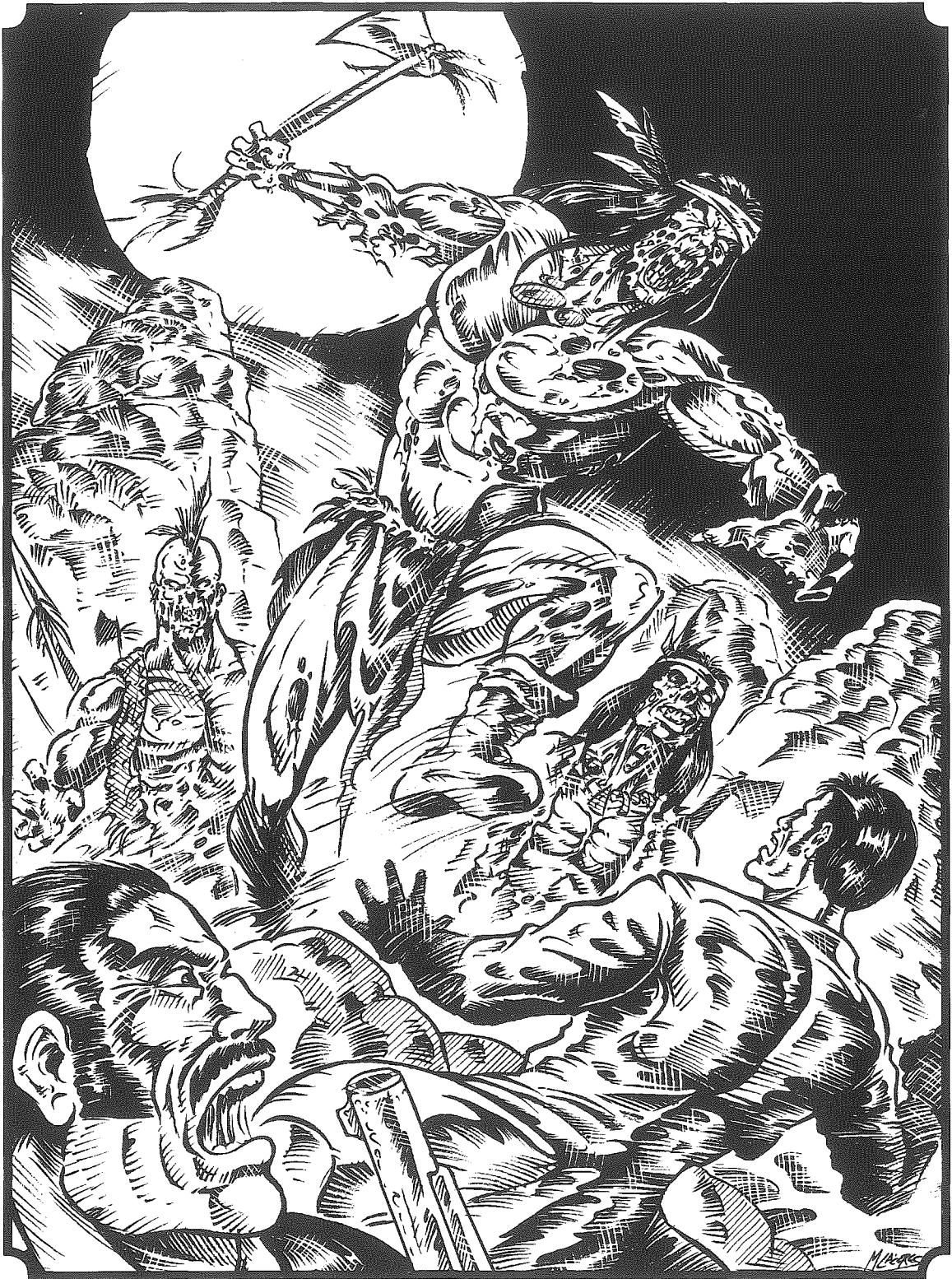
- ▶ CCC 30% CAP 30% MNT 40%.
- ▶ Armas: Mosquete de Percusión.

Si en lugar de estos soldados prediseñados quieres usar otros creados por ti, deberás asignar 105 puntos al equipo defensor y 125 puntos al atacante. Sólo dispones de Revólveres de Avancarga, Rifles de Repetición, y Mosquetes del año 1850 o anteriores.

ESCENOGRAFÍA

En una mesa de medidas aproximadas 150 por 100 centímetros, deberás recrear la vieja misión. A aproximadamente un palmo de distancia de los bordes, existirá una muralla de unos 6 cm de alto. En uno de los laterales se encontrará el gran portal de entrada, totalmente accesible ya que no conserva sus antiguas puertas. Además, cada uno de los laterales de las murallas, tiene en añadidura una grieta por la que puede entrar sin esfuerzos un Personaje de tamaño normal (de unos 3 cm de ancho cada grieta). En el centro, los restos de dos edificios, sólo las paredes a una altura de 2,5 cm de alto. Y finalmente, el edificio de la rectoría, de una sola planta, con una puerta en un lateral, y una ventana en cada lateral (en total cuatro). Puedes usar una caja de zapatos recortando ventanas (de 2x3 cm por lo menos) y la puerta, o recurrir a la escenografía de venta en tiendas.

Tercer Milenio



LOS FELICES AÑOS 20

A sí se designa al período que siguió a la Gran Guerra que asoló Europa. Sin embargo, es una designación un poco egoísta por parte de los estamentos sociales y países que no se vieron tan afectados por las vicisitudes políticas y económicas que siguen a una guerra. Rusia, acabó por rendirse a Alemania en plena Gran Guerra, debido a la auténtica guerra civil que estaba sufriendo, y que acabaría en 1921 con la victoria bolchevique. El gobierno alemán, en pleno conflicto, ayudó a Lenin y a sus colaboradores a formar su revolución socialista, ya que con ello conseguiría socavar la fuerza de Rusia. De todas formas el país eslavo quedó destrozado, aunque esta revolución se volvería contra la propia Alemania años más tarde. Por su parte, Alemania está sufriendo las duras imposiciones del Tratado de Versalles, que entre muchas otras cosas suponía la ocupación y uso de sus zonas industriales fronterizas con Francia por parte de las tropas francas, y en general sufre una exagerada humillación que sería pronto utilizada por los sectores más radicales para manipular a los votantes y llegar al poder.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

AVENTURA: EL EXPEDIENTE CROWN HILL

Introducción

Esta aventura ha sido diseñada para ser jugada a principios del Siglo XX en los Estados Unidos, si bien con pocos cambios, puede adaptarse a otras épocas y otras situaciones geográficas. En cualquier caso, la localización deberá pertenecer a una zona en la que antaño habitaran, sino indios norteamericanos, otros pueblos similares, y que hoy en día, si bien no hayan desaparecido, hayan sufrido un gran retroceso, a pesar que aún queden algunos ancianos por el lugar. Es una aventura en la que investigación y fenómenos paranormales se entremezclan para poner a prueba las aptitudes de los Personajes Jugadores. Por este motivo, se incluye la mención, en diferentes momentos de la aventura, de la necesidad de realizar tests de Estabilidad Mental, que suelen ser habituales en este tipo de juegos. La aventura tiene como final apoteósico opcional una batalla contra terribles indios zombies que se levantan de sus tumbas, con la que disfrutar una vez más de *Semper Fidelis*. Si lo deseas, puedes saltarte la aventura, y desarrollar simplemente esta batalla.

La llegada a Crownhill

Puedes introducir la aventura de dos maneras a los Personajes Jugadores (PJ). Incluso puedes usar ambas, como una buena forma de conseguir que se conozcan entre sí PJ de reciente creación. La primera, es leyendo en los periódicos una espeluznante noticia, según la cual, ha habido un terrible asesinato en la localidad de Crownhill, pequeño pueblo en las afueras de Boston. Sin embargo, la noticia ha llegado hasta los periódicos de oídas, sin más datos, y el periódico cree que es necesario enviar a alguien para que indague con mayor profundidad, como un periodista, un detective privado, o incluso un escritor. La segunda opción, consiste en que se contrata a uno de los PJ para hacer una substitución temporal de un puesto de trabajo que ha quedado vacante. Puede ser el médico del pueblo, un ayudante del Sheriff temporal, un notario, o cualquier otra profesión necesaria para el desarrollo normal de la vida en el pueblo, y que sea ostentada por uno de los PJ. Las causas de la necesidad del sustituto las averiguará el PJ en el mismo pueblo, simplemente el anterior, Jonathan Jeffry, ha desaparecido sin dejar ni rastro.

Crownhill

El pueblo en sí no parece tener nada de especial. Vive principalmente de la ganadería y la agricultura, y está rodeado de grandes pastos. Se tarda en llegar una hora y media desde Boston en un buen coche. Hay unos cuantos lugares que visitar para recolectar fragmentos de información. No es un pueblo grande, de manera que no posee biblioteca. La información que se relata a continuación para cada lugar del pueblo, se proporcionará a los PJ si han insistido lo suficiente.

En cualquier sitio

El hombre fallecido se llamaba John Gascon. Era pastor, vivía con su rebaño

en las afueras de la ciudad, en una pequeña cabaña. Se le encontró con el vientre destripado y devorado, junto a varias de sus ovejas muertas. Las ovejas supervivientes se han vendido, y el cadáver de John fue enterrado hace una semana. Respecto al hombre desaparecido, Jonathan Jeffry, en realidad sus desapariciones son algo bastante habitual. Tiene fama de bebedor (en plena ley seca) y más de una vez el Sheriff le ha encontrado tirado en alguno de los agrestes caminos campestres, con un fétido aliento a alcohol, y le ha encerrado en la celda de la comisaría. Todos estaban un poco hartos de él, ya que no cuidaba de sus obligaciones para con la comunidad, por lo que recibirán de buen grado al personaje que haya venido a sustituirle, animándole incluso a quedarse para siempre en lugar del desaparecido. El PJ no puede hacerlo peor, y esta vez, Jeffry tarda tanto en reaparecer, que todos creen que se ha largado, sin duda como vagabundo, ya que poco más podía hacer en su estado de degradación alcohólica. Todo un ejemplo a favor de la prohibición del alcohol.

El Hostal La Montaña

La Señora Margaret White, la propietaria, tiene bastante buen carácter, si bien es parca en palabras. Lo único raro que le ha pasado últimamente, es que hace tres semanas, cinco hombres, de aspecto muy rudo y muy maleducados, se fueron sin pagar la cuenta. Pasado un tiempo, vendió todas sus pertenencias al colmado. Con una tirada de Intuición, Empatía o similar (según el juego de rol), los PJ notarán que aparta la mirada al decir que lo vendió todo. Tal vez no lo vendió absolutamente todo, y se quedó con algo. Efectivamente, se ha quedado con un extraño libro escrito en español antiguo que los hombres habían dejado en sus aposentos. Indagando un poco más, Margaret comentará que uno de los hombres en realidad no parecía tan rudo, ya que si bien era igual de corpulento y mal educado, se notaba que sus manos nunca habían trabajado con herramientas. No tendrá reparos en alquilarles las habitaciones de estos hombres (que de hecho están literalmente limpias) que casualmente son las más caras del hostal.

El libro

Margaret lo esconde en sus aposentos privados, dejamos a la imaginación de los PJ la forma de conseguirlo. Escrito en español antiguo, se titula "La tumba del brujo Idahao". Se tardan 2d6 horas en leerlo, principalmente por lo dificultoso de la caligrafía. Habla de la existencia en las cercanías de una cueva donde fue enterrado un poderoso brujo junto a grandes riquezas. La cueva fue sepultada bajo grandes cantidades de tierra para que nunca fuera encontrada por nadie. Es curioso que un libro así estuviera en manos de unos rudos mineros. Eso sí, faltan algunas páginas del final, y constantemente en el libro se hace referencia a un mapa en las páginas finales, que parece haber sido arrancado. Según parece, el brujo no pertenecía a las tribus locales, sino que llegó de otra tribu muy al Sur, y se instaló en las proximidades, a pesar que no fue muy bien recibido por las tribus locales, que lo consideraban un brujo malévolo. Según parece los escritores del pequeño manuscrito, que habían llegado para embaucar y expoliar a los habitantes locales de sus pertenencias, decidieron marcharse con las manos vacías, y a toda prisa, por extrañas circunstancias que de ser relatadas, no habrían sido vistas con buenos ojos por parte de las férreas autoridades religiosas españolas de aquella época.

La comisaría

En lo que respecta al hombre que murió, no creen que fuera un asesinato, según han exagerado los periódicos, sino que el campesino murió al ser atacado por un gran lobo. El Sheriff, Rick Walter, ha cerrado el caso, lo considera literalmente "muerto y enterrado". Eso sí, recomienda extremar las precauciones a aquellos que quieran salir al campo, y por lo menos llevar encima un revólver del calibre 38 por si se topan con el lobo.

El Ayuntamiento

El alcalde, Jeremías Wassermann suele estar de pesca, y deja todos los asuntos en manos de la secretaria, la única funcionaria disponible. Ella es la encargada de cualquier formulario o trámite que deseen hacer, y que como máximo sólo podrán disponer al día siguiente, cuando el alcalde pase por la oficina antes de ir a pescar y lo firme. El juez de la villa, Tobías Sanders, tampoco suele estar por el pueblo, la mayor parte del tiempo está en Boston, donde da clases de Derecho en la Universidad, aunque se le puede encontrar algunas tardes en su casa.

La Iglesia

El padre Henry Franagan es un hombre bastante estricto y de mal carácter, que se irrita con facilidad. Es muy reacio a cualquier intento de socavar sus férreas creencias, y es capaz de movilizar a buena parte de sus feligreses si se lo propone. Se opondrá a acciones tales como exhumar cadáveres (si bien legalmente no puede hacer nada para impedirlo), y a cualquier comportamiento poco cívico por parte los PJ.

El colmado

Regentado por Gregor McFarland, se queja bastante de lo que tardan en servirle los distribuidores desde Boston. Si la señora Margaret, en el Hostal, les ha hablado de la venta del material de los hombres que se fueron sin pagar, les comentará que todo eran útiles y herramientas de minería, y algo de ropa. Con la suficiente insistencia, reconocerá que encontró en los bolsillos de un pantalón, al ir a lavarlos, un trozo de papel. Se trata de un telegrama, pero los PJ deberán dar algo de su parte para conseguir esto. El telegrama dice simplemente: "Recibido. Stop. Triplico valor en peso. Stop." tiene fecha de hace dos semanas, y es totalmente anónimo.

Aposentos de Jonathan Jeffry

Fuera cual fuera su profesión, se le prestan los aposentos del desaparecido al PJ que ha venido a sustituirle, a falta de otro sitio. Con una tirada de Descubrir o similar, los PJ podrán descubrir, escondida bajo un tablón móvil situado bajo la cama, una pequeña pero pesada bolsa de cuero, que contiene varias piedrecitas amarillentas. Tiene toda la pinta de ser pepitas de oro, lo que quedará confirmado con una tirada en Geología, o consultando a un experto. Tienen un valor de 100\$ americanos (en el año 1920).

Las afueras de Crownhill

La existencia de los siguientes lugares debe ser averiguada por los PJ durante sus pesquisas. Una vez oigan hablar de ellos, pueden pedir que sean ubicados en un croquis, que siempre será aproximado, no un mapa exacto.

La cantera

A unos 8 km al Noreste de Crownhill, campo a través. Esta era una vieja mina que quedó abandonada hace mucho tiempo. Aquí, el bueno de Jonathan Jeffry tuvo la enorme fortuna de hacer realidad un gran sueño americano: encontrar oro, en un pequeño filón que había aparecido en una fisura. Después de arrancar unas cuantas pepitas y esconderlas en su habitación, volvió pronto para arrancar unas cuantas más. Sin embargo, esta vez fue atacado y descuartizado por un gigantesco lobo negro que atacó sin previo aviso. Los restos de Jonathan están aquí. Verlos, repletos de moscas y gusanos blanquecinos, y de un profundo y desagradable mal olor, supone tener que pasar por una tirada de Estabilidad Mental importante. El cuerpo está totalmente mutilado y enroscado de una forma impensable.

El cementerio local

A unos 4 Km al Suroeste de Crownhill, siguiendo un camino de tierra. Aquí ha sido enterrado, hace una semana, el pastor que murió en extrañas circunstancias, John Gascon.

Tienda de Águila Perdida

A unos 10 Km de Crownhill en dirección Sureste, campo a través. Aquí habita un anciano indio llamado Águila perdida. Sólo cuando la investigación de los PJ esté muy avanzada, podrán averiguar la existencia y localización de Águila Perdida.

La vieja cabaña del pastor

A unos 5 Km en dirección Oeste, siguiendo otro camino de tierra. En el exterior, un cercado y un establo vacíos (las ovejas fueron vendidas al mejor postor para subsanar los gastos del entierro). El interior está prácticamente vacío, se han vendido sus cosas también para pagar los gastos del funeral.

La historia

Un rico coleccionista de objetos de arte y antigüedades, consiguió encontrar un manuscrito escrito en español antiguo por un grupo de aventureros de tal nacionalidad, escondido entre los pliegues de un viejo baúl que estaba restaurando. En el libro se indicaba de forma genérica la localización de la tumba.

Contrató a cuatro hombres que se habían quedado sin empleo en una mina a causa de una trifulca. Él mismo se vistió como ellos, y procuró adoptar sus malas costumbres. Consiguieron descubrir finalmente la localización de la tumba. Excavaron, encontraron una gran piedra con signos extraños, que levantaron. Al entrar en el interior, encontraron, en una vasija semienterrada, los restos del brujo, cubierto de muchas y valiosísimas joyas que no pertenecían a las culturas locales. Los cinco hombres pasaron por alto el extraño aspecto demoníaco de la momia, y se dejaron llevar por arqueantes carcajadas, mientras literalmente arrancaban del cuerpo del brujo las joyas. En ese momento, algo apagó las antorchas, sin embargo no soplabla la más mínima brisa. Fuera se había dejado de escuchar el más mínimo cantar de pájaros. Lo que sucedió a continuación fue muy rápido, pero lo suficientemente doloroso dar tiempo a los cinco hombres a soltar aterradores gritos. Tras el silencio, una oscura mancha negra, voluminosa como una enorme bola de algodón ennegrecida por el carbón, emergió de la profanada cueva y se alejó por el bosque. El espíritu del malvado brujo Idaho, había quedado en libertad, y estaba muy enfadado. Idaho ha renacido con sed de sangre, y es capaz de adoptar la forma de cualquier animal de gran tamaño, como un oso, un lobo, un caballo, o un búfalo, siempre de color negro azabache, y de ojos rojo brillante. Su siguiente víctima fue el inocente pastor. Después vino el codicioso Jonathan, en su afán por extraer la riqueza de la tierra.

Por los campos

Los únicos caminos que van hacia el Oeste del pueblo (cementerio y hacia los campos y la cabaña del pastor) son tan abruptos que es mejor ir a pie o a caballo, un coche normal quedaría atascado en alguna de las múltiples grietas.

Existe la posibilidad que los PJ, si empiezan a hacer excursiones por el campo, acaben por encontrarse con una de las manifestaciones físicas de Idaho. Entre las 00 y 06 horas, la probabilidad es de un 70%. Entre las 06 y las 12 horas, de un 20%. De un 10% entre las 12 y las 18 horas, y de un 30% de 18 a 00 horas. Si consiguen eliminar la manifestación física de Idaho (tiene una gran resistencia), este morirá como cualquier otro animal. De hecho, los PJ deberían tomarlo por un animal fuera de serie, aunque cuando sangra, emana un líquido espeso y mucho más oscuro que la sangre. Cuando ya lleve unas horas muerto, el cadáver empieza a esfumarse muy rápidamente (a ser posible, al menos la primera vez no delante de los PJ, para que se encuentren estupefactos ante la desaparición del cuerpo).

El espíritu de Idaho

Como decíamos, puede presentarse en varias formas distintas. Comenzará con una Resistencia 200% (Armadura Natural), CCC 120%, CAP 0%, MNT 100% (puedes adaptarlo a tu juego de rol preferido, poniendo muchos puntos de vida y una iniciativa sobrehumana). Siempre será un animal temido y de gran tamaño, y siempre de un oscuro color azabache. Si se le mata por medios normales, siempre se acabará evaporando para volver a aparecer de nuevo, con especial sed de sangre hacia quienes le eliminaran la vez anterior, y con su valor de Resistencia (o puntos de vida) aumentado, en la cantidad que el Director de Juego (DJ) estime prudente. Además, el DJ deberá presentar un animal progresivamente más grande, cada vez que sea eliminado. Es decir, primero un lobo, si acaban con él, más adelante aparecerá un puma, si vuelven a eliminarlo, un terrible oso, y así hasta que den con la solución verdadera.

La solución

Si acuden al anciano Águila Perdida y le relatan lo que está sucediendo una vez lo hayan averiguado, él tendrá la clave para solucionar todo esto, pero no será sencillo. Para hacer interesante la historia, deberían acudir al anciano después de haber eliminado a la manifestación de Idaho por primera vez, y ver aparecer un nuevo y más terrible animal. Si es necesario, puede precipitarse la aparición de Idaho contra los PJ, antes que vayan a visitar al brujo. En cualquier caso, Águila Perdida les explicará que generación tras generación, siempre ha quedado en las cercanías un descendiente de su tribu para cuidar que las cosas marcharan bien en los alrededores. Como ha sucedido siempre, la avaricia de los extranjeros ha vuelto a desequilibrar el orden de las cosas. Sólo puede hacerse una cosa: primero, matar al ser demoníaco mediante armas convencionales. Entonces, su cuerpo, antes de evaporarse, debe ser llevado hasta su tumba original. Entonces, entre todos deben efec-

tuar los cánticos y la ceremonia que el anciano dirigirá. El indio guarda en sus aposentos un extraño casco de metal, que ha sido transmitido de generación en generación. Algo oxidado, pero en general bien conservado, quien supere una tirada de Historia o arqueología, reconocerá en él un antiguo yelmo de los conquistadores españoles.

El plan

En primer lugar, deberían averiguar donde se encuentra la entrada a la cueva, si bien acercarse a ella, supone un aumento de las posibilidades de tener un desagradable encuentro con Idahao. La cueva se encuentra en unos lejanos bosques más allá de los campos de cultivo, a unos 20km del pueblo. Podrán encontrarla con relativa facilidad mediante huellas u otras señales que dejaran los cinco hombres de camino hacia allí. El padre Franagan no querrá escuchar paparruchas del viejo indio, y convencerá a los habitantes del pueblo de que no oigan las tonterías de alguien que nunca ha querido saber nada de la comunidad. Sólo algún PNJ acompañará a los PJ, si se han ganado su amistad. Por otra parte, los PJ deberían cuidar que no le pase nada malo a Águila perdida, o de lo contrario van a tener un problema muy serio, ya que el espíritu de Idahao seguiría a los PJ a donde quiera que fueran hasta acabar con ellos, si participaron en su anterior eliminación.

La ceremonia

Desgraciadamente, los años no pasan en balde, y tras pasar las enseñanzas verbalizadas sobre la ceremonia generación tras generación, se han perdido sutiles detalles que como se verá, tendrán su importancia. Si los PJ consiguen averiguar la ubicación de la entrada a la cueva, donde encontrarán los restos de los cinco hombres (tiradas de Estabilidad Mental), deberán extraer los impuros restos de la cueva al exterior (más tiradas de Estabilidad Mental). En segundo lugar, tendrán que enfrentarse de nuevo a la bestia con sus energías renovadas, a elección del árbitro el lugar y la forma. Si consiguen derrotarla, entonces tendrá que transportar a la bestia, acompañados de Águila Perdida, lo más rápidamente posible hasta la cueva, y volver a ponerla en la vasija junto a las joyas que se encuentran desperdigadas por el suelo (si algún PJ se queda con alguna joya, se fastidia toda la ceremonia, y vuelta a empezar). Entonces, deberán iniciar la ceremonia siguiendo las indicaciones de Águila Perdida, que les habrá enseñado un par de estrofillas indias para acompañar. El árbitro realizará algunas falsas tiradas tras la pantalla, para anunciar que la ceremonia ha sido un éxito. El espíritu de Idahao vuelve a descansar en paz. Pero ahora deben salir de la tumba. Justo al salir la tumba se desmorona y se engulle a sí misma, ante la cara de aprobación de Águila Perdida. Los pájaros cantan alrededor, satisfechos. Pero en ese momento, todos los pájaros, y gran cantidad de animales, empezarán a chillar de forma histérica, y saldrán volando y corriendo en todas direcciones. Ante el asombro de Águila Perdida y probablemente de los PJ, del suelo, en diferentes puntos, empezarán a salir unas finas cortinas de humo. Algo se está cociendo, y tiene muy mala pinta. Sin tener tiempo para huir antes de ver qué sucede, notarán que de las decenas de cortinas de humo, emergen blanquecinos brazos humanos, y al poco, emergen del subsuelo cadavéricos indios de piel cenicienta, armados con arcos y flechas, y otras armas primitivas. Son decenas de indios, y verlos emerger lentamente del subsuelo merece una tirada de Resistencia. Águila Perdida gritará que algo ha salido mal, y que todos deben huir de inmediato del lugar.

La batalla final

En realidad la ceremonia de Águila Perdida ha salido perfectamente, las decenas de indios zombies son sólo un efecto secundario de relativamente fácil solución. Tras los conjuros de Águila Perdida, el alma negra de Idahao se ha dispersado por el subsuelo, y de ella han aparecido todos estos indios zombies, pero una vez eliminados mediante armas convencionales, la pesadilla desaparecerá para siempre. Los PJ deberían buscar refugio en algún lugar. Los indios zombies, si bien pueden ser eliminados definitivamente con armas convencionales, hay que decir que tienen una Resistencia muy elevada. Dispones de 30 indios zombie, de los cuales 10 llevan arco largo, 10 lanza y otros 10 Tomahawk. Actúan y se mueven igual de velozmente que un humano vivo.

Todos son tipo estándar, por ello:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 2,5 cm Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

Debido a la gran cantidad de contendientes implicados (treinta más los PJ y algún PNJ) recomendamos que en este momento pases a usar las reglas de *Semper Fidelis* para librar la batalla. No importa si no tienes suficientes figuras, puedes usar tus viejos indios de plástico pegándolos a una peana, si bien existen figuras de plomo en grandes cantidades y a bajo precio diseñadas para los juegos de batallas. El lugar para el enfrentamiento podría ser por ejemplo la cabaña del pastor. Los indios zombies podrían haber pinchado los neumáticos de cualquier vehículo con sus flechas, o capturado y devorado los caballos (una pequeña tirada de Estabilidad Mental), de forma que los PJ sólo podrían huir a pie. En cualquier caso, su objetivo es, tarde o temprano, dar con los PJ.

Para los supervivientes a la aventura, la comunidad del pueblo habrá reunido una cantidad de 1000\$ a repartir entre ellos. Marchar de Crownhill con la conciencia tranquila por haber acabado con la maldición, reportará además un aumento de 2d10 puntos de Estabilidad Mental.

LA II GUERRA MUNDIAL

TIEMPOS DE INCERTIDUMBRE

El hasta ahora más intenso conflicto que ha sufrido la humanidad, se libró en incontables escenarios de batalla; desde las gélidas nieves árticas hasta las asfixiantes selvas asiáticas. Si bien por convenio (y por egocentrismo occidental), se atribuye al intento de Alemania de recuperar los territorios que le fueron sustraídos y concedidos a Polonia tras la Primera Guerra Mundial, en su repartimiento de Polonia con la URSS de Stalin, sería difícil, para ser justos, dar una fecha exacta del comienzo de esta guerra, dado que Japón estaba luchando desde hacía años, y la Guerra Civil Española pareció un ensayo a pequeña escala, todo esto sin contar con otros conflictos que se estaban dando en el resto del mundo.

DE LA BLITZKRIEG A LA LÍNEA SIGFRIDO

Los alemanes, inventores de esta organización de operaciones, bombardeaban primero con artillería y aviación, y atacaban fuerte y rápidamente con unidades móviles para conquistar sin dar tiempo al enemigo a reorganizarse. Fue una experiencia demoledora para el ejército polaco en 1939, pero con el tiempo, los Aliados aprenderían y superarían las estrategias teutonas. Alemania conquistó con relativa rapidez buena parte de Polonia (el resto quedaría bajo la tutela de la URSS, por decirlo de algún modo), Holanda, Bélgica, Dinamarca, Francia, y Noruega. La guerra se concentró entonces en el norte de África (1940), a través de la cual Hitler soñaba con llegar hasta los campos petrolíferos de Oriente Próximo. Ingleses, Franceses, Australianos y otros aliados resistieron como pudieron los avances de Alemanes e Italianos. Pero el gran teatro de operaciones de la guerra europea se trasladó de nuevo a tierras rusas (1941), famosas desde las Guerras Napoleónicas por la crueldad de su clima. La Batalla de Stalingrado fue sin duda la más cruenta y famosa. Esta ciudad se hizo célebre por resistir, sin ser totalmente conquistada, el terrible asedio de las tropas alemanas. Pero aunque Hitler no iba a conseguir lo que no consiguiera Napoleón, la Unión Soviética pedía a gritos un segundo frente que la liberara de la presión germana, y éste llegó por fin con el Desembarco de Normandía (1944). Técnicamente fue una Invasión, dado que Francia se había rendido a Alemania y su territorio pasaba a ser gestionado por ésta, si bien por deferencia hacia las víctimas de la expansión alemana hablamos de desembarco. Diversos factores, y sobre todo una gran inversión en material, posibilitaron la reconquista de Europa por parte de los Aliados. Aunque en Francia el éxito se atribuye a Charles De Gaulle, cabe decir que los americanos y los ingleses tuvieron algo que ver. A partir de aquí, el avance Aliado sería imparable. Alemania intentó su última gran ofensiva en lo que se llama-

Nombre	CCC	CAP	MNT	Armadura Natural	Coste
Indio Zombie	80%	70%	90%	160%	40

ría la Batalla de las Ardenas, pero no logró el éxito esperado. El avance Aliado llegaría finalmente a sobrepasar la Línea Sigfrido, fortificación de campaña constituida por una larga extensión de puestos de tirador, nidos, búnkers de cemento, diferentes medidas anticarro, minas concertina y demás. La Campaña del río Rin llevaría a los Aliados a suelo alemán, al tiempo que los soviéticos avanzaban con mucha mayor rapidez llegando a alcanzar Berlín.

LOS EJÉRCITOS

Aquí encontrarás tropas y armamento concreto para cada facción que poder aplicar en tus escenarios. De todas formas, ten en cuenta que no es imposible capturar material del enemigo para usarlo. Recuerda que la fecha que aparece es la data a partir de la cual un elemento se encuentra mínimamente disponible, y no la fecha de invención o diseño. Encontrarás armas poco comunes, como los rifles antitanque. Se trataba de armas muy voluminosas, con balas enormes que eran capaces de agujerear o dañar gruesas planchas de acero. Conforme fueron apareciendo tanques más potentes y mejor blindados, si bien estas balas podían debilitar la estructura, ya no salían tan a cuenta, pero durante un tiempo fueron bastante útiles. Consulta las páginas finales de este suplemento para posibles reglas opcionales a aplicar.

Fuerzas de la Gran Alemania

Tras las anexiones y conquistas de Hitler en su afán por formar la "Gran Alemania", Gran Bretaña acaba por declararle la guerra, y con ella sus aliados. Sus campañas iniciales, cuidadosamente planificadas por sus dirigentes, y la falta de previsión de los países atacados, desencadena un avance que parece imparable. La alianza de los defensores del mundo libre llevará a cabo una lucha incansable, que por momentos pareció perdida.

Las tropas de élite por excelencia se encontraban en las divisiones SS. Llevaban diseños de camuflajes muy avanzados para la época, y conformaban el ejército político de la Gran Alemania.

TROPA: ALEMANES					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Reemplazo	30%	40%	50%	5 cm	12
Experto	40%	50%	60%	5 cm	15
Profesional	50%	50%	60%	5 cm	16

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Armamento personal

ARMAS ALEMANAS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Mauser Gewehr 98 (Fusil de 1898)	CAP	0%	100 cm	∞	X1	20
Subfusil Maschinenpistole MP-38	CAP	+20%	40 cm	∞	X1	12
Pistola automática Luger 08/20 (1920)	CAP	0%	15 cm	∞	X1	2
Rifle Antitanque Panzerbuchse 38 (1939)	CAP	+30%	90 cm	40	X1	24

Vehículos

Te presentamos dos buenos Vehículos para el bando alemán, que pertenecen a los respectivos modelos iniciales. Uno es un Panzer III, con ellos Hitler conquistó toda Europa. El otro es un ejemplar primerizo del Tiger I, con el que se intentaría conservar la Europa conquistada. Podrás usarlos especialmente

en el escenario sobre Ivanogrado que te ofrecemos, e intentar conquistar la sitiada ciudad, pero no subestimes a los rusos, porque eso ya lo hicieron antes Napoleón y Hitler. Del Panzer III Ausf D sólo se fabricaron 29 modelos, y que haya sobrevivido uno hasta 1942 es todo un milagro, pero nosotros te lo ofrecemos en bandeja, ¡así que cuídanoslo bien!

VEHÍCULO ALEMÁN	
Nombre: PzKpfw III Ausf D	Coste: 1104
Características	Armas
Tripulación: 5	Cañón L/45 de 37 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: sí	+10%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	65 Fragmentación (x2)
Altura: 5 cm (2,5 en H0)	55 Perforación (x3)
Blindaje 120%	Ametralladora Coaxial (360°) MG-34 Doble
Velocidad: 5 cm	(Arma Ligera) +40%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x2
Salto V: no	Ametralladora Frontal (90°) MG-34 (Arma Ligera) +40%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
Fecha: 1938	

Y a continuación el Panzer VI, o Tigre, recién salido del horno en 1942 para que puedas disfrutar de él en tus batallas. Fue un gran avance para la época, con un tremendo poder ofensivo, si bien se aquejaba de una movilidad muy pobre. El primer modelo se llamó Tiger Ausf H, y no fue hasta un tiempo después que se cambió el nombre por el de Tiger I Ausf E. Ese primer modelo es el que aquí os ofrecemos.

VEHÍCULO ALEMÁN	
Nombre: PzKpfw VI Tiger Ausf H	Coste: 2097
Características	Armas
Tripulación: 5	Cañón L/56 de 88 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: sí	+30%, Alcance Base 150 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	45 Fragmentación (x3)
Altura: 7,5 cm (3,75 en H0)	42 Perforación (x6)
Blindaje: 170%	Ametralladora Coaxial (360°) MG-34 (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
Velocidad: 5 cm	Ametralladora Frontal (90°) MG-34 (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 50 cm, Munición ∞, Daño x1
Salto V: no	
Fecha: 1942	

Fuerzas Soviéticas (URSS)

La Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas. La Guardia Roja era el cuerpo de élite más eficiente, al tiempo que los soldados de mayor conciencia política soviética, de forma similar a las SS alemanas. En las unidades regulares, un Comisario solía ir detrás, armado con una pistola, que le servía para convencer a sus hombres de no retroceder.

Una gran cantidad de material bélico usado en la Segunda Guerra Mundial era de alquiler (Lend-Leasing). Desde camiones hasta tanques, ingleses y soviéticos alquilaban estos vehículos a los EE.UU., por lo que no era raro ver tanques Sherman combatiendo en Rusia o en el desierto en manos de ingleses.

TROPA: SOVIÉTICOS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Reemplazo	20%	30%	40%	5 cm	9
Experto	40%	30%	50%	5 cm	12
Profesional	50%	50%	60%	5 cm	16

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Armamento personal

La mayor parte del armamento personal estaba algo atrasado, y además los alemanes estaban ocupando muy rápidamente muchas de las fábricas rusas durante su conquista. Una de las soluciones rápidas fue la inversión en grandes cantidades de subfusiles por parte de la URSS, ya que resultaban más fáciles de fabricar y a cambio daban una potencia de fuego muy aceptable.

ARMAS SOVIÉTICAS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Fusil Mosin-Nagant 1891/30 (1930)	CAP	0%	70 cm	∞	X1	14
Pistola automática Tula-Tokarev (1930)	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6
Subfusil PPD-34/38 (1938)	CAP	+20%	20 cm	∞	X1	8
Rifle Antitanque PTRD-41 (1941)	CAP	+30%	110 cm	40	X1	28

Vehículo

El T-34 dio muchos sustos al ejército alemán. Cuando se enfrentó con los alemanes, era lo suficientemente rápido y potente para destruir a los blindados de la época. Los alemanes tuvieron que hacer muchos cambios y muy deprisa para poder enfrentarse a él. Te ofrecemos el que fue su primer modelo, el de 1940.

VEHÍCULO SOVIÉTICO	
Nombre: T-34/76 Modelo 1940 Coste: 1394	
Características	Armas
Tripulación: 4	Cañón de 76,2 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: no	+20%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	45 Fragmentación (x3)
Altura: 5 cm	45 Perforación (x5)
(2,5 en H0)	Ametralladora Frontal (Arma Ligera) DT +30%,
Blindaje: 130%	Alcance 50 cm, Ángulo 90°,
velocidad: 7,5 cm	Munición ∞
Salto V: no	
Año: 1940	

Fuerzas de los USA

TROPA: NORTEAMERICANOS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Reemplazo	20%	40%	50%	5 cm	11
Experto	30%	50%	60%	5 cm	14
Profesional	40%	60%	70%	5 cm	17

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Armamento personal

El ejército americano, al recibir el empujón final para entrar en combate en la Segunda Guerra Mundial con el ataque japonés, era uno de los mejor armados. Quizá porque durante el resto de la guerra, sus fábricas habían trabajado a toda máquina diseñando, construyendo y vendiendo armas para la Gran Bretaña, la URSS y el resto de aliados que se mantenían en pie.

ARMAS DE LOS ESTADOS UNIDOS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Fusil M-1 Garand (1936)	CAP	+10%	100 cm	∞	X1	22
Subfusil Thompson M1928A1 (1928)	CAP	+30%	40 cm	∞	X1	14
Pistola automática Colt1911A1 (1911)	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6

Protección

Los americanos, en concreto los Marines, podían usar en sus desembarcos e invasiones un pesadísimo chaleco de ropa que en su interior estaba formada por pesadas placas de acero, destinada a los desembarcos.

ARMADURAS		
Tipo	Resistencia	Coste
Antifragmentación	60%	6

Vehículo

De los diversos tanques que diseñó el ejército americano, el Sherman sería el de más renombre y el que más buenos resultados le dio. Existieron muchos modelos, y aquí te ofrecemos el M4A1.

VEHÍCULO	
Nombre: Sherman M4A1 Coste: 1418	
Características	Armas
Tripulación: 5	Cañón de 75 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: sí	+20%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Munición
Clase: Cerrado	45 Fragmentación (x3)
Altura: 5 cm	45 Perforación (x5)
(2,5 en H0)	Ametralladora Frontal Browning (Arma Ligera) +30%, Alcance Base 60 cm, Ángulo 90°, Munición ∞
Blindaje: 140%	
Velocidad: 7,5 cm	
Salto V: no	
Fecha: 1940	

FUERZAS DE LA GRAN BRETAÑA

TROPA: GRAN BRETAÑA					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Reemplazo	20%	30%	60%	5 cm	11
Experto	30%	50%	70%	5 cm	15
Profesional	30%	60%	80%	5 cm	17

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

ARMAS DE LA GRAN BRETAÑA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Fusil Lee-Enfield Mark III (1907)	CAP	0%	100 cm	∞	X1	20
Subfusil Lanchester Mark I (1940)	CAP	+20%	20 cm	∞	X1	8
Revolver S&W 1er Modelo Policía y Ejército (1899)	CAP	0%	15 cm	∞	X1	2
Rifle Antitanque Boys (1937)	CAP	+30%	60 cm	40	X1	18

Vehículo

El vehículo que te ofrecemos es el Matilda II. Desgraciadamente, este tanque fue demasiado joven para la primera guerra mundial (la Gran Guerra) y demasiado viejo para la segunda. Se procuró mejorar sus prestaciones, pero finalmente se optaría por diseñar otros modelos (como los famosos Valentine y Crusader). Su precursor, el Matilda I, era básicamente una tanqueta con una ametralladora muy potente, pero sin cañón. Su espectacular reducida velocidad, aún más en el campo, le convertía más en un cañón con algo de movilidad que en un auténtico tanque. De todas formas, los británicos tuvieron que arreglárselas con él incluso en el desierto contra Rommel. Posteriormente, se sustituyó la ametralladora por otra de menor potencia, pues en el fondo se estaban duplicando las funciones. No dudes en enfrentarlo a tu Panzer III, después de todo el Matilda tiene un buen casco.

VEHÍCULO DE LA GRAN BRETAÑA

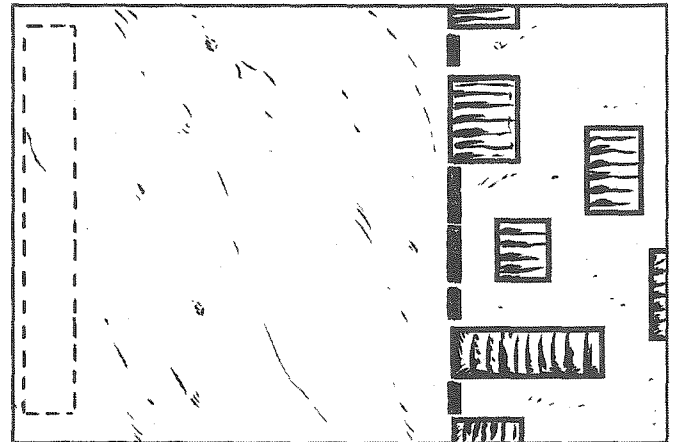
Nombre: Matilda II		Coste: 920
Características	Armas	
Tripulación: 4	Cañón Ordnance de 40 mm (Arma Pesada)	
Radioemisora: sí	+10%, Alcance Base 100 cm, Ángulo 360°	
Tracción: orugas	Munición	
Clase: Cerrado	30 Fragmentación (x2)	
Altura: 5 cm (2,5 en H0)	63 Perforación (x3)	
Blindaje: 150%	Ametralladora Coaxial Vickers (Arma Ligera) +20%, Alcance Base 30 cm, Ángulo 360°, Daño x2, Munición ∞	
Velocidad: 2,5 cm		
Salto V: no		
Fecha: 1938		

LA REALIDAD SUPERÓ A LA FICCIÓN

Es bastante conocida la inventiva de los ingenieros y diseñadores alemanes (que no de sus mandatarios), que llegaron a realizar en pocos años de guerra avances que fueron la semilla de todo el desarrollo armamentístico posterior. Cuando la guerra estaba llegando a su fin, los ingenieros alemanes estuvieron a punto de tener la bomba atómica, diseñaron los primeros aviones a reacción del mundo (cazas experimentales), proyectaron el primer Fusil de Asalto del mundo, el MP-44, que los soviéticos calcarían en su famoso AK-47. Diseñaron misiles teledirigidos por cable hasta sus objetivos, un invento que no fue un desarrollo posterior de las potencias vencedoras, como muchos creen. Diseñaron (no llegó a ponerse en práctica) incluso un modelo de Misil que funcionaba con un primitivo sensor visual, que comparaba el objetivo con un modelo interno que poseía (la sombra de un tanque) en el que podría ser el primer auténtico diseño de Inteligencia Artificial del mundo (reconocimiento de un modelo por percepción visual), y también estaban experimentando con misiles guiados por láser. Muchos de los modernos medios convencionales funcionan en base a todo esto, y los diseñadores de cohetes propulsados, que como técnicos que eran, no fueron a ningún juicio sino que pasaron a engrosar directamente las filas de técnicas de quienes los capturaron, excepto los diseñadores de armas personales que huyeron a España, donde diseñaron el muy funcional CETME. Por otra parte, las tretas y los embustes, lo mismo que en todas las guerras, tuvieron su lugar, aunque tal vez a causa de la envergadura de la guerra, del desarrollo definitivo de un tipo de guerra menos atado a los viejos códigos de honor, y sobre todo de las posibilidades técnicas de los medios de comunicación, los engaños, que no dejan de ser información transmitida por un canal u otro, adquirieron proporciones nunca antes vistas hasta entonces.

ESCENARIO: ASALTO A IVANOGRADO

Nos encontramos en pleno año 1942. Tropas soviéticas se han atrincherado entre los edificios de un sector de la ciudad de Ivanogrado. Han levantado barricadas entre los edificios, a sabiendas que sólo servirán para frenar el avance enemigo. Los suministros de ambos bandos están bajo mínimos, y la lucha por el control de la zona edificada va a ser cruenta y despiadada. El Objetivo del Grupo de Combate del Eje enviado hasta allí es hacer retroceder a los bolcheviques, eliminándolos a todos, o aceptando su rendición. Sin embargo, si los Bolcheviques resisten 8 Rondas completas, recibirán refuerzos que harán retroceder las fuerzas alemanas, y la victoria será definitivamente para el bando soviético.



Escenografía

En una mesa de unos 150x200 cm, una tercera parte corresponderá a un sector de la ciudad de Ivanogrado defendida por los bolcheviques. Puedes conformar esta sección con grandes bloques de pisos (si no posees esta escenografía, puedes recuperar cajas de zapatos y similares). Los edificios son elementos Invulnerables. En la primera línea de defensa, se ha establecido una barricada con elementos de unos 10 cm (como árboles, sacos, etc.). Son elementos Vulnerables, pero dan protección a los defensores. El resto de la mesa es una zona totalmente despejada, por donde atacarán las fuerzas del Eje.

Atacante

Dispone de 3500 puntos. Su grupo de ataque debe poseer como mínimo dos tanques, que deberían ser un PzKpfW III y un Tiger I. Puede estar configurado por cualquiera de los bandos que combatesen junto a Alemania: alemanes, italianos, españoles nacionales, húngaros, rumanos, finlandeses, etc.

Defensor

Dispone de 1700 puntos. Tropas rusas, si bien puedes anotarlos como voluntarios extranjeros, cambiando los apellidos de los soldados. Este bando debe poseer como mínimo un tanque.

Normas

Todos los Personajes deberán salir de las tablas sobre Segunda Guerra Mundial correspondientes a cada bando, que hemos ofrecido en esta sección, lo mismo que su armamento. Si ya disponías de soldados en Stock para esta ambientación, sí se os permite usarlos.

ESCENARIO: RESCATE EN LA GRANJA

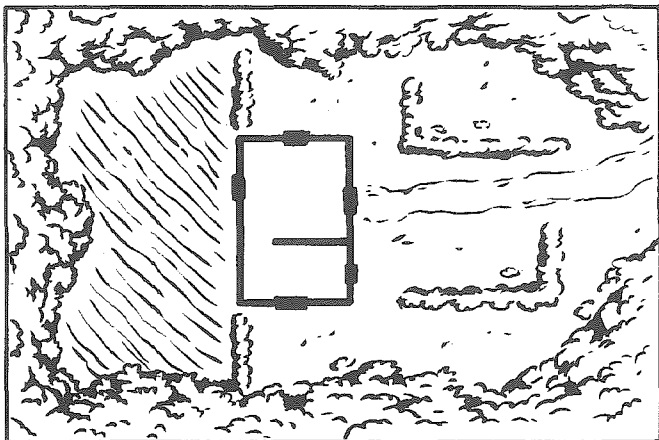
1943, Francia. El ejército Alemán ha capturado a un miembro de la Resistencia. Le mantienen prisionero en una granja, a la espera de la llegada de un oficial de las SS que se encargará personalmente del interrogatorio. Presumiblemente, el prisionero será eliminado tras el interrogatorio. La Resistencia ha pedido ayuda a un comando aliado que se encontraba operativo por las cercanías, dado que el Personaje capturado posee información de vital importancia.

Objetivo aliado

Rescatar, o en su defecto eliminar, al miembro de la Resistencia francesa capturado para evitar males mayores.

Objetivo alemán

Resistir en la granja al ataque del bando aliado. Si espera lo suficiente, llegarán refuerzos del oficial de las SS y su escolta.



Escenografía

La zona de juego debería ser de unos 150x100 cm, recreando una campiña francesa, con los laterales de la mesa formados por bosques, terrenos de cultivo separados por setos, y en el centro una granja, con un camino de tierra que acaba en uno de los extremos de la mesa. Debería poder verse el interior de la Granja; como solución extrema puedes usar una caja de zapatos pintada y con puertas y ventanas, a la que se le pueda sacar el techo (la tapa de la caja), aunque existe en el mercado escenografía específica.

Despliegue

No podrán usarse Vehículos, excepto por el grupo de las SS que llegará en un Camión (Vehículo abierto). El Grupo de Combate atacante, que podrá estar formado por Americanos o Ingleses, contará con 500 puntos. Las tropas en la Granja, contarán con 300 puntos, y por lo menos la mitad deberá desplegarse en el exterior de la Granja, ya que no esperan el ataque del comando. Despliega primero el bando Alemán, y en segundo lugar el Aliado. En la Sexta Ronda, llegará un camión con un Conductor, el oficial alemán a su lado (ambos conforman una UC) y transportando en la parte trasera seis soldados, que forman una segunda UC. En total 200 puntos.

LAS GUERRAS ENCUBIERTAS: 1950-2050

LA GUERRA FRÍA

Tras la segunda guerra mundial, comenzarían décadas de tensión entre las dos Superpotencias y sus aliados. La mayor parte de las ocasiones, estas tensiones aparecían en conflictos laterales, ya que era de común conocimiento que un enfrentamiento directo entre ambas superpotencias, cada una capaz de destruir la vida en la Tierra varias veces, habría desembocado en la destrucción total de ambos.

Para muchos, esta guerra habría sido una tercera guerra mundial librada en un campo mucho más sutil: el económico, campo en el que EE.UU. no tendría sino ventaja.

Pero los problemas no acabaron ni mucho menos aquí. Paralelamente, un sinnúmero de pequeñas guerras se libran en el tercer mundo entre los aliados de

cada superpotencia, e incluso tras la caída de una de éstas, estas pequeñas guerras continuarán como inercia a tantas décadas favoreciendo la creación de conciencia belicista, aunado a los ya de por sí suficientemente inestables conflictos culturales.

LA ERA DE ACUARIO

Según los astrólogos, el tercer milenio iba a llegar la era de las comunicaciones y la comprensión, pero cuando esto les falla, los parlanchines sacan de la manga las profecías de Nostradamus. Decir que las comunicaciones iban a mejorar, es algo intrínseco al desarrollo de la tecnología. La realidad, muy lejos de las patrañas de falsos visionarios y estafadores, es muy diferente. Las armas biológicas, el terrorismo, y el asesinato premeditado de civiles, hacen de esta una era no menos cruenta. Las grandes operaciones militares son algo costoso y arcaico, y frecuentemente se recurre a ataques más quirúrgicos por parte de cuerpos de operaciones especiales. Aún así, las pequeñas guerras convencionales no dejan de estar presentes.

LOS CUERPOS DE SEGURIDAD

No menos cruentos son los enfrentamientos que se suceden en todo el mundo en las incabables guerras que la sociedad mantiene contra las bandas organizadas de delincuentes. Cada cuerpo de policía dispone de sus grupos de operaciones especiales, preparados para casi cualquier contingencia, y dispuestos a todo. Les toca siempre la peor parte de un combate, el asalto, la situación que más bajas causa. No pueden caer en la más mínima distracción, ya que el simple roce con un hilo de pesca transparente puede provocar la explosión de una mortífera trampa. Estados Unidos tiene a sus famosos SWAT, España a los GEOS, y en general, cada país o cada estado entrena a sus propias fuerzas especiales.

No les faltan enemigos. Terroristas, traficantes, fanáticos, psicópatas, y todo tipo de contrincantes que han llegado a la conclusión que el uso de la fuerza es el único camino, tendrán que enfrentarse a los equipos de fuerzas especiales.

Dado que la mayor parte de los enfrentamientos de los grupos policiales de operaciones especiales son en zonas relativamente estrechas, como el interior de las casas, necesitan armas con la suficiente potencia pero de tamaño algo más reducido que las largas armas militares usadas en campo abierto. Además, siempre existe el riesgo de causar daños colaterales en civiles, así como la necesidad de una alta protección debido a lo expuestos que están durante sus asaltos. Por todo ello, suelen ir equipados con trajes antibala, subfusiles y pistolas automáticas.

LOS CLANES DE LA NOCHE

Muchos han sido los nombres que se han usado para designar a un cierto tipo de seres que han existido prácticamente desde el principio de los tiempos. A través de los siglos, han provocado la devastación y la muerte, y por su causa han sucumbido gentes desdichadas e inocentes. Sea cual sea el eufemismo que usen para designarse los Hermanos de Sangre, como les gusta autodenominarse en los últimos días, siempre se le conocerá por su antiguo y terrorífico nombre: vampiros. Nunca perdieron, nunca se fueron, sino que están por todas partes, ahora más que nunca, incluso controlan acciones, empresas, y a políticos corruptos. Pocas cosas escapan a su influencia si se lo proponen. Sólo una cosa salva al mundo de quedar devastado y sojuzgado totalmente por estos temibles seres, y son sus luchas internas. Organizados en Clanes, Cofradías y líneas de sangre, valga la expresión, sus continuas luchas por ostentar el poder son por ahora lo único que salva a la humanidad de estas criaturas. Poseen una agilidad espeluznante, sobrehumana. Se mueven más deprisa, saltan más alto, y golpean más fuerte que un humano.

Un Personaje Vampiro puede quedar tumbado por los efectos de las armas convencionales, muerto a efectos de la batalla. Pero en realidad sólo ha quedado inconsciente. Si quieres representar una batalla de humanos contra vampiros, tendrás que equipar a los humanos, o a algunos de ellos, con un Equipo Antivampiros (Coste 10), consistente en varios artillugios (incluyendo agua bendita, estacas y un martillo) y que ocupa todo el espacio de un arma.

Una vez un vampiro haya sucumbido por los efectos de las armas convencionales, queda fuera de juego, pero dejaremos un Marcador para indicar el lugar en el que queda su cuerpo. Si un Personaje que lleve un Equipo Antivampiros toca con su peana el marcador, y gasta cuatro acciones en un mismo turno, eliminará por completo al vampiro. Esto es importante, ya que los Personajes vampiros que mueren como efecto de las armas convencionales, regresan a la vida al cabo de los turnos que se indican en las características de su Clan, empezando a contar a partir del siguiente turno posterior al de su "muerte". Debido a esta característica especial, los Vampiros tienen su Coste aumentado, usándose un Factor Multiplicador de Coste especial (FMC). El FMC ya viene calculado en las tablas base que te presentamos, pero deberás tenerlo en cuenta tras aumentos de Habilidades por Aprendizaje u otras formas, así como el Factor de Clan (FC), un valor que se suma a su Coste antes de multiplicarlo por el FMC debido a características intrínsecas a ese Clan. Cada Clan posee su propio FMC y su propio FC.

El cálculo del Coste de un Vampiro se realiza de la siguiente manera: se suman las decenas de sus habilidades, Armadura Natural, Salto V y Velocidad. Se añade el FC. Es posible que a esta suma, haya que añadir el coste de Habilidades especiales obtenidas por ese Personaje. Finalmente, todo esto se multiplica por el FMC de ese Clan. Debe quedar un número entero, redondeando hacia arriba.

En el mundo existen organizaciones secretas que conocen la existencia de estos vampiros, y que dedican su vida a intentar erradicar lo que consideran el peor parásito del hombre. Cuentan con el secreto apoyo de miembros de todos los gobiernos, o al menos los que no han sido corrompidos por el poder de estos seres de la noche. No sólo estallan terribles batallas campales entre los vampiros, sino que los grupos de asalto perfectamente adiestrados de estas organizaciones humanas son capaces de crear un auténtico campo de batalla en plena ciudad si con ello consiguen eliminar unos cuantos vampiros. Los daños colaterales no tienen importancia para estas organizaciones, pues consideran que más víctimas civiles causan los vampiros si se les deja con vida.

A continuación te presentamos diferentes clanes de vampiros. Tus colmilludos Personajes pueden pertenecer sólo a una de ellas, debes anotar a cual pertenecen. Los clanes pelean entre sí, pero los individuos de un mismo clan no.

El Clan de la Rosa

Los vampiros del Clan de la Rosa, poseen una velocidad sobrenatural. Empiezan con 5 acciones en lugar de las 4 habituales. Si mueren en combate debido al efecto de las armas convencionales, no quedan realmente eliminados si no se les aplica un Ataque Especial, y resucitan a los 6 turnos.

TROPA: CLAN VAMPIRO DE LA ROSA						
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Armadura Natural	Coste
Reclutado	90%	40%	100%	10 cm	30%	60
Discípulo	100%	50%	100%	10 cm	60%	67
Primogénito	110%	60%	110%	10 cm	70%	73
Príncipe	120%	70%	110%	10 cm	80%	77
Conde	130%	80%	120%	10 cm	90%	83

Factor de Clan: +17

FMC: 1.4

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles para Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (u horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Si consigues que las tres Habilidades de un Vampiro del Clan de la Rosa iguallen o superen las de otro Vampiro del Clan de la Rosa que aparezca en la lista, entonces puedes aumentar la Armadura Natural del primero al mismo nivel que el de este segundo Vampiro. No podrás echarte atrás para reducir la Armadura Natural, ya que se considera que ésta ha crecido siguiendo su proceso biológico natural. Deberás contabilizar el nuevo Coste Total (de la manera habitual, cada decena aumenta en un punto el Coste del Personaje).

El Clan de los Hombres Bestia

Los vampiros del Clan de los Hombres Bestia conocen el lenguaje de los animales y tienen una extraordinaria fuerza. Si mueren en combate debido al efecto de las armas convencionales, no quedan realmente eliminados si no se les aplica un Ataque Especial, y resucitan a los 5 turnos.

TROPA: CLAN VAMPIRO DE LOS HOMBRES BESTIA						
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Armadura Natural	Coste
Reclutado	110%	30%	50%	10 cm	70%	50
Discípulo	120%	40%	60%	10 cm	80%	56
Primogénito	130%	50%	70%	10 cm	90%	62
Príncipe	140%	60%	80%	10 cm	100%	68
Conde	150%	70%	90%	10 cm	110%	74

Factor de Clan: +7

FMC: 1.5

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles para Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Si consigues que las tres habilidades de un Vampiro del Clan de los Hombres Bestia iguallen o superen las de otro Vampiro del Clan de los Hombres Bestia que aparezca en la lista, entonces puedes aumentar la Armadura Natural del primero al mismo nivel que el de este segundo Vampiro. No podrás echarte atrás para reducir la Armadura Natural, ya que se considera que ésta ha crecido siguiendo su proceso biológico natural. Deberás contabilizar el nuevo Coste Total (de la manera habitual, cada decena aumenta en un punto el Coste del Personaje).

El Clan de los Arcanos

Los vampiros del Clan de los Arcanos, expertos en el uso de la magia, y con grandes habilidades mentales. Comienzan con 5 acciones en lugar de 4. Si mueren en combate debido al efecto de las armas convencionales, no quedan realmente eliminados si no se les aplica un Ataque Especial, y resucitan a los 4 turnos.

TROPA: CLAN VAMPIRO DE LOS ARCANOS						
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Armadura Natural	Coste
Reclutado	50%	20%	150%	10 cm	20%	66
Discípulo	60%	30%	160%	10 cm	30%	72
Primogénito	70%	40%	170%	10 cm	40%	75
Príncipe	80%	50%	180%	10 cm	50%	85
Conde	110%	60%	190%	10 cm	80%	98

Factor de Clan: +17

FMC: 1.6

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles para Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (u horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Si consigues que las tres habilidades de un Vampiro del Clan de los Arcanos igualen o superen las de otro Vampiro del Clan de los Arcanos que aparezca en la lista, entonces puedes aumentar la Armadura Natural del primero al mismo nivel que el de este segundo Vampiro del Clan de los Arcanos. No podrás echarte atrás para reducir las Armadura Natural, ya que se considera que ésta ha crecido siguiendo su proceso biológico natural. Deberás contabilizar el nuevo Coste Total (de la manera habitual, cada decena aumenta en un punto el Coste del Personaje).

AVENTURAS Y ESCENARIOS

AVENTURA: LA COMUNA

Introducción

Esta aventura se ha creado de forma lo suficientemente genérica como para poder desarrollarla entre la segunda mitad del Siglo XX y principios del Siglo XXI, sin embargo el árbitro de juego puede adaptarla con facilidad con el fin de aumentar un poco los márgenes de la época en que se desarrolla. Los Personajes se enfrentarán a un caso de investigación de fenómenos paranormales y rituales satánicos. El escenario habla de una gran ciudad, en la que los Personajes Jugadores (PJ) pueden encontrar todo lo necesario, como bibliotecas y todo tipo de tiendas, un pueblo cercano, algo más limitado y de pocos habitantes, y unos campos de cultivos cercanos al pueblo, salpicados de algunas esporádicas casas aquí y allá. La localización exacta, así como los nombres de la ciudad y el pueblo, lo dejamos en manos del árbitro, para que pueda adaptarlos según su conveniencia, de la misma manera que con el año en que acontece la aventura. Está ambientada en los Estados Unidos de América, otro detalle que queda en manos del árbitro si decide modificarlo.

Entrada en materia

A través de diversos medios de comunicación (periódicos y radio) informan, entre otras noticias mucho más suculentas, de la proliferación en la ciudad en la que se encuentran los PJ de gran cantidad de pintadas de tipo satánico. El ayuntamiento afirma haber destinado agentes exclusivamente dedicados a la caza de los autores de estos graffiti, que están causando demasiado revuelo y sensación de inseguridad entre los votantes más religiosos. Asimismo, se busca la colaboración ciudadana, y se ofrecen recompensas a quienes ayuden, de forma importante, a dismantelar estos grupos, momento en el que comienza la misión de los PJ, si sus profesiones son liberales. Si trabajan para el Gobierno, serán directamente asignados por el Ayuntamiento de la ciudad. Lo único que sabe el ayuntamiento es lo que ha podido recopilar gracias a sus agentes, las quejas del vecindario, y los trabajadores de la limpieza. Las pintadas parecen haberlas hecho un grupo de jóvenes gamberros. Como curiosidad, están hechas de forma que resultan difíciles de quitar por los servicios de limpieza, como sitios muy altos o de difícil acceso. Todas incluyen el símbolo "666", y según el recuento aproximado, las hay a centenares por toda la ciudad, sin predominar en un lugar concreto. Si consultan con alguna autoridad religiosa, incluso si consiguen encontrar a un auténtico experto en exorcismos y brujería, les indicará que, francamente, cree que es obra de un grupo de chicos aburridos, desviados del buen camino, y que sin duda necesitan recibir mucho afecto y amor. El hombre religioso al que consulten les comentará que si les encuentran, no duden en traerlos a la Iglesia, sobre todo porque tendrá con ellos unas palabrillas al respecto de la pintadita que le han hecho en el interior del confesionario mientras él daba misa. Asegura, crujiendo entre dientes y cambiando un poco de tono, que si los pilla, piensa darles una gran dosis de afecto a cada uno de un solo manotazo.

Pesquisas en la ciudad

A través de los informadores que el árbitro estime oportuno, los PJ averiguarán que quienes han estado haciendo las pintadas, eran un grupo de cinco jóvenes adolescentes. A través de otros canales, pueden conseguir la dirección de uno de ellos, o más emocionante aún, durante uno de sus desplazamientos por la ciudad, verlos "in fraganti" pintando una pared, con la subsiguiente persecución. Si cogen a alguno, lo confesará todo entre sollozos, incluyendo los nombres, direcciones y si hace falta las notas del colegio de

sus compañeros (muy buenas, por cierto). Según parece, están realizando un juego de rol en vivo, en el que van a invocar a Belzebú, pero para lo que antes tienen que realizar una serie de rituales, incluyendo hacer seiscientos sesenta y seis pintadas demoníacas en la ciudad (ya iban por la quinientos sesenta y dos), y que estas pintadas coexistieran al mismo tiempo en la ciudad, formando una red mística. Por eso las hacían en lugares difíciles de quitar, ya que si les borraban pintadas, tenían que volverlas a hacer de nuevo, hasta que hubiera al mismo tiempo 666, un trabajo muy duro. Una vez hecho esto, tenían que sacrificar varios seres vivos en el centro de un cementerio, para lo que ya tenían preparado un tiesto de margaritas de la madre de uno de ellos, y entonces aparecería Belzebú para concederles el deseo que quisieran.

Debería quedar muy claro que se trata de un grupo inofensivo. Sin embargo, el árbitro deberá hacer notar (tal vez a uno de ellos se le caiga una bolsa al suelo con los nervios) que en sus macutos y similares (aunque registrar a un menor puede ser ilegal) llevan unas bolsitas de plástico con los títulos polvo de mandrágora, incienso, aceites olorosos, y polvo de hueso de un ejecutado (pueden ser otros componentes, si el árbitro lo estima oportuno). Una tirada de Conocimiento Mágico o similar (que los PJ deberían pasar) revelará el espeluznante recuerdo que esos son, exactamente, los ingredientes necesarios para realmente invocar a un gran demonio, de los que no se contentan con el sacrificio de unas margaritas. Parece que el interrogatorio real empieza ahora.

Sonsacar la verdad

Los PJ no deberían de ser demasiado duros, ya que ciertamente los jóvenes se encuentran en la edad de la inocencia. Lo confesarán todo: conocen a un tal Frank, que ahora vive en un pueblo cercano (con el nombre que el árbitro escoja). Les dio mucho dinero, y les encargó que cada uno de ellos, por separado, comprara uno de los ingredientes, y se quedaran con el cambio. Deberían dejar todos los ingredientes en un recoveco de un parque, dentro de una bolsa de papel sucia, que él recogería después (efectivamente, la bolsa ya no está allí). Los chicos también compraron el material para sí mismos, para emular en sus fantasiosos juegos la invocación de un gran demonio. Y eso es todo. Conocieron a Frank hace mucho, les había subvencionado un club de rol a cambio de trabajar en su almacén de vez en cuando (ósea, trabajadores casi gratis). Pero el negocio le fue mal y tuvo que cerrar. No saben nada más de él, las pocas veces que ha venido a la ciudad ha sido él quien les ha llamado por teléfono, y ahora ya hace tiempo que no lo hace.

En el pueblo

La mayoría no sabrán cómo ayudar a los PJ. Sin embargo, si entran en algún bar restaurante, podrán encontrar una pista. Les comentarán que el único grupo raro que hay por aquí vive en el campo, un grupo de tíos muy raros que creen vivir en el paraíso o algo así, y que visten túnicas blancas. Dicen que son vegetarianos, pero el propietario del bar está convencido de que no, porque una vez le vino al bar uno de ellos, con muchas prisas, y le pidió que le sirviera una hamburguesa doble sólo pasada por la plancha. Daba asco verle comerse la hamburguesa sangrienta como si fuera un tiburón. Llevaba un tatuaje de un tiburón, por cierto. Pagó con monedas sueltas, sin dejar ni un centavo de propina.

En la campiña

La zona campestre está dedicada a la agricultura. Se intercalan grandes campos de cultivo con grandes zonas forestales, y varios riachuelos. Hay muy pocas casas. Tres son de familias de agricultores, que no podrán aportar nada especial a la investigación, salvo la localización exacta de la casa de la Comuna y la de la vivienda de Jeremías el Loco, quien posee unas pocas tierras y vive solo cuidando algunas gallinas. Parece que Jeremías tuvo problemas con ellos. Les recomendarán que no se acerquen mucho a Jeremías, pero menos a los de la Comuna, que todavía están más locos.

Jeremías el Loco

Prácticamente nunca se separa de su vieja pero bien engrasada escopeta. Vive completamente solo, únicamente cultiva un huerto para sus pequeñas necesidades, y cría gallinas, que le ponen buenos huevos. Tiene muy mal carácter y no le gusta hablar con extraños, los PJ deberán superar alguna tirada de Elocuencia o similar para conseguir hablar con él (y que baje la escopeta). Si lo consiguen, averiguarán más cosas sobre la comuna. Afirma que en una

ocasión, uno de ellos, con cara de loco, hizo un agujero en la red metálica de su gallinero y se llevó a una gallina. El perro no paraba de ladrar, y Jeremías le disparó dos cartuchos de sal, pero cree que no le alcanzó. Además, esa gente, afirmará, no tiene ni idea de cultivar, se les mueren las plantas porque no las riegan bien, o las riegan cuando hace sol y se queman. No tienen ni idea, y al final van a comprar víveres al pueblo en una vieja camioneta.

El plan

El árbitro debería sugerir que una opción sería hacerse miembro de la comuna, ya que la parte más divertida de la partida (para el árbitro, claro) sería ésta. Además, en su interior seguramente podrían averiguar de primera mano qué es lo que se está tramando. También pueden dedicarse a hacer observaciones desde el exterior, aunque se perderán muchos detalles.

La comuna de la flor silvestre

Un grupo de hipies venidos a menos han adquirido un viejo caserón en el campo, y lo han reacondicionado a su gusto. Se trata de un grupo muy idealista, que pretende crear en el futuro una gran comunidad pacífica que se extienda por todo el mundo, con sus enseñanzas de paz, amor y buena voluntad. Cuando un nuevo miembro ingresa, debe entregar todas sus pertenencias que le aten al pasado al Perro Pastor, el guía, quien se hará cargo de ellas. En especial cuentas corrientes y ahorros, que pasan a los fondos de la comunidad. El resto (ropa y documentación) los guarda, en secreto, en el sótano. Los PJ nunca sabrán los nombres auténticos de los miembros, como aparecen en la descripción, pero en el sótano sí se encuentran sus viejos carnés (de identidad, de conducir) con fotografía incluida. En la comunidad han adoptado un lenguaje que al principio puede chocar un poco a los PJ, como "energías positivas y negativas", "ondas kármicas", y otras cosas por el estilo. No parecen tener nada que ver con el poder mágico real, sino con una especie de alucinaciones que sufren estas gentes. Son habituales consumidores de Hachís; quien supere una tirada de Fisiología o similar, con un malus de -20% (es algo poco sabido), recordará de sus enseñanzas que en los países tercermundistas en que el consumo de esta droga es habitual, la demencia es una enfermedad habitual. Tienen una vieja camioneta de antes de la guerra (de la que el árbitro prefiere), en la que Perro Pastor, acompañado cada vez de alguien diferente, va a comprar comida (siempre vegetal). Perro Pastor en realidad es un niño rico que se escapó de casa, pero por supuesto no sin su parte de una fabulosa herencia, que es de lo que principalmente viven en la comunidad, pero sin gastar demasiado, ya que es más bien tacaño. Compró una casa rodeada de una alta muralla, en cuyo interior se podrían plantar hortalizas y verduras.

Pertenecer a la familia

Entrar en el grupo implica obligatoriamente, como símbolo de buena voluntad, entregar las cartillas de ahorro y los documentos de identificación, de manera que los PJ deberían tener listas unas cuantas copias falsas, si bien Perro Pastor al mismo día siguiente irá a vaciar las cartillas, de manera que si no tienen fondos se descubrirá en seguida. Y si no están al mismo nombre que los documentos falsos, mala cosa. A ver qué improvisan los PJ. Además, deben librarse de todas sus ropas y pertenencias, y vestir únicamente la túnica blanca oficial. Cada mañana, deben reunirse todos para cantar y escuchar poesías. Cada día, uno de los miembros de la comunidad se encarga de hacer toda la comida y limpiar todos los platos de sus hermanos, con lo que ese día al que le toque no tiene tiempo para nada (y a los PJ les toca seguro, por nuevos). Hay un huerto que cuidar, del que se supone que viven los miembros del grupo en armonía con la naturaleza. La verdad es que está hecho un desastre, ya que en lugar de fijarse en la colocación del sol, la luna o las estrellas para plantar o no, más les convendría regar de tanto en tanto. Pero las explicaciones suelen ir alrededor de las malas energías que les envían los envidiosos campesinos de los alrededores.

Los miembros

Aquí te presentamos la lista completa de los miembros de esta fantástica comunidad dedicada a la contemplación y a la buena vida, junto a información más profunda en lo que se refiere a los PNJ de mayor relevancia. Los miembros han adoptado nuevos nombres, y han decidido abandonar toda relación con el mundo anterior.

Perro Pastor

Anteriormente John Ramírez (USA), es quien dirige la Comuna. Se considera a sí mismo un nuevo profeta, que con los años conseguirá que las multitudes le sigan en sus nuevos ideales. Lleva siempre colgada de su cuello la llave de los sótanos, a los que sólo él puede acceder, ya que en ellos se guardan los restos del pasado que ya no importan en la Nueva Vida de la comunidad.

Oso Humilde

Anteriormente Joseph Wiersky (USA). Un hombre enorme, de gran fuerza física. Le encanta leer y escribir sus poesías a la comunidad, que las escucha encandilada con grandes sonrisas positivas en la boca. Cualquiera con unos mínimos conocimientos en Literatura encontrará un castigo horrible tener que escucharlas. Es la mano derecha de Perro Pastor.

Mariposa Azul

Anteriormente Catherine Melnor (USA). Le encanta tocar la guitarra. Sin partituras, ya que decidió deshacerse de un testimonio de la decadencia de las civilizaciones, sus gafas de culo de botella, un elemento artificial que no dejan que los ojos funcionen bien. Los PJ podrán verla chocar contra marcos de las puertas, y en situaciones similares. El día que le toca hacer la comida, es algo bastante desagradable para todos, si bien no puede decirse nada al respecto, ya que sería energéticamente negativo.

Cuervo Honrado

Anteriormente Frank Shrubbs (USA). Su negocio se fue a pique hace años, y está buscado por la justicia por oscuros trapicheos. Se hizo la cirugía estética en cara y yemas de los dedos (conserva igual la retina, pero vaya). Pero encontró un viejo Grimorio, titulado "Rarum Rerum demoni Ricardiano", en cuyo interior, escondido en el forro, había nada menos que una detallada explicación sobre rituales y pasos necesarios para conseguir invocar al propio demonio, quien concedería una gran gracia a quien le llamara. Tiene muy bien escogido su deseo, ser el hombre más poderoso y rico de la tierra.

Caballo Nocturno

Anteriormente Henry Bell (USA). Pasó mucho tiempo internado en un psiquiátrico. Al salir, encontró trabajo en el negocio de Cuervo Honrado. Al hundirse la empresa, Cuervo honrado se lo llevó consigo, prometiéndole que cuidaría de él. Si consiguieran pasar una tirada de Percepción o similar, notarían que este Caballo cojea un poco si tiene que andar deprisa. Aludirá que es de una caída, pero en realidad le alcanzó un escopetazo de Jeremías el Loco. Claro que los PJ no pueden ir por ahí levantando las túnicas de sus hermanos de comunidad (bueno, a Serpiente Loca sí le gustaría, ver más abajo). Con la gallina, hicieron un pequeño ritual demoníaco previo.

Orca amigable

Anteriormente Annette Mulligan (USA). Es una chica prácticamente anoréxica, muy crédula y altamente influenciada. La típica víctima de una secta, si bien esta vez doblemente víctima, ya que Cuervo Honrado la ha convencido para que colabore en sus planes.

El resto de miembros

Los siguientes, son PNJ que simplemente hacen bulto, y no están familiarizados ni con los futuros planes de Perro Pastor ni con los maquiavelismos de Cuervo honrado, sino que simplemente son unos pobres desgraciados que huyen de algo.

Serpiente Loca

Anteriormente Giorgio Pavatti (Italia). Tuvo que huir de su país por un escándalo de corrupción de menores. Está buscado por la Interpol, por lo que ha creído que éste era un buen escondite. Es homosexual declarado, y el PJ varón de mayor atractivo físico sufrirá el acoso de este insaciable individuo.

Elefante Rosa

Antiguamente Kamar Ibrahim (Pakistán). Se alegra de la llegada de los PJ, ya que estaba un poco harto de las persecuciones a que le tenía sometido Serpiente Loca.

Periquito Celeste

Antiguamente Jeff Williams (Australia). Uno de esos surfistas aventureros,

llegó al país esperando hacer fortuna, pero tras pasar un cierto tiempo en el paro, y atravesando carreteras y caminos a pie, llegó una noche hasta las puertas de la Comuna. Y aquí se ha quedado. Tiene un tatuaje de un tiburón en el brazo derecho (escondido por la túnica) y Perro Pastor le obligó a entregarle su plancha de Surf. La tiene en el sótano, y no puede irse sin ella.

Puma Vegetariano

Antiguamente Joselito Menéndez (México). Entró en el país como inmigrante ilegal, y después de muchas vicisitudes, simplemente se ha metido en el grupo para ir tirando.

Águila Amiga

Antiguamente Carol Whitaker (USA). Era funcionaria del Estado. Cobraba mucho dinero y disponía de un trabajo sin estrés que le dejaba tiempo libre para hacer lo que quisiera, pero sentía que su vida estaba vacía, y decidió abandonarlo todo para unirse al grupo.

Galgo Tranquilo

Antiguamente Louis Muller (USA). Ferviente creyente de las terapias alternativas consistentes en no usar ningún tipo de sustancia ni instrumento para que la gente se cure. Es un experto imponente de manos, hecho que querrá demostrar si hay alguna mujer entre los PJ. Negarse sería crear malas vibraciones en la comunidad, por supuesto.

Ser Positivo

Ser Positivo no es el nombre de ninguno de los extraños miembros de este grupo, sino que es el lema que se repiten unos a otros a todas horas, como quien saluda a alguien. Si los PJ deciden infiltrarse en la Comuna, el árbitro deberá recrear un ambiente de felicidad forzada, en la que palabras y frases como "hay que ser positivo" y similares son obligatorias, así como una sonrisa constante. Si alguien hace cualquier comentario sobre un hecho real pero desagradable, se le dirá a ese PJ que "está emanando energías negativas a través de su karma", y cosas por el estilo, que reducirán su status en esta comunidad. En fin, todo un deleite para un árbitro sádico ver como se desenvuelven sus jugadores. En cualquier caso, el árbitro debería crear una atmósfera sospechosa alrededor de Perro Pastor y sus más allegados, con comportamientos sospechosos, que en realidad guardan relación con sus planes de crear un grupo paramilitar, los Caballeros Blancos, y nada que ver con demonios.

Cosas que descubrir

Durante sus pesquisas en el interior de la casa de la Comuna, podrán descubrir, superando las correspondientes tiradas, diversos elementos muy extraños

- ▶ Un colgante plateado, suspendido mediante un cordón negro, con el símbolo del demonio, escondido tras una piedra de unos 20 Kg que puede ser retirada empujándola, en un rincón de la cocina.
- ▶ Un cuchillo ensangrentado (la sangre ha coagulado, es de color marrón) cubierto con un trapo sucio, y escondido bajo los cimientos de la casa, que puede ser localizado desde el exterior.
- ▶ Si a alguien le da por inspeccionar el huerto (y de paso por fin regarlo un poco), podría llegar a descubrir algo raro que sobresale de la tierra. Son los restos, repletos de gusanos, de una gallina blanca cuyas entrañas han sido extirpadas, su sangre extraída por el cuello (marcas de dientes) pero con todas las plumas y toda su masa muscular.

Nadie en la comunidad sabrá de dónde pueden haber salido estas cosas, y muchos creerán que ya estaban antes de llegar ellos, y que sin duda son la culpa de las malas cosechas que han sufrido en el huerto. Respecto a la gallina, tal vez algún perro la haya enterrado allí, dirá uno de los hermanos (Elefante Rosa o Águila Amiga, uno de los del montón en todo caso), a lo que todos asentirán con gran admiración y descanso.

El sótano

Sólo Perro Pastor tiene la llave original del sótano que le permite abrir la pesada cerradura que hizo instalar en él. Por otra parte, Cuervo honrado consiguió hacerse una copia un día que Perro Pastor quedó inconsciente gracias a una droga líquida que le vertió en un brebaje. Con una pastilla de jabón, hizo un molde de la voluminosa llave, y mediante las aptitudes mecánicas que caballo Nocturno aprendió en el taller del Psiquiatra, obtuvo una llave.

Queda a la imaginación de los PJ cómo consiguen entrar ellos en el sótano, pero no será con la llave de Cuervo honrado, que esconde muy bien en un recóndito lugar bajo sus túnicas. En el sótano hay 10 pistolas automáticas, 10 escopetas y 5 fusiles de asalto. De ellos, el día de la ceremonia final, Cuervo Honrado y caballo Nocturno se llevarán dos pistolas. Os presentamos sus estadísticas para *Semper Fidelis*, para en el caso que queráis optar por su sistema de combate en lugar del sistema de combate del juego de rol que estéis usando para esta aventura.

LAS ARMAS DEL SÓTANO						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Tiradas Víctima	Coste
Pistola automática Beretta 92-F (1985)	CAP	+10%	25 cm		X1	6
Escopeta Winchester del 12 (1965)	CAP	+30%	60 cm		X1	18
Fusil de Asalto Armalite Ar-15 (M-16, 1959)	CAP	+20%	70 cm		X1	18

El tinglado

Perro Pastor no está mezclado en ningún ritual satánico. Al contrario, es realmente alguien que cree que en el futuro deberá alcanzarse una vida comunitaria pacífica entre todos los hombres del mundo, sólo que con él al frente, y usando los métodos o procesos intermedios que sean necesarios. Por eso acumula en el sótano todas las armas que puede adquirir en secreto, para cuando llegue el día en que los Caballeros Blancos, como llamará a sus futuros defensores del gran ideal, tengan que combatir por él.

El ritual

Cuervo Honrado (quien por cierto ya está harto de hacerse llamar así) ya lo tiene todo listo. En un par de viajes de incógnito a la ciudad, ha conseguido los ingredientes que necesitaba de un grupo de jugadores de rol locos que conocía de sus anteriores trapicheos. Desgraciadamente a éstos les ha dado por hacer un juego de rol en vivo en el que iban a simular la llegada del demonio a la ciudad, y la han llenado de pintadas demoníacas. Esto ha puesto furioso a Cuervo Honrado, ya que sus planes tenían que desarrollarse en el más absoluto secreto. De todas formas, no parece haber afectado a su desarrollo, y ya todo está listo para la ceremonia, que se realizará una de estas noches, con la participación de Caballo Nocturno y Orca Amigable. Lo que Orca Amigable no acabará de captar será cómo podrá ayudar en la ceremonia, ya que según le han explicado, su función será estar tumbada y atada a una especie de altar, para que los rayos de la luna la irradien y la llenen de energías cósmicas positivas, le ha asegurado Cuervo Honrado. Los tres llevan esto en el más absoluto secreto, porque sino se perdería la magia del momento, asegura Cuervo Honrado. Cuervo honrado habrá cogido prestadas, del sótano de Perro Pastor, una pistola para caballo Nocturno y otra para él.

Se abren varias posibilidades ante los PJ. Una es que descubran a tiempo quienes realmente están implicados en todo esto, y no se confundan con la pista falsa del Perro Pastor y sus Caballeros Blancos. Tal vez consigan interrumpir a tiempo la ceremonia y salvar la vida de la ingenua de Orca Amigable, antes que deba cambiarse el nick por el de Orca Asesinada. Si Cuervo Honrado realiza toda la ceremonia, pero no la finaliza con el sacrificio de la chica, aparecerá el Gran Demonio muy enfadado por tal falta de respeto, acompañado de muchos Demonios Menores. Si la ceremonia se realiza al completo, con la muerte de la chica, el Gran Demonio concederá un gran poder a Cuervo Honrado y a su ayudante: los transformará en vampiros atados a su servicio.

La batalla

A continuación se desarrollará el enfrentamiento final. Ofrecemos los datos para que una vez hayas convertido tus PJ temporalmente a Personajes de *Semper Fidelis* (ver libro básico), puedas enfrentarlos a los Personajes con las características abajo descritas. Si como árbitro crees que los contingentes son insuficientes para tus todopoderosos PJ, añade más Demonios Menores. Puede plantearse de varias formas. Una (Situación A), en que detienen el ritual. Aparece el Gran Demonio acompañado de 10 Demonios Menores, y

parecen muy enfadados. Cuervo Honrado y Caballo Nocturno, armados con pistolas automáticas, se verán forzados a luchar junto a los PJ contra los demonios. La segunda (Situación B) es que la ceremonia se realice en su totalidad, sin que los PJ lleguen a tiempo de impedirlo, pero sí sean testigos de ella. La batalla se plantea entre el Gran Demonio y los dos vampiros contra los PJ.

Si los PJ ni siquiera se han enterado de la marcha nocturna de Cuervo, Caballo y Orca y dormían plácidamente en la Comuna (Situación C), el Gran Demonio, los dos vampiros, y unos 10 Demonios Menores llegarán hasta la casa de Perro Pastor con el sano propósito de cobrarse unas cuantas víctimas. Entonces, el propio Perro Pastor llamará a sus hermanos a la guerra santa, pedirá voluntarios para el combate, a quienes ordenará que se arrojen, y con una especie de puchero les investirá Caballeros Blancos. Anunciará rápidamente que en el sótano guardaba armas para en el caso que algo así sucediera, y que son libres de coger las que deseen. Se presentan voluntarios Perro Pastor mismo, Oso Humilde, Periquito Celeste y Puma Vegetariano, y es de esperar que los PJ. El resto están aterrorizados, y no lucharán. Si la batalla llega de esta forma hasta la comuna, puedes usar para la escenografía la casa multiuso para la que te dimos indicaciones de construcción en la introducción de este mismo suplemento. En el sótano quedaban 5 fusiles de asalto, 8 pistolas automáticas, y 10 escopetas.

SITUACIÓN A

Los PJ se enfrentan conjuntamente a los artífices del ritual contra el Demonio Mayor y diez de sus demonios Menores. Como son demonios marchosos y modernos, vienen armados con una curiosa arma de cuerpo a cuerpo humana, la Motosierra (Tipo CCC, +40%).

LOS DEMONIOS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Armadura Natural	Velocidad y Salto V
Demonio Mayor	90%	80%	70%	160%	10 cm/10 cm
Demonio Menor	60%	50%	50%	-	5 cm/5 cm

El Demonio Mayor es de gran tamaño, y presenta las siguientes características:

- ▶ Usa la peana de tamaño mayor de lo normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueve 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles Ascender o Descender).
- ▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (u horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 10 cm.

Los Demonios Menores son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

ALIADOS DE COMPROMISO				
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad y Salto V
Cuervo Honrado	41%	56%	36%	5 cm/5 cm
Caballo Nocturno	53%	78%	76%	5 cm/5 cm

Constituyen una única Unidad de Combate. Van armados con pistolas automáticas.

Son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

SITUACIÓN B

Utiliza los datos ya proporcionados para el Demonio Mayor. El Gran Demonio usa Motosierra (CCC, +40%), y los Vampiros pueden seguir usando sus dos pistolas automáticas.

LOS NUEVOS SIRVIENTES					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Armadura Natural	Velocidad y Salto V
Vampiro de Cuervo Honrado	71%	66%	56%	40%	10 cm/10 cm
Vampiro de Caballo Nocturno	83%	78%	66%	20%	10 cm/10 cm

Son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 niveles Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.
- ▶ Pertenecen al Clan de la Rosa (tardan 6 turnos en resucitar si no se les aplica el Ataque Especial con el Equipo Antivampiros, que dudamos que los PJ llevaran casualmente encima).

SITUACIÓN C

Utiliza los datos ya proporcionados en las dos situaciones anteriores para los Demonios Mayor y Menores, y para los dos sectarios convertidos en vampiros.

LOS CABALLEROS BLANCOS DE LA COMUNA DE LA FLOR SILVESTRE				
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad y Salto V
Perro Pastor	42%	67%	81%	5 cm/5 cm
Oso Humilde	76%	45%	46%	5 cm/5 cm
Periquito Celeste	21%	53%	53%	5 cm/5 cm
Puma Vegetariano	53%	31%	52%	5 cm/5 cm

Constituyen una única Unidad de Combate. Van armados con las armas que los PJ no hayan querido para ellos (de la lista mencionada anteriormente).

Son de tipo estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Usan la peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

Epilogo

Los vecinos oirán un terrible estruendo, pero están tan acostumbrados a las fiestas y las costumbres extrañas de los miembros de la Comuna, que no le darán importancia. Si ves que las cosas se están poniendo algo feas para los PJ, puedes hacer aparecer a Jeremías el Loco con su vieja escopeta (CCC 20%, CAP 70%, MNT 20%, forma una UC por sí mismo). Los PJ supervivientes tendrán que dar algunas explicaciones tarde o temprano a las autoridades, pero eso ya es otra historia.

ESCENARIO: LA SECTA DEL LOTO NEGRO

Un grupo sectario ha entrado en unas oficinas del gobierno, y aprovechando el descuido y la facilidad de acceso ha capturado al director de las oficinas, al que mantienen como rehén. Solicitan la liberación de sus compañeros, encarcelados tras una redada efectuada por la policía. Han dejado huir al resto de ocupantes de la oficina en gesto de buena voluntad, pero han amenazado con ejecutar al rehén si en menos de cinco horas sus compañeros no son liberados.

Loto Negro

Este es el nombre de la secta, que se dedica a formar paramilitarmente a sus adeptos.

El equipo de asalto

No podrá usar explosivos, dado que podrían dañar al rehén. Según han informado los trabajadores que han escapado, los sectarios iban equipados con material muy diverso, incluyendo máscaras de gas, de forma que los lacrimógenos no van a ayudar mucho. Se impone un asalto en toda regla. El despliegue se realizará a través de las ventanas del escenario.

El Escenario

Deberás recrear una gran planta repleta de oficinas. Para ello te será necesario usar grandes cantidades de tabiques, por ejemplo con viejos juegos de construcción, o con tabiques de maquetismo que puedas conseguir en tiendas especializadas. Si no puedes obtener este material, bastará con que marques en la mesa de juego líneas blancas que indiquen muros (por ejemplo tiras de papel recortado).

Trampas explosivas

El grupo de la secta podrá colocar hasta cinco trampas explosivas en las puertas. Explotan al abrir la puerta, causando x4 Tiradas de Resistencia a quien haya gastado una acción abriendo la puerta. El jugador que lleve a los sectarios, deberá anotar en un papel a parte, en una versión reducida del mapa, en qué puertas ha colocado los explosivos. Los Personajes del bando sectario pueden abrir y cerrar estas puertas tantas veces como quieran sin que les afecten los explosivos. Cuando sea un personaje del bando del equipo de asalto quién la abra, tiene derecho a una Tirada de MNT. Si la supera, percibe el mecanismo de la Trampa y la desactiva para siempre.

El rehén

El bando sectario tiene al rehén atado en una habitación secreta, y no piensa eliminarlo mientras siga en su poder. El jugador de los sectarios también deberá anotar la ubicación del rehén en el mapa en miniatura donde anotará la situación de las trampas explosivas. En cuanto un Personaje del equipo de asalto entre en la habitación correcta, el jugador del Loto Negro deberá comunicar que esa es la habitación del Rehén. Está maniatado, y cuesta tres acciones consecutivas desatarlo (la peana de la figura del equipo de asalto debe estar en contacto con el Personaje rehén). Una vez hecho esto, desde este momento el equipo de los sectarios es libre de intentar disparar al rehén si lo desea.

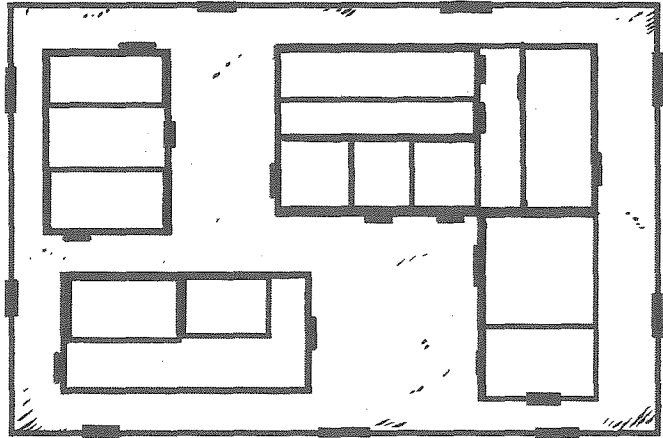
Puedes usar las armas que aquí te ofrecemos, o también las armas genéricas "Made in Taiwán" del reglamento base. Simplemente especificad el año en que queréis desarrollar la historia para saber si ese arma se encuentra disponible o no.

LAS ARMAS

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Tiradas Víctima	Coste
Pistola automática Beretta 92-F (1985)	CAP	+10%	25 cm	∞	X1	6
Escopeta Winchester del 12 (1965)	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
Subfusil UZI (1950)	CAP	+20%	40 cm	∞	X1	12

Despliegue

En primer lugar, despliega todas sus fuerzas el bando de los sectarios, en cualquier lugar que desee del mapa. También anota en un papel dónde coloca los artefactos explosivos y al Rehén. Una vez hecho esto, el bando del equipo de rescate puede desplegar a sus Personajes como si hubieran entrado rompiendo los cristales de las ventanas. Los colocará con sus peanas lo más cerca posible de la ventana por donde se supone que han entrado (vienen indicadas en el mapa).



ESCENARIO: ESCORPIONES DEL DESIERTO

Un fragmento de La historia

La historia puede ser tan variada como lo sean los historiadores. Es difícil que una sola persona sea capaz de crear una modelización exacta de los sucesos que han afectado a millones, y que incluyen además factores económicos y culturales que pueden fácilmente pasar desapercibidos. A finales de la década de los años 30, el Reino Unido se vió obligado a comenzar la Segunda Guerra Mundial declarando la guerra a Alemania, que había anexo territorios que habían pertenecido en el conflicto anterior a Prusia o al Imperio Austrohúngaro, y que habían sido repartidos por los vencedores. Ante la expansión imparable de Alemania (y de la Unión Soviética), Inglaterra no tuvo más remedio que declarar la guerra en una postura claramente defensora de la libertad de los pueblos sometidos por el naciente Eje a la fuerza.

Tras la derrota del Eje en la Segunda Guerra Mundial, las antiguas colonias en África ganan su emancipación por parte de sus antiguos colonizadores, que dejan en ellas infraestructuras logísticas lo bastante avanzadas como para permitir su desarrollo autónomo. Una de las nuevas naciones que aparece es Israel. Sin embargo, esta nación no es bienvenida por los países árabes de la zona.

Los ejércitos vecinos se habían movilizado en un despliegue ofensivo, que en caso de llevarse a cabo habría supuesto la destrucción total del estado de Israel. Ante esta situación, el gobierno israelí decide realizar un ataque quirúrgico, mediante bombardeos contra posiciones militares árabes, en la llamada Guerra de los 6 días (1967). Esta acción, que será eternamente discutida, pretendía preservar la supervivencia del estado de Israel. Se sucedieron otras guerras y batallas, en las que Israel siguió evitando las invasiones árabes.

La sed del desierto

Durante la segunda mitad del siglo XX, el desierto no dejó de ser escenario de terribles luchas. Dicen que las arenas del desierto tienen una sed insaciable de sangre, y son capaces de beber tanta como se les ofrezca, desde los tiempos de los faraones y mucho antes. Este escenario está especialmente diseñado para una batalla en la escala H0, usando tanques de esta escala, así como su correspondiente infantería, en la que cada soldado mide aproximadamente unos 15 mm. Se desarrolla en el conflicto de Israel con Egipto en 1973.

Al descubierto

Los desiertos son un teatro de operaciones muy especial. Priman los enfrentamientos a muy larga distancia, ya que a pesar que existan algunos elementos como dunas o rocamen, el contacto visual con el enemigo suele darse con una gran antelación.

La batalla

Este escenario representa una sección de los múltiples enfrentamientos que se dieron entre árabes e israelíes entre las guerras en el desierto. El bando israelí cuenta con medios tecnológicos muy avanzados, si bien con una merma disponible de recursos humanos. Todo lo contrario que el bando

árabe, que puede comprar grandes cantidades de material de guerra a buen precio y suficientemente funcional, pero de modesta calidad, en su mayor parte material soviético. Cuenta asimismo con grandes cantidades de hombres dispuestos a todo, si bien de entrenamiento humilde.

El mapa

Se usará una mesa de juego de como mínimo 100x150 cm, o como máximo 100x200 cm. La escenografía representará en esta ocasión una zona desértica con rocamen disperso, si bien estará mayoritariamente compuesto por una zona plana, con dos elementos intravesables por Vehículos (dunas con rocamen) de un palmo de diámetro por cada metro cuadrado de zona de juego. Por ejemplo, con una mesa de juego de 120x100 cm, entrarían 4 elementos, en las dos zonas imaginarias de 100x100. Con una zona de 150x100, entrarían tres elementos. Cada jugador coloca un elemento alternativamente, y se decide tras crear el escenario por qué extremo de la mesa de juego despliega cada jugador. Para el resto del despliegue, usa las normas base del reglamento. En adición, una vez las zonas de despliegue hayan sido establecidas, en la zona israelí se colocará, en el lugar concreto de elección del jugador de este bando, un pequeño edificio de 10x10x10 cm aproximadamente (10 centímetros cúbicos). Se trata de un centro de comunicaciones avanzado de las tropas israelíes, y es el objetivo del bando árabe atacante. El edificio es un elemento blindado de escenografía, con un blindaje de 300%. Es susceptible de recibir daño, por las armas lo suficientemente potentes (exactamente como si se tratara de un Vehículo). La destrucción del edificio será pues el objetivo egipcio. El objetivo israelí, es evitar a toda costa que el centro sea destruido totalmente, y aguantar de este modo durante al menos 8 turnos.

Los bandos

El bando árabe dispone de tanques T-54, fusiles Kalashnikov, y medios anti-tanque RPG-7. Los israelíes pueden disponer de la primera versión del Merkava, el Mkl, y de fusiles M-16, y lanzagranadas M-60.

ARMAS ISRAELÍES						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Fusil de Asalto Armalite Ar-15 (M-16, 1959)	CAP	+20%	70 cm	∞	X1	18
LAW de 66 mm	CAP ⊕	+10%	40 cm	2	X5	50

⊕ Sólo afecta a un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. Es un arma con Rebufo (debes usar la plantilla de Gota del reglamento base).

VEHÍCULO ISRAELÍ	
Nombre: Merkava Mkl	Coste: 3969
Características	Armas
Tripulación: 4	Cañón 105 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: sí	+30%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Factor Guía -20%
Clase: Cerrado	Munición:
Altura: 7,5 cm(3,75 en H0)	25 Fragmentación (x4)
Blindaje: 350%	25 Perforación (x7)
Velocidad: 5 cm	12 Alta Perforación (x9)
Salto V: no	Ametralladora Coaxial (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm, Munición ∞, Daño x1
Fecha: 1979	
Transporte: hasta 6 Personajes tamaño normal.	

ARMAS EGIPCIAS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
AK-47	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
RPG-7	CAP ⊕	+20%	80 cm	7	X5	100

⊕ Sólo afecta a un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. Es un arma con Rebufo (debes usar la plantilla de Gota del reglamento base).

VEHÍCULO EGIPCIO	
Nombre: T-54	Coste: 2621
Características	Armas
Tripulación: 4	Cañón D-10T 100 mm (Arma Pesada)
Radioemisora: sí	+30%, Alcance Base 250 cm, Ángulo 360°
Tracción: orugas	Munición:
Clase: Cerrado	35 Fragmentación (x3)
Altura: 5 cm (2,5 en H0)	35 Perforación (x6)
Blindaje: 280%	Ametralladora Coaxial (360°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm, Munición ∞, Daño x1
Velocidad: 7,5 cm	
Salto V: no	Ametralladora Frontal (90°) (Arma Ligera), +40%, Alcance Base 70 cm, Munición ∞, Daño x1
Fecha: 1948	

LA ERA TECNOPUNK

SEGURIDAD ANTISOCIAL

Las cosas no mejoran con los años. La violencia callejera sigue asolando muchas ciudades, una auténtica plaga de la que los gobernantes ni siquiera saben cómo librarse, eso en los casos en que realmente quieren librarse de ella y no justificar sus inversiones en agencias de seguridad privada con que proteger después a los buenos y ricos ciudadanos que podrían ser víctimas de estos malvados delincuentes. Aún así, no es raro ver agentes de policía de grupos especiales intentando desalojar casas con bandas de delincuentes armados hasta los dientes. Todo un espectáculo.

UN FUTURO INCIERTO

De esta manera, podéis escoger como ambientación los principios del año 2050, en ciudades dominadas por la corrupción, donde las guerras a muerte entre bandas son algo habitual. Así, en lugar de pertenecer a ejércitos, vuestros personajes pueden pertenecer a bandas, o incluso a cuerpos de policía o empresas de seguridad rivales dispuestas a luchar por sus territorios.

AVENTURAS Y ESCENARIOS

ESCENARIO: GUERRA DE BANDAS

Un grupo de traficantes de droga, ubicados en un edificio de una zona marginal, y que se hacen pasar por un grupo cívico de ayuda a los desamparados, ha sido descubierto por el Cappo mafioso que domina la zona, el cual ha enviado a sus propios matones para acabar con estos entrometidos, en el preciso momento en que estaban negociando la compra de un extraño artefacto de tecnología punta, un arma experimental por ahora única en el mundo, el fusil de asalto Awakened M-5. El escenario permite participar a más de un jugador. Podéis enfrentar a dos, tres bandas, o las que sean necesarias. O uno de los equipos puede ser el cuerpo de policía local.

Los bandos

En la configuración del escenario aparecen cuatro grandes edificios. Este es un escenario para de dos a cuatro jugadores, en el que cada jugador comienza en el interior de uno de los edificios, a decidir aleatoriamente.

Escenografía

Cuatro grandes edificios conforman la escenografía. Cada jugador desplegará todas sus Unidades de Combate en uno de estos edificios. Tienen diversas ventanas exteriores, y dos puertas principales de entrada. La distribución de la configuración interior queda a gusto de los jugadores. Puede realizarse de forma compartida entre los contendientes, y luego decidir aleatoriamente el edificio en que le toca desplegar a cada jugador. Se tratará de edificios de una sola planta, con diversas habitaciones y puertas interiores.

Equipo extra

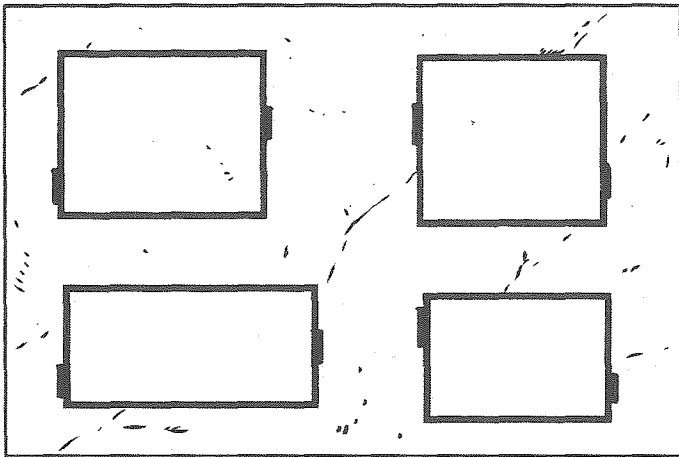
Te proporcionamos algo de equipo extra para armar a tu banda personal. Puedes consultar otro armamento contemporáneo citado en este u otros

suplementos (como el del escenario anterior). Te ofrecemos un escudo antibala policial, recuerda que ocupa el espacio de un arma. Puedes equipar con él tanto a policías como a los miembros de las bandas.

Escudo		
Nombre	Resistencia Adicional	Coste
Escudo Policial Antibala de Kevlar	+40%	4

Victoria y recompensas

El premio será un fusil de alta tecnología militar que ha sido capturado a un furgón de la policía. Se trata de un fusil de asalto experimental y único, llamado Awakened M-5, con +30% de Potencia y un Alcance Base de 80 cm, toda una preciosidad. Se trata de un objeto raro, que el ganador podrá anotar en el Stock de sus Personajes. Para el bando o los bandos perdedores, 6 tiradas de Aprendizaje para cada jugador, a repartir como desee entre sus Personajes supervivientes, y en las Habilidades Básicas que desee.



DARK ECHELLONS



LOS ARCHIVOS

El oscuro universo actual está poblado por los supervivientes de los inacabables desastres que han conmocionado la galaxia entera. Se tardaron milenios en construir un Imperio, y en pocos meses de guerra sólo han quedado sus restos llenando de polvo galáctico el espacio. En este desastre global, conviven especies como los desagradables Bork y los herméticos Elvar, y por supuesto los humanos, diversificados en las más variadas facciones. Por un lado, se mantienen en pie, aunque a duras penas, las estructuras de las Asociaciones Corporativas que colonizaron los Sectores Exteriores. Otros se han reunido en la Orden del Apocalipsis, una especie de soldados místicos que afirman combatir contra un Gran Mal demoníaco que amenaza el Universo. Otros han formado estructuras paramilitares de mercenarios, como la Legión, y por supuesto no faltan los delincuentes espaciales, que se hacen llamar los Lobos. Y entre todos ellos, las pequeñas comunidades o los resquicios de civilización de cada planeta, intentan sobrevivir dentro de lo posible. Pero la vida no es nada fácil en un universo que sólo parece descender más y más hacia la oscuridad final y absoluta.

LOS GIGANTES CAÍDOS

Según se ha podido averiguar gracias a los pocos comerciantes y viajeros dispuestos a compartir sus conocimientos con los habitantes de las zonas que visitan (si bien luego esperan a cambio que se les compre o se les obsequie) las zonas que sufrieron una mayor destrucción fueron las pertenecientes al Imperio, la República, y los Clanes Elvar. En estos, ahora las nebulosas y el polvo estelar son tan predominantes que además dificultan enormemente los viajes espaciales de las pocas naves supervivientes. El oficio de chatarrero del espacio es un oficio con mucho futuro hoy en día, o al menos tanto futuro como permita el de pirata espacial, que suele acabar con la vida de los pertenecientes al primero de una forma rápida y trágica. Los habitantes de los planetas supervivientes han intentado reconstruir unos niveles mínimos de tecnología, unos niveles marcadamente primitivos para lo que estaban acostumbrados, pero funcionales. En general, se ha optado por la vía más sencilla, que ha sido recuperar de los ordenadores datos sobre diseños antiguos, más fáciles de fabricar.

Por otra parte, según se ha ido descubriendo, las diferentes facciones implicadas en la guerra guardaban grandes almacenes con material convencional de reserva en planetas inhóspitos que ni siquiera podían ser considerados como objetivo militar de mínima importancia. Normalmente eran fortalezas subterráneas, muy bien disimuladas, y protegidas por armas electrónicas inteligentes. Colocadas en planetas en los que no se aposentaba ninguna colonia, eran tan secretos que tras la destrucción de las bases militares de las que dependían, han quedado la mayoría en el olvido. Son el gran sueño de todo chatarrero, si bien entrar en su interior y sobrevivir a sus armas automatizadas es toda una proeza.

LOS CLANES ELVAR

La zona de los Clanes Elvar ha sido la que se ha recuperado con una mayor prontitud. En pocas décadas, han restablecido casi toda su estructura de gobierno. Dado que en general sobrevivieron los centros productores de materias primas, gracias a su mentalidad cooperativa, han creado nuevos centros de producción, han recuperado sus centros de investigación, y poseen una flota de naves de todo tipo, si bien no como las de otros tiempos, si muy superior al resto de civilizaciones implicadas en la Guerra. Se dice incluso que han conseguido, ocasionalmente, establecer un primitivo sistema de comunicaciones (aunque era corriente por toda la Galaxia) entre dos o tres sistemas estelares diferentes.

Siempre han sido difíciles de comprender por parte de los humanos, cuyos máximos científicos comentaban a veces que se sentían como primates al lado de los avanzados Elvar. Incluso las más pequeñas interrelaciones resultaban algo complejas para los humanos. Por poner un ejemplo, la costumbre de usar símbolos y banderas por parte de los humanos chocaba con el identificador de estos seres, que era simple y llanamente una pequeña melodía que, según cual fuera, identificaba a los Elvar como representantes de toda

su especie, o sólo como enviados por parte de uno de sus clanes. Pero las melodías eran tan complejas, que sólo humanos con un oído musical extremadamente fino (genial, de hecho) eran capaces de identificar las distintas melodías. Así que parte del séquito humano en las relaciones diplomáticas era uno de estos músicos, los cuales además eran los únicos en poder conocer el estado de humor a partir del melodioso tono de los Elvar al hablar. Se dice que los Elvar en lugar de hablar, cantan, debido a su melosa entonación. Los pueblos humanos admiran la capacidad y rapidez de esta especie. sin embargo, lo que ignoran es que además, los Elvar tienen una gran prisa por reorganizarse y recuperar sus investigaciones científicas. Se avecina sobre la galaxia un mal terrible al que los Elvar estaban a punto de hacer frente antes de la gran destrucción. La estupidez del Imperio puede haber condenado a toda la Galaxia a la desaparición definitiva, o a algo mucho peor.

LA ANTIGUA ZONA DEL IMPERIO

Los sistemas estelares supervivientes sólo guardan de su viejo Imperio gobiernos principalmente totalitarios y militarizados, aunque totalmente independientes entre sí. Los Marines del Imperio siguen existiendo, pero cada sistema estelar usa ahora su propio diseño y sus propios colores de guerra. La mayoría creen (así han sido educados generación tras generación) que el Imperio actuó en su día en defensa propia atacando a la República y a los Elvar, y que gracias al sacrificio de sus predecesores ahora pueden disfrutar de la vida. De todas formas muchos sistemas planetarios han adoptado gobiernos más democráticos una vez han escapado del yugo Imperial, y tienen otro tipo de opiniones.

LOS RESTOS DE LA REPÚBLICA

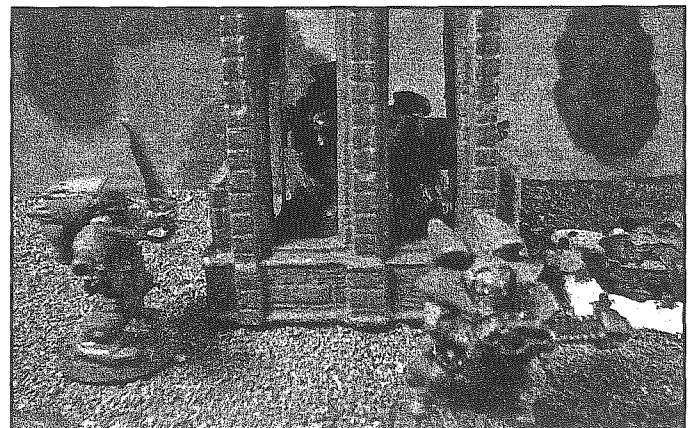
Entre los supervivientes de la República se ha mantenido el espíritu democrático y participativo en todas sus estructuras. Como en los supervivientes Imperiales, la autonomía de cada sistema planetario es total, y sólo se realizan intercambios comerciales de objetos manufacturados poco comunes gracias a los escasos convoyes espaciales de comerciantes y mercenarios.

MERCENARIOS INDEPENDIENTES O MILICIAS LOCALES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Voluntario	30%	30%	40%	5 cm	10
Reemplazo	30%	40%	50%	5 cm	12
Veterano	50%	60%	70%	5 cm	18
Elite	70%	80%	90%	5 cm	24

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- Puedes usar una peana de tamaño normal.
- Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.



LOS SECTORES EXTERIORES

Tanto el Imperio como la República, antes de su mutua destrucción, otorgaron suculentas ventajas fiscales a aquellas Entidades lo suficientemente poderosas y arevidas como para aceptar explotar las riquezas de los lejanos Sectores Exteriores. El Imperio estableció, mediante la ocupación temporal por parte de sus tropas, los temidos Marines, las Colonias Imperiales, bastas agrupaciones de sistemas estelares que quedaban delimitadas como territorio imperial, y las flotas imperiales cuidaban que estas zonas no fueran visitadas por indeseables. La República hizo lo propio con sus exploradores, en realidad simplemente tropas ligeras bajo la apariencia de grupos de investigación, que hizo suyas otras tantas alejadas zonas del espacio, estableciendo los Protectorados. Al frente de cada Colonia o Protectorado, se colocaron las directivas de las gigantescas empresas implicadas, las en su tiempo llamadas AEE, Agencias de Explotación Exterior, que en realidad se formaron expresamente a través de la unión de muchas empresas inversoras, formando las citadas Superentidades. En poco tiempo, las Agencias tomaron total control de la concesión de sus territorios, estableciendo su propio gobierno local y su propio ejército defensivo, siempre bajo el auspicio de sus respectivos gobiernos imperial o republicano. En general, las diferentes Agencias originarias de una misma facción, eran aliadas, pero existían roces cuando se descubría un nuevo mundo repleto de recursos naturales en una zona fronteriza, enfrentamientos que eran, en ocasiones, lo suficientemente belicosos como para tener que esconderlos de la opinión pública. Las tropas regulares y las flotas de cada facción se retiraron una vez creyeron que la situación ya estaba controlada por las AEE. Cada Agencia tomó como base un sistema estelar entero, y colonizó las zonas de su alrededor en el nombre de su gobierno. Evidentemente, no resultaron neutrales durante la guerra, y esos sistemas-base fueron aniquilados. Parece ser que los equipos de gobierno corporativos sobrevivieron a pesar de todo, y se instalaron en otros sistemas, aunque actualmente no llegan a controlar a todos los sistemas que antaño conformaban sus Superentidades: muchos, si bien con cláusulas para servir como aliados ocasionales en caso de necesidad, han proclamado su independencia. Cabe decir que el nivel de destrucción fue mucho menor entre estas corporaciones, y mantienen una unidad mayor que la de los territorios de la antigua República y del Imperio, que fueron los grandes derrotados.

Además de los negocios de prospección, cultivo y otras obtenciones de materias primeras, cada Superentidad se especializó en un tipo de producción manufacturada concreta. El resto procura imitar los productos de sus contrincantes, pero usualmente consiguiendo una calidad inferior. Estos tipos específicos de tecnología siguen existiendo hoy en día, aunque también han sufrido un evidente revés tecnológico.

Actualmente, tras el gran desastre, la estructuración de las Superentidades ha favorecido la "independencia" de cada sistema estelar, si bien aquellos que provenían de una misma Superentidad se consideran "aliadas", y en ocasiones pueden actuar conjuntamente. Siguen usando uniformidades similares, y sus culturas mantienen sus tradiciones y costumbres, lo que les otorga una cierta idea de Orden y unidad con los sistemas vecinos que provienen de un origen compartido. Sin embargo no son raros los enfrentamientos entre dos facciones provenientes de la misma Superentidad. En cambio, independientemente del gobierno original, República o Imperio, ahora cada Superentidad tiene a todas las otras por competidoras y enemigas. Se rumorea incluso que los grandes dirigentes conservan todavía el control sobre algunas naves-misil ocultas en algunos de los sistemas que todavía controlan (e incluso que siguen habiendo naves-misil en sistemas que no han conseguido controlar), pero que dada su mentalidad "comercial", no ven como una opción la destrucción total de unos recursos que quieren conseguir para aumentar su propio lucro personal, y dirigen todas sus estrategias hacia el mantenimiento de sus posesiones y los planes de conquista y anexión a largo plazo.

Hoy en día, ya no existen las enormes flotas de naves del pasado, ni de guerra ni comerciales. Todos los enclaves tecnológicos importantes, con sus fábricas incluidas, fueron destruidos en las supernovas de la guerra. Mantener un gran ejército tampoco es viable, y menos si no existe la suficiente cantidad de naves espaciales para conferirles movilidad. Los ejércitos actuales son prin-

cipalmente defensivos y locales, sin faltar unidades especiales para combates muy específicos.

Tecnológicamente, se ha dado un fenómeno curioso. La supervivencia de conocimientos sobre todo tipo de desarrollos e industrias fue algo común, dado que en un simple ordenador portátil era habitual tener enormes cantidades de datos técnicos muy precisos sobre desarrollos de todas las épocas. Aunque los datos estaban al alcance de cualquiera, la capacidad de llevarlos a la práctica era otro cantar. Y de aquí, surgió una evolución, que por ser lógica, acontecería de forma paralela e independiente en diferentes planetas supervivientes: empezar casi desde cero construyendo primero una primitiva, pero práctica tecnología, similar a los primeros siglos de industrialización humana en su planeta de origen. Los primeros pasos se superaron rápidamente, y progresivamente se iban construyendo máquinas con el fin de ayudar a la creación de otras máquinas más complejas. Para poder fabricar un martillo, primero es necesario crear una fundición. Una vez tienes el martillo, ya puedes trabajar los metales para darles forma, con lo que construir máquinas simples, que ayuden a construir máquinas un poco más complejas, y un largo etcétera.

Los antiguos diseños que se guardaban sobre los principios de la revolución industrial se aplicaron a todos los niveles. La forja de metales fue un primer y difícil paso, para gentes que estaban acostumbradas a los lujos de una perdida tecnología totalmente automatizada. Tener que realizar los duros trabajos de minería y extracción de materiales, fue una reencontrada y ardua tarea. Ahora, muchos entendían en su total extensión las aburridas palabras de los libros de historia sobre lo duro que era el trabajo para las generaciones humanas previas al viaje espacial. Progresivamente, y a un buen ritmo gracias al camino ya marcado, exento de los ensayos y errores de las antiguas generaciones humanas, se pasó por las diferentes fuentes de energía, aleaciones cada vez más depuradas, y elementos progresivamente miniaturizados. El estado actual, es bastante parecido, en líneas generales, al de la humanidad del legendario planeta Terra en su tercer milenio. Sólo que mezclado ocasionalmente con los restos de la tecnología perdida: entre muchas otras paradojas del extraño momento, surcan los espacios siderales enormes naves espaciales transportando vehículos con motor de combustibles fósiles que reventan en otros planetas.

En la mayoría de sistemas antiguamente pertenecientes al Imperio o a la República, se ha optado por diseños genéricos o apersonales. Por el contrario, entre los supervivientes de las corporaciones comerciales que se habían instalado en los Sectores Exteriores, se ha dado un trato más personal en los diseños. De hecho, estas corporaciones poseían en su mayoría un claro origen étnico común, propiciado por las propias Directivas, que encontraban que no sólo era preciso ofrecer una filosofía de empresa con que motivar a los trabajadores, sino darles también una especie de "nacionalidad" que les hiciera competir con el resto de corporaciones. Las directivas nunca habían tomado estos curiosos enfoques comerciales como algo serio, sino como una forma conjunta de aumentar la competitividad entre sus trabajadores y por tanto los niveles de producción. En cambio, los trabajadores creyeron tan profundamente en la imagen que se les ofrecía, que muchos se veían participando en la creación de una especie de nueva nación con valores reencontrados a la que ser fiel. "Tenemos que volvernos del color de nuestra Agencia", afirmaban con ingenuidad los sufridos asalariados. Se usaron los antiguos orígenes étnicos que eran mayoría entre sus poblaciones para dar forma a estas culturas empresariales, que de hecho solían ser orígenes étnicos compartidos con sus gobernantes. Si bien sus poblaciones eran de constitución multiétnica, solía haber una cultura claramente preferente, aunque sólo fuera porque los trabajadores que voluntariamente escogieron trasladarse a una empresa u otra junto a sus familias, escogieran la que contenía un mayor significado emocional para ellos.

Para cada una de las corporaciones que actualmente sobreviven, te presentamos equipo diseñado y fabricado en éstas. Sólo puedes usar equipo de una Agencia concreta para los Personajes soldados pertenecientes a éstas, como si de países en guerra se tratara. Puedes usar el equipo genérico humano del reglamento base para cualquiera de ellas. El resto se considera equipo "raro", que puede ser capturado al enemigo y guardado en Stock, pero con el que no puedes contar en grandes cantidades.

SOVHOSES

Tras la devastación de la Guerra Cósmica, esta fue probablemente la zona de los sectores exteriores con mayor grado de devastación en cuanto a industria se refería. No quedó absolutamente nada más que los sistemas con planetas de dedicación ganadera y agrícola, y sus almacenamientos. A lo sumo, algunas minas, que fue lo que permitió una cierta reindustrialización. La especialidad de estas gentes eran los cultivos de Tanshees, una especie vegetal de crecimiento rápido y altamente nutritiva del tamaño de árboles gigantes; sólo crecen en zonas muy rocosas y abruptas. En principio eran trabajadores subcontratados por las vecinas Commonhealth y United Stellar Systems. Sin embargo, debido a los continuos abusos en los precios, los trabajadores de estas pequeñas empresas subcontratadas acabaron organizándose en comunas primero, y consejos después. Al final, crearon una nueva Agencia por pleno derecho, si bien primitiva y falta de recursos, con la suficiente organización para frenar a sus anteriores contratantes, quienes ahora debían negociar con los representantes de los Sovhoses en calidad de iguales.

SOVHOSES: EJÉRCITO REGULAR

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Soldat	40%	50%	50%	5 cm	14
Storosh	50%	60%	60%	5 cm	17
Borets	60%	70%	70%	5 cm	20
Komissar	70%	80%	80%	5 cm	23

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Pueden usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

El Consejo Supremo

Cada planeta cuenta con sus dirigentes locales, siempre miembros del Partido, que han demostrado su eficacia y fidelidad. El planeta o planetas de un mismo sistema estelar se denomina Sovhov, y está regido por estos gobernantes locales. Algunos de ellos consiguen ser aceptados como miembros del Consejo Supremo, el máximo órgano rector de los Sovhoses. La estructura de los Sovhoses parece haber resistido bastante bien la calamidad de la guerra. Por otra parte, precisamente gracias a su principal dedicación a los productos primos y su escaso nivel de manufactura, no fueron considerados un objetivo principal.

CANTIDAD PRAGMÁTICA

El material producido por los Sovhoses nunca ha sido famoso por su calidad, en cambio sí lo ha sido por lo práctico y económico de su diseño. Pasar de un sistema totalmente agrícola y ganadero a construir una mínima capacidad industrial ha sido un sobreesfuerzo digno de admiración.

ARMAS DE SOVHOSES

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Pistola Automática Tula 9	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6
Subfusil PPD-134	CAP	+20%	30 cm	∞	X1	10
Fusil de Asalto AK-87	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
Ametralladora PKR-254	CAP	+30%	50 cm	∞	X1	16
Bayoneta K-5 Ⓞ	CCC	+10%	-	-	X1	1

Ⓞ Como excepción, puedes unirla a un fusil o subfusil de la misma Entidad (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.

BLITZERFAUST

La unión de las casas

Antes de la guerra, la unión de corporativas como Schnauzer Korporationen, Dragon Metals, Prospecciones Ribbentropp y otras diversas, permitió la creación de un grupo lo suficientemente fuerte como para adquirir una de las concesiones gubernamentales de mayor interés. Tras la gran devastación, la zona de concesión ha quedado fragmentada, y los antiguos socios han establecido sus propios feudos, si bien colaboran entre ellos, a causa de una cierta cultura compartida, y de la competencia ya suficientemente omnipresente de otras corporaciones, en especial Commonhealth y Shogoon.

Soldados de hielo

En la uniformidad oficial suelen predominar los tonos azulados, si bien no faltan camuflajes adaptados a los entornos habituales. Los soldados de Blitzerfaust son famosos por sus duros entrenamientos y su alta capacidad para la disciplina.

BLITZERFAUST: EJÉRCITO REGULAR

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Wehrmann	40%	70%	50%	5 cm	16
Krieger	50%	80%	50%	5 cm	18
Kämpfer	60%	80%	60%	5 cm	20
Kommandant	70%	90%	70%	5 cm	23

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Pueden usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

La ciudadanía

Sistema político en el cual predomina un sistema electoral en que sólo tienen voto aquellos que hayan demostrado su interés y hayan participado en el de la Sociedad. Los gandules, egoístas y parásitos no tienen cabida en el "hormiguero" de Blitzerfaust. Quienes hayan servido doce años en servicios sociales, o cuatro años en el ejército, obtienen el status de "Elector", que les otorga grandes ventajas fiscales y políticas. Por supuesto, existen otras formas en que puede obtenerse este status, aportando ayudas de diverso tipo a su sociedad, por ejemplo de tipo económico.

Bigesrellsburg

Este es el sistema en el que reside actualmente el gobierno del Gran Duque, el principal dirigente de la Agencia aún hoy en día. En el resto de Sistemas están regidos por un Canciller. Aproximadamente el 58% de los Cancilleres siguen fieles al Gran Duque, lo que es un porcentaje muy elevado. El resto de sistemas han jurado fidelidad a otros Duques, o se han proclamado independientes.

Precisión y calidad

La exquisita especialidad de Blitzerfaust es el armamento personal, que ya en sus tiempos era apreciada por su precisión, fiabilidad y calidad, si bien a precios algo elevados.

ARMAS DE BLITZERFAUST

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Subfusil Schnauzer SZ-3	CAP	+30%	55 cm	∞	X1	16
Pistola Automática Schwarzlose SCH-9	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6

Fusil de Asalto Sturm-gewehr SG20	CAP	+30%	65 cm	∞	X1	18
Fusil de Asalto Sturm-gewehr SG32	CAP	+30%	75 cm	∞	X1	20
Ametralladora MG-5000	CAP	+40%	70 cm	∞	X1	22
Bayoneta Bajonett B3®	CCC	+10%	-	-	-	1

® Como excepción, puedes unirla a un fusil o subfusil de la misma Entidad (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.

COMMONHEALTH

La Cooperativa

Originalmente constituyó la unión cooperativa de un grupo de empresas, en que el trabajo común crearía una riqueza con la que crear servicios sociales de alta calidad: sanitarios, educativos, etc. La competencia con otras corporaciones, haría que este objetivo de una "salud común" no alcanzara nunca su cota esperada, y con el tiempo el sistema gestor fue involucionando hacia el poder de una pequeña aristocracia. Una parte de las pequeñas empresas subyugadas a estas decadentes cooperativas se independizaría ya antes de la guerra, formando buena parte de los Sovhoses.

El Ejército Territorial

La uniformidad usa colores marrones y verdes. El principal cometido de estas tropas era la defensa de sus territorios, no estaban diseñados para el ataque y conquista.

COMMONHEALTH: EJÉRCITO REGULAR					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Alistado	50%	60%	70%	5 cm	18
Combatiente	60%	70%	80%	5 cm	21
Ordenanza	70%	70%	80%	5 cm	22
Commando	70%	70%	90%	5 cm	23

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

La Cámara

Sistema político que se basa en la Cámara de los Dirigentes. Conseguir un título de Dirigente es uno de los mayores logros en la sociedad de la Commonhealth. Para conseguirlo, primero debe haber una vacante (dado que es un cargo vitalicio, suele ser por dimisión o defunción), y luego conseguir el mayor número de firmas entre el resto de Dirigentes. Hay un número muy concreto de Dirigentes en la Cámara de cada Sistema Estelar, aunque siempre impar. Este es el sistema en el que reside el gobierno del Ministro. En el resto de Sistemas están regidos por un Concejal. Aproximadamente el 34% de los Concejales siguen fieles al Ministro.

La Barrera de Hierro

Esta Agencia ha manifestado siempre una mentalidad muy defensiva. Eran famosos sus refinados Droides Fijos de Defensa (DFD), diversos tipos de armamento electrónico con propia inteligencia y autonomía que podían instalarse en un abrir y cerrar de ojos en un asentamiento y convertirlo en un auténtico fortín, e iban desde pequeñas ametralladoras automáticas que identificaban visualmente a los miembros de su guarnición, hasta gigantescas torres de defensa automatizadas transportadas mediante gigantesco helideslizadores. También se habían hecho con los mejores científicos en cuanto a investigación de nuevos materiales para armaduras personales, y habían alcanzado importantes avances en este campo.

ARMAS DE LA COMMONHEALTH						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Pistola Aut. Webley Mk112	CAP	+10%	20 cm	∞	X1	6
Subfusil Tranter Mk221	CAP	+20%	40 cm	∞	X1	12
Fusil de Asalto Turner Mk308	CAP	+30%	50 cm	∞	X1	16
Ametralladora Wallace SCT1	CAP	+20%	30 cm	∞	X2	20
Espada Wolfen	CCC	+20%	-	-	X1	2
Cuchillo Garra De Lobo ®	CCC	+10%	-	-	X1	1

® Como excepción, puedes unirla a un fusil o subfusil de la misma Entidad (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.

UNITED STELAR SYSTEMS

La Gran Unidad

La gran conciencia de unión de los miembros de esta Superentidad ha hecho que sea una de las que se mantienen más unidas, pese al cese de las comunicaciones a larga distancia. Incluso suele ser común encontrarse con ejércitos formados por tropas provenientes de diferentes planetas en campañas de ataque o defensa, algo más difícil de conseguir en el resto de supervivientes de las otras corporaciones.

Defensores de la tierra

La gran conciencia de defensores de sus gentes y tierras, confiere a los soldados de USS una moral a prueba de bomba.

El poder de un pueblo

Sistema político: el gobierno es totalmente democrático. Los votos de todos sus miembros deciden, en periodos de unos 10 años humanos, la elección de un equipo político u otro. La larga duración de estos mandatos hace que la votación se tome bastante en serio, así como favorece que se tomen decisiones a largo plazo, ya que la casta política no necesita hacer demostraciones o espectáculos ante sus votantes al poco de entrar a gobernar.

UNITED STELAR SYSTEMS: EJÉRCITO REGULAR					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Guardián Auxiliar	50%	50%	50%	5 cm	15
Guardián	60%	60%	60%	5 cm	18
Guardián de Primera	70%	70%	70%	5 cm	21
Jefe de Equipo	80%	80%	70%	5 cm	23

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Nueva Florida

Este es el sistema en el que reside el gobierno del Presidente. En el resto de Sistemas están regidos por un Senador. Aproximadamente el 67% de los Senadores siguen fieles al Presidente.

La importancia de la movilidad

Para esta Agencia la palabra clave era movilidad. Quien llegaba primero a un lugar, se lo quedaba, y eso requería movilidad. Quien era capaz de enviar sus tropas más deprisa y más lejos, era quien podía ganar una batalla, o como mínimo no perderla, y eso, en una palabra, se llama movilidad. Los mejores diseñadores de la galaxia (por lo menos humanos) estaban a sueldo de la USS, y produjeron deslizadores gravíticos y mochilas impulsoras que con menor espacio eran capaces de auténticas filigranas.

ARMAS DE UNITED STELAR SYSTEMS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Fusil de Asalto M116 A3	CAP	+20%	70 cm	∞	X1	18
Subfusil Carmelite COMM	CAP	+20%	45 cm	∞	X1	12
Pistola Automática CLT-11 A5	CAP	+10%	+30 cm	∞	X1	8
Ametralladora Magnus M9A3	CAP	+40%	65 cm	∞	X1	20
Escopeta Táctica CAWS15	CAP	+50%	60 cm	∞	X1	22
Bayoneta M-130 ©	CCC	+10%	-	-	X1	1

© Como excepción, puedes unirla a un fusil o subfusil de la misma Entidad (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.

Te presentamos un vehículo que puede causar estragos, una moto deslizadora para dos tripulantes. Sus usuarios de USS lo llaman la kamikaze, pero lo cierto es que causa muchas bajas (en el bando contrario, también).

La ametralladora puede ser usada tanto por el Piloto como por el segundo tripulante, aunque en momentos desesperados, éste puede usar su arma personal mientras el Piloto alterna entre conducir y disparar la potente Magnus doble. Es capaz de superar en un momento concreto obstáculos de hasta 10 cm, pero no de mantenerse a esta altura (no vuela, sólo es un vehículo gravítico). Prueba a volar con ella entre los bosques.

VEHÍCULO DE USS	
Nombre: Motodeslizadora M-170	Coste: 306
Características	Armas
Tripulación: 2	Doble ametralladora Magnus M9A3 (Arma Ligera), Potencia +40%, Alcance Base 65 cm, Munición ∞, Daño x2
Radioemisora: Sí	
Tracción: Gravitatoria	
Clase: Abierto	
Altura: 5 cm (2,5 en H0)	
Blindaje: 110%	
Velocidad: 20 cm	
Salto V: 10 cm (5 en H0)	
Fecha: CF	

NEUROTRONIC CYBER SYSTEMS

Los Resultados son nuestro Líder

Esta tal vez sea la Superentidad que más resquicios guarda de su pasado comercial. Absolutamente todo se rige en función de los resultados y la productividad obtenida. Son aquellos que pueden demostrar un mayor grado de productividad quienes escalan puestos en la sociedad.

Un ejército de máquinas

En cuanto a la uniformidad se refiere, más que usar colores identificativos, la mayor parte de sus tropas están recubiertas de metal bruñido que evita reflejos. Los Droides de Batalla, un prodigioso y secreto invento de esta Agencia, son uno de los elementos más codiciados del universo. Más efectivos, resistentes y mortíferos que cualquier ser vivo, y dotados de Unidades Paralelas de Proceso Neuronal (UPPN) que les permiten aprender, mejorar y autorrepararse. Por el contrario, sus tropas humanas, constituidas dentro del ejército regular, están poco adiestradas, excepto en los niveles más altos de sus fuerzas especiales.

NEUROTRONIC CYBER SYSTEMS: EJÉRCITO REGULAR					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Nivel Naranja Uno	30%	40%	30%	5 cm	9
Nivel Naranja Dos	40%	50%	40%	5 cm	12
Nivel Naranja Tres	50%	60%	60%	5 cm	16
Intendente Naranja	60%	70%	70%	5 cm	19

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

El diseño continuo

En su sistema político, la producción y el diseño lo son todo. Es una de las Superentidades con menor índice de población. A causa de esto (o tal vez al revés) disponen de soldados "artificiales", tan buenos o incluso mejor que el mejor de los soldados humanos. Los soldados humanos suelen combatir en menor cantidad, y dentro de un tipo de vehículo muy concreto, droides de mayor tamaño (unos 5 metros) con capacidad para un hombre.

Cyberia

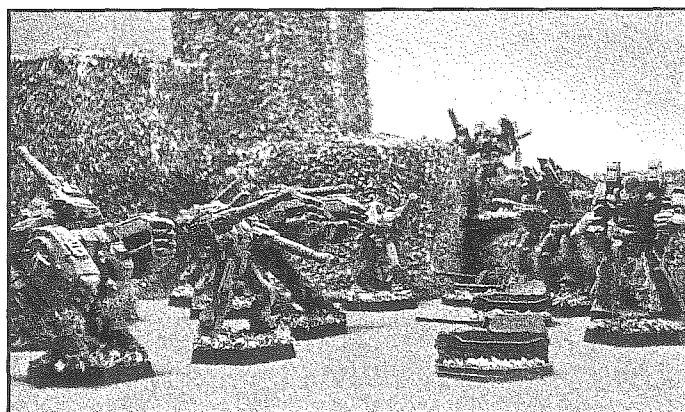
Este es el sistema en el que reside el gobierno del Gran Director. En el resto de Sistemas están regidos por un Gerente. Aproximadamente el 43% de los Gerentes siguen fieles al Gran Director.

Maestros del ingenio

Sus diseños de aplicación militar se basan claramente en las dificultades para disponer de recursos humanos suficientes en todas las tareas. Relegar la guerra a los robots era una solución de supervivencia, y no tan eficiente como muchos pensarían. Tal vez las personas fallen, pero las máquinas complejas, también. En ECS, los mejores expertos en robótica, lo saben mejor que nadie.

ARMAS DE LA NEUROTRONIC CYBER SYSTEMS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Subfusil ECS-55	CAP	+20%	35 cm	∞	X1	10
Fusil de Asalto ECS-63	CAP	+30%	60 cm	∞	X1	18
Pistola Automática ECS-38	CAP	+10%	25 cm	∞	X1	6
Ametralladora ECS-902	CAP	+40%	40 cm	∞	X1	16
Cuchillo de Com-mando ECS-2 ©	CCC	+10%	-	-	X1	1

© Como excepción, puedes unirla a un fusil o subfusil de la misma Entidad (pagando el Coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.



Andadores Acorazados

La especialidad en diseño de Vehículos de esta Agencia es única: son sus conocidos robots tripulados. Ofrecen grandes posibilidades tácticas gracias a una alta movilidad, ya que no se ven obligados a quedarse a ras del suelo como los tanques, sino que pueden escalar o superar grandes obstáculos, y por otra parte no resultan tan caros como los vehículos gravitatorios, en estos tiempos difíciles de construir. La Agencia los tiene a la venta, de forma que cualquier otra Agencia o agrupación de origen humano puede disponer de ellos, al contrario que sus Soldados de Metal. Uno de los logros de diseño más apreciados es la posibilidad, mediante la inserción de grandes brazos mecánicos, de usar Armas Gigantescas a medida de las necesidades de cada contienda, aunque en opinión de muchos, esa ventaja no paga el coste de fabricación más elevado.

VEHÍCULO DE NEUROTRONIC CYBER SYSTEMS	
Nombre: Oso Pardo Tipo (AA-5015)	Coste: 784
Características	Armas
Tracción: Andador	Misiles Henkel (Arma Ligera)
Clase: Cerrado	Potencia +10%, Alcance 130 cm,
Tripulación 1	Factor Guía -10%, Ángulo 180°
Radioemisora: sí	Munición
Velocidad 10 cm	20 Fragmentación, Daño x3,
Altura 7,5 cm (3,75 en HO)	Puedes equiparlo hasta con dos
Armadura 180%	Armas Gigantescas.
Salto V: 5 cm	
Fecha: CF	

VEHÍCULO DE NEUROTRONIC CYBER SYSTEMS	
Nombre: Depredador (AA-5020)	Coste: 1388
Características	Armas
Tripulación 1	Granadas-Misil Arrowshot (Arma Ligera)
Radioemisora: sí	Potencia +30%, Alcance 150 cm,
Tracción: Andador	Factor Guía -20%, Ángulo 180°
Clase: Cerrado	Munición
Altura 7,5 cm (3,75 en HO)	5 Fragmentación, Daño x4,
Blindaje 160%	Puedes equiparlo hasta
Velocidad 10 cm	con dos Armas Gigantescas.
Salto V: 15 cm	
(posee Impulsor Vertical)	
Fecha: CF	

ARMAS GIGANTESCAS DE NCS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Daño	Munición	
Megadestral	② CCC	+30%	-	X3	-	27
Megaametralladora CS-8025	② CAP	+30%	80 cm	X2	∞	132
Megaametralladora CS-8117	② CAP	+20%	60 cm	X2	∞	96

② Puedes armar con ellas a los Monstruos o Vehículos en los que se incluya la característica conforme puede usar Armas Gigantescas.

ESCUDOS GIGANTESCOS			
Nombre		Resistencia adicional	Coste
Megaescudo de Kevlar CS-E5	②	+30%	9
Megaescudo de Titanio CS-E7	②	+40%	12

② Puedes armar con ellas a los Monstruos o Vehículos en los que se incluya la característica conforme puede usar Armas Gigantescas.

Soldados de Metal

Los robots individuales de tamaño humanoide son otro de los desarrollos que ECS ha podido volver a desarrollar en poco tiempo. Prácticamente una obligación, dada la menor cantidad de recursos humanos que posee esta Agencia

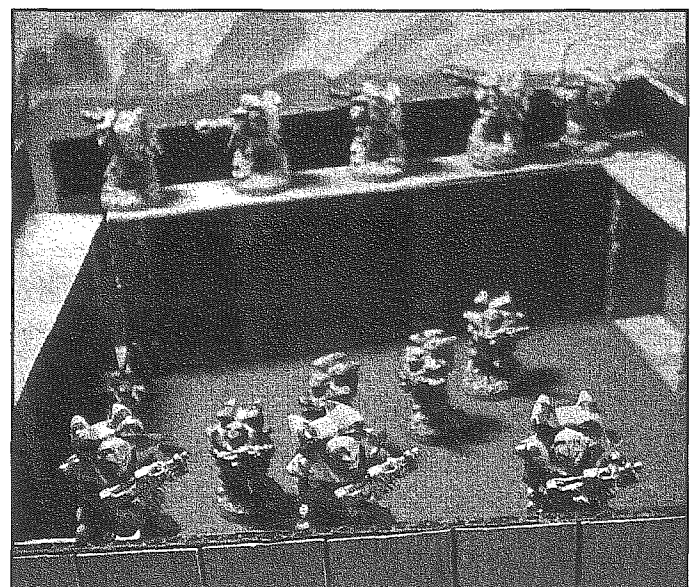
en frente de las otras. Dedican a sus hombres a tripular los seguros Andadores Acorazados, y a la retaguardia, y envían robots a luchar. Tiene mucho sentido, y, además, estos robots están siendo examinados por parte de la Orden del Apocalipsis como una posible opción de lucha contra las hordas de la Plaga Negra. ECS sólo dispone de ellos en reducidas cantidades, principalmente para defensa, y no quiere ni oír hablar de vender los planos de diseño a otras corporaciones. Por otra parte, en alguna ocasión se ha detectado un malfuncionamiento de las redes neuronales artificiales de estos droides independientes, que han acabado atacando a sus propios compañeros. Poseen capacidad para aprender, pero parece ser que esta capacidad ha llevado en consecuencia capacidad para crear modos de pensamiento que escapan a la influencia de los inhibidores de conducta desviada de serie. Oficialmente, para justificar estos desagradables ataques a sus congéneres, en ECS se alude a los problemas técnicos que sufre la Agencia para poder fabricar artilugios tan avanzados con la poca tecnología que han podido recuperar de la guerra, y que con el tiempo tendrán fácil solución. Por ahora, creen que es mejor no mezclar Soldados de Metal con humanos, por si acaso.

TROPA: SOLDADOS DE METAL						
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Armadura Natural	Coste
Erradicador	60%	50%	70%	5 cm	70%	25
Eliminador	70%	60%	80%	5 cm	100%	31

Son de tamaño normal, y presentan las siguientes características:

- ▶ Pueden usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel para Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

La Armadura Natural de estos robots es su propio cuerpo, evidentemente no se la pueden sacar, al igual que los organismos biológicos con piel especialmente resistente. Sin embargo, eres libre de añadirles Armaduras Artificiales, como si de cualquier otro Personaje se tratara. Los Soldados de Metal han mostrado un comportamiento extraño en ocasiones. En el momento en que estos Soldados deban pasar un Chequeo de Moral (usualmente porque su UC se ha visto reducida a la mitad o menos), tras efectuar las tiradas y anotar los cambios (Moral Alta o Pánico), aquellos robots que entren en Pánico deberán hacer una segunda Tirada de Moral. Si no la pasan, se vuelven locos, y pasan a estar bajo el control del jugador oponente (si hay más de un oponente, se distribuyen aleatoriamente entre ellos). De todas formas, su red neuronal es muy férrea, y no suelen caer en estos cambios de conducta. Si el rival es quien gana la partida, se queda con esos robots disidentes.



SHOGOON KHAN

La ira del Emperador

Esta Agencia posee y posee uno de los sistemas más rígidos y disciplinados. Es incluso habitual la pena de muerte, que en la mayoría de los casos se espera que sea autoaplicada por el afectado, en una especie de ritual ancestral.

Señores de la Guerra

Los uniformes de esta facción suelen contener combinaciones de rojo sobre blanco. Las tropas de Shogoon Khan (SK) son especialmente feroces, sobre todo en combate cuerpo a cuerpo, disciplina para la que se preparan desde jóvenes.

SHOGOON KHAN: EJÉRCITO REGULAR					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Atsaharu	70%	40%	50%	5 cm	16
Ronin	80%	50%	60%	5 cm	19
Faidatsu	80%	60%	60%	5 cm	20
Samurai	90%	70%	70%	5 cm	23

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

El mandato

El sistema político se basa en una organización tremendamente jerárquica, si bien no completamente rígida. Al mando de cada planeta queda un Gran Gobernador o Daimyo, que domina sus propios territorios y sus propios ejércitos personales, y todos los planetas quedan regidos por un Emperador, el Shogoon Khan, cuyo nombre es también el de la propia Agencia.

Tashiba

En ese Sistema Estelar se encuentra el actual Emperador. En el resto de Sistemas, un Gran Gobernador ostenta todo el poder regional. Aproximadamente el 31% de los Grandes Gobernantes siguen fieles al Emperador. Muchos otros quieren llegar a ocupar su puesto, y conspiran constantemente.

Nueva Korea

Existe una segunda casa que proclama ser la heredera legítima de la herencia del Shogoon Khan. Tienen su sede en Nueva Korea, un sistema estelar situado en el extremo opuesto de los restos de la Superentidad. Aproximadamente el 24% de los Grandes Gobernantes siguen fieles al Emperador de Nueva Korea.

Desarrollos de defensa

En general esta Agencia en cuanto a diseños militares se refiere, no se diferencia mucho del nivel medio de las demás. En el pasado, decidieron que los diseños de robots tripulados de Neurotronic Cyber Systems eran una buena apuesta y, tras comprar unos cuantos modelos, comenzaron su propia producción.

Pero cuando alguien habla de Shogoon en cuanto a campo de batalla se refiere, a todos les viene una cosa a la cabeza: sus Gigantes Acorazados. Sobre todo, si has tenido la mala suerte de entrar en combate contra un grupo de soldados de Shogoon justo el día que les acompañaba un Gigante Acorazado como escolta. Son enormes, monstruosos. Parecidos a los Andadores Acorazados de ECS, pero a una escala descomunal. Sus tripulaciones tienen fama de sanguinarias, e incluso se divierten embistiendo y aplastando a la infantería enemiga. No queda claro si aún hoy en día la Agencia es capaz de fabricar estos gigantes que causaban auténtico terror entre las tropas enemigas del pasado, aunque hay rumores que afirman que aún existen algunos escondidos en almacenes secretos en inhóspitos planetas. Estos impresionantes Vehículos eran robots tripulados que tenían la altura de un edificio. Antes de la Guerra, en Shogoon consideraban que un solo androide, con una Tripulación competente a bordo, y armado con un gran potencial ofensivo, resulta muchísimo más efectivo que unos cuantos y enanos droides tripulados por una sola y con

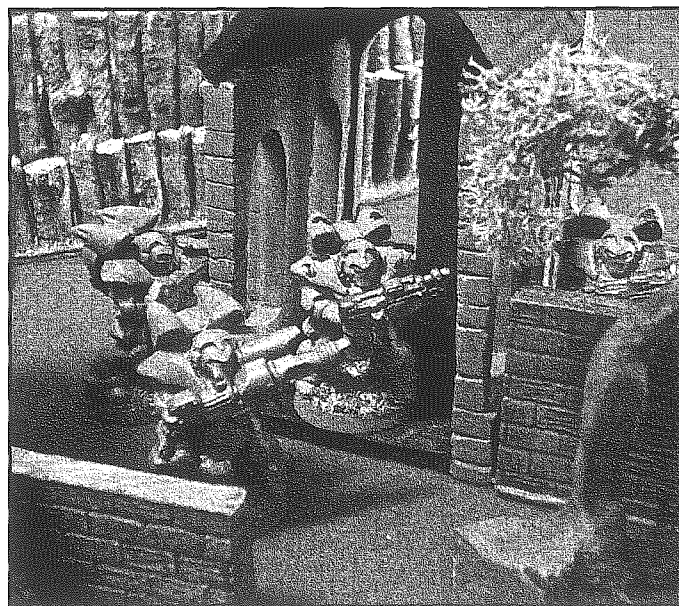
una capacidad de armamento inferior, ya que quien golpea primero, golpea dos veces. Es cuestión de opiniones, pero lo cierto es que cuando uno de estos gigantes vehículos aparecía en una batalla, era raro que su bando la perdiera. Eso sí, el coste de producción y de transporte era tan elevado, que no todos los grupos de combatientes podían permitirse el lujo de poseer uno, y generalmente, un arma diseñada para la ofensiva, quedaba relegada a papeles defensivos en los planetas de Shogoon.

ARMAS DE SHOGOON KHAN						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Subfusil Ninja SK-235	CAP	+20%	30 cm	∞	X1	10
Fusil de Asalto Samurai SK-328	CAP	+30%	50 cm	∞	X1	16
Escopeta de Asalto Tsunami	CAP	+20%	20 cm	∞	X2	16
Tanto SK-1 ®	CCC	+10%	-	-	X1	1
Katana SK-5	CCC	+20%	-	-	X1	2

® Como excepción, puedes unirla a un fusil (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.

Los Wanzer

Los Wanzer son los Andadores Acorazados de Shogoon. Creados a partir de los modelos de Neurotronic Cyber Systems, en general suelen ser de un tamaño algo mayor y un aspecto más austero, pero igual de funcionales. También resultan económicamente más factibles que los Gigantes Acorazados, y más fáciles de transportar y ocultar. El jefe científico, Will Zaleck, quien en su día fue el encargado de analizar los diseños técnicos de los Andadores Acorazados comprados a Cybernetic, era un joven científico captado durante la anexión de un sistema estelar antiguamente perteneciente a Blitzerfaust. El intercambio pacífico de sistemas era algo habitual, entendido como una simple relación comercial de intercambio de recursos e industrias, y los habitantes afectados eran libres de quedarse con la nueva Agencia o emigrar. Zaleck fue el principal artífice de los diseños para Shogoon. Al comentar que los robots aplastarían al enemigo como chinches (Wanze es un antiguo término germano que significaba "chinche"), quedó el nombre, que además hacía referencia a un antiguo vehículo de una de las grandes guerras humanas de la era preespacial, un vehículo oruga que transportaba un pesado y efectivo lanzacohetes.



VEHÍCULO DE SHOGOON	
Nombre: Samurai Tipo 55	Coste: 1444
Características	Armas
Tripulación: 1	Andanadas de Minimisiles Hakfleisch (Arma Ligera)
Radioemisora: sí	+20%, Alcance Base 100m,
Tracción: Andador	Factor Guía -20%, Ángulo 180°
Clase: Cerrado	Munición
Altura 7,5 cm (3,75 en H0)	20 Ondanadas Perforantes, Daño x10 (1)
Blindaje: 200%	
Velocidad: 10 cm	
Salto V: 5 cm	Puedes equiparlo hasta con dos Armas Gigantescas.
Fecha: CF	

(1) Sólo afecta un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana

VEHÍCULO	
Nombre: Ninja Tipo 34	Coste: 834
Características	Armas
Tripulación: 1	Lanzamisiles Wasp (Arma Ligera)
Radioemisora: sí	+10%, Alcance Base 100 cm,
Tracción: Andador	Factor Guía -10%, Ángulo 180°
Clase: Cerrado	Munición
Altura 7,5 cm (3,75 en H0)	20 Perforación, Daño x5 (1)
Blindaje: 150%	
Velocidad: 12,5 cm	Puedes equiparlo hasta con dos Armas Gigantescas.
Salto V: 10 cm	
Fecha: CF	

(1) Sólo afecta un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana.

ARMAS GIGANTESCAS DE SHOGOON						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Daño	Munición	Coste
Gran Katana Fuji	②	CCC	-	X3	-	18
Magnoametralladora Shuriken	②	CAP	+10%	70 cm	X2	∞
Supercañón Tipo 88 (con Factor Guía de -10%)	② ①	CAP	+30%	150 cm	X6 50 Perforante	828

② Puedes armar con ellas a los Monstruos (o Vehículos) en los que se incluya la característica conforme puede usar Armas Gigantescas.

① Sólo afecta un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana.

ESCUDOS GIGANTESCOS		
Nombre	Resistencia adicional	Coste
Magnoescudo de Kevlar Tipo 7	② +30%	9
Magnoescudo de Supercerámica Tipo 11	② +50%	15

② Puedes armar con ellas a los Monstruos o Vehículos en los que se incluya la característica conforme puede usar Armas Gigantescas.

EL TERROR DE MÁS ALLÁ DEL UNIVERSO

La gran insensatez que cometió el Imperio al querer destruir a los Clanes Elvar y provocar una guerra a escala galáctica, sólo empieza a ser comprendida ahora por algunos de los descendientes de aquel desaparecido Imperio. Más allá de los territorios de los Elvar, había aparecido un extraño nexo dimensional con un Universo paralelo. Los científicos Elvar estaban estudiando este extraño fenómeno, así como intentando averiguar los motivos de la aparición de este nexo, y posibles formas para restablecer la normalidad en ese punto en caso necesario. Los Elvar nunca hablaron a los humanos acerca

de este tremendo mal, ya que el remedio que estaban investigando requería un poder tecnológico tan descomunal que era capaz de afectar la estructura de la Galaxia por entero. Una vez cometieron el error de confiar en la Humanidad y en sus gobernantes, otorgándoles el conocimiento de la Terraformación, y como consecuencia los científicos de las facciones más agresivas crearon las Naves-Misil destructoras de Estrellas. Intentando no repetir el error, finalmente su precaución no sirvió de mucho, dado el ataque que el Imperio perpetró contra los Elvar. El hecho es que el secretismo con que llevaban los Elvar sus investigaciones sobre el extraño fenómeno, y sus desarrollos tecnológicos, junto a la fragmentada información que consiguieron los servicios secretos imperiales, hizo creer a los gobernantes del Imperio que los clanes preparaban un ataque devastador contra ellos.

EL ENEMIGO DEFINITIVO

Los primeros en entrar en contacto con ellos fueron los propios Elvar. Del centro del Nexo, empezó a aparecer una gigantesca nave de metal oscuro y retorcidas formas. No emitía señal alguna, ni mostraba luces, insignias o cualquier otro indicio de inteligencia. Estaba impulsada únicamente por su propia inercia en el vacío espacio exterior, no mostraba ninguna fuente de energía propulsora. De no ser por la forma alargada, y los retortijones de metal inequívocamente manufacturados por algún ser de retorcida visión artística, hubiera podido parecer que se trataba de un fragmento planetario, un meteorito, o cualquier otra formación natural desconocida. Los avanzados sensores Elvar no mostraron la presencia de ninguna forma de vida, no recibían ninguna señal, y toda emisión Elvar quedaba sin respuesta.

La colosal nave siguió su rumbo, dirigiéndose hacia uno de los planetas Elvar cercanos. Una vez calculada la trayectoria, quedó claro que la Nave Oscura, o lo que fuera, iba a estrellarse directamente en una zona Elvar altamente poblada del planeta Glendal, en el Sistema Estelar Daunwin. Dado que desde el interior no se respondió a las señales de advertencia Elvar, el Almirante de la flota Elvar que había seguido el avance de la nave decidió que era necesario interceptarla. Fue bombardeada en un lateral, en un intento de cambiar su rumbo para evitar la colisión contra Glendal. Se consiguió desviar el rumbo, y entonces, la Nave Oscura encendió una serie de propulsores laterales que la devolvieron a su fatídico rumbo original. Ante este claro acto de ataque, la Flota Elvar del Almirante Granadiel abrió fuego a discreción. Los proyectiles, que habrían destruido dos naves Elvar o humanas de similares características, no hicieron mella en el gigante de metal. La evacuación preventiva de la zona de Glendal no se había podido efectuar en su totalidad cuando la Nave Oscura impactó exactamente en el centro de una de las ciudades de mayor relevancia en el planeta. La explosión y la onda expansiva fulminó a millones de Elvar en un planeta de principal uso agrícola, ante la impotencia de la Flota de Granadiel. Además, la nave no se destruyó en el terrible impacto, sino que quedó incrustada en la corteza de Glendal, mitad dentro y mitad fuera. En un radio de mil Kilómetros, la destrucción fue total, y terribles fenómenos meteorológicos afectaron a la totalidad del planeta. Pero los millones de víctimas mortales no fueron lo peor: lo peor fue verlos levantarse una vez muertos, y dirigirse hacia una gigantesca abertura que había aparecido en la base del Obelisco Negro.

Las escenas del planeta fueron tomadas por informadores de todos los gobiernos de todas las especies. El Imperio tomó este desastre por una prueba más que los Elvar estaban experimentando con una nueva arma, y comunicó a sus conciudadanos que la perversidad Elvar había llegado a tal punto como para probar una terrible arma biológica o química con sus propios congéneres. Era la excusa final para la Gran Guerra Final en defensa de su especie que el Imperio llevaba tiempo gestando.

DELMOR, EL HORROR OSCURO

Así designaron los Elvar al proyectil que impactó contra el planeta Glendal, y en general a todo lo relacionado con él. El primer proyectil, porque semanas más tarde hubo un segundo, en el Sistema Antaris, tras el que el Imperio, en medio de la confusión del pueblo Elvar, desencadenó su ataque. El ataque imperial destruyó con rapidez centros de comunicación y decisión de vital importancia. El contraataque conjunto de los Elvar y de la República hizo lo propio con el Imperio, pero todos quedaron reducidos a polvo, excepto en los sistemas estelares con planetas sin relevancia estratégica. Tras los desas-

tres y la destrucción sin igual, y habiendo pasado ya tres generaciones de seres humanos, nadie recordaba ya los extraños sucesos de aquellos espeluznantes proyectiles gigantes. Hasta hace pocos años.

Comerciantes y viajeros, han dado la voz de alerta. Varios planetas han sufrido el impacto de extraños meteoritos. Lejos de ser simples meteoritos, muestran un perfil siniestro que ha sido capaz de resistir el impacto y quedar literalmente clavados a la superficie de la tierra. A su alrededor, la destrucción ha sido equivalente a varias bombas atómicas, no dejando prácticamente nada en pie. Pero lo más preocupante es que no se trata de un fenómeno puntual: decenas de planetas de varias regiones han sufrido el impacto de estos siniestros emisarios de la destrucción en los últimos años.

LAS HORDAS DE LA PLAGA NEGRA

El porqué y el cómo, son algo que tal vez los Elvar de antaño podrían haber respondido. Los hechos son ahora que miles de humanos que en su día fueron seres pacíficos e inteligentes, son convertidos, después de morir, en las Hordas de los Obeliscos Negros. Zombies descerebrados y sin voluntad propia, obedecen ciegamente las órdenes de otros seres aún más terribles. Y las órdenes son matar y capturar más seres, sean Humanos, Bork, Elvar, o cualquiera que sea su origen. Tienen especial devoción por los seres vivos, que suelen llevarse a las profundidades de los Obeliscos. En los ocasionales enfrentamientos organizados que han podido llevarse a cabo contra estos seres, si bien de escaso éxito, se han ido reuniendo nuevos datos, que aumentan aún más la preocupación acerca de hasta dónde puede llegar la capacidad de estos invasores. Nunca han intentado comunicarse con ninguna especie "civilizada", ni han ofrecido nunca opciones de rendición, sólo atacan sin piedad para conquistar más territorio y capturar todos los seres, vivos o muertos, posibles. Además sólo les interesan los seres inteligentes y mínimamente civilizados, desprecian seres de inteligencia animal. Por otra parte, al capturar vivo a alguien, únicamente lo llevan a su Obelisco si se encuentra mínimamente saludable, o de cuerpo entero: los hospitales están llenos de soldados que han enloquecido tras una derrota, al ver, mirando hacia atrás en medio de una desesperada retirada, como sus compañeros, que quedaban tendidos en el suelo con alguna extremidad de menos a causa de la virulencia del combate y de la fragmentación de las explosiones, servían de carnaza a las Hordas victoriosas tras el combate. Las Hordas están formadas por fallecidos convertidos en muertos vivientes gracias a espeluznantes poderes. Pero otros seres conforman sus ejércitos: entre ellos, se han podido llegar a identificar a humanos y elvar que habían sido capturados en vida, y ahora habían sido convertidos en degeneraciones grotescas y corpulentas, también al servicio de los Obeliscos. Parece ser que con los seres todavía en vida, son capaces de crear súbditos más fuertes e inteligentes, los llamados Poseídos, que con los muertos despertados de sus tumbas. Sus pieles se oscurecen, sus rasgos adquieren expresiones desgarradoramente frías, y sus cuerpos adquieren un importante desarrollo muscular. Finalmente se ha podido observar, muy raramente, un tercer tipo de seres, bautizados como los Gurthgul por los Elvar, a los que los escasos humanos que les han visto y han sobrevivido para contarlos han relacionado con demonios del mismísimo infierno, debido a los colores rojizos apagados de su piel, las extrañas cornamentas que emergen por todo su cuerpo, y sobre todo a los temibles poderes mágicos que han demostrado conocer. Algún Necrozombie e incluso algún Poseído han podido ser capturados por contingentes humanos: no responden a ningún interrogatorio, ni siquiera a la tortura: solo ríen, ríen y ríen, e intentan escapar de sus ataduras. Alguna vez lo han conseguido, matando a la mitad de sus captores antes de caer abatidos a tiros. La especial resistencia a las armas de estos seres, que un día fueron simples humanos, es también algo escalofriante.

Las Hordas de la Plaga Negra

TROPA: NECROZOMBIES						
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Armadura Natural	Coste
Necrozombie de niño	30%	10%	20%	5 cm	30%	9
Necrozombie descompuesto	40%	20%	30%	5 cm	50%	14
Necrozombie corpulento	50%	30%	40%	5 cm	70%	19

Los Necrozombies son de tamaño normal, por ello:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Si consigues que las tres habilidades de un Necrozombie iguallen o superen las del Necrozombie inmediatamente superior, entonces puedes aumentar su Armadura Natural al mismo nivel que el de ese Necrozombie que queda justo por encima. No podrás echarte atrás para reducir la Armadura Natural, ya que se considera que ésta ha crecido siguiendo su proceso biológico natural. Deberás contabilizar el nuevo Coste Total (de la manera habitual, cada decena aumenta en un punto el Coste del Personaje).

TROPA: POSEÍDOS						
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Armadura Natural	Coste
Niño Poseído	40%	30%	40%	5 cm	40%	15
Adulto Poseído	60%	50%	60%	5 cm	60%	23
Soldado Poseído	70%	60%	80%	5 cm	80%	29

Los Poseídos son de tamaño estándar:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Si consigues que las tres habilidades de un Poseído iguallen o superen las del Poseído inmediatamente superior, entonces puedes aumentar su Armadura Natural al mismo nivel que el de ese Poseído que queda justo por encima. No podrás echarte atrás para reducir la Armadura Natural, ya que se considera que ésta ha crecido siguiendo su proceso biológico natural. Deberás contabilizar el nuevo Coste Total (de la manera habitual, cada decena aumenta en un punto el Coste del Personaje).

TROPA: GURTHGUL						
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Armadura Natural	Coste
Gurthgul joven	100%	70%	80%	10 cm	100%	37
Gurthgul adulto	110%	80%	90%	10 cm	110%	41
Gran Gurthgul	120%	90%	100%	10 cm	120%	45

Poseen Armadura Natural, la piel superdura de su propio cuerpo. Puedes aparte aplicarles otra Armadura artificial.

Los Gurthgul son de tamaño estándar:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueve 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (u horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo de un Gurthgul Cuerpo a Tierra es a partir de los 5 cm.
- ▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, este obstáculo debe medir por lo menos 3,75 cm de alto.

Si consigues que las tres habilidades de un Gurthgul iguallen o superen las del Gurthgul inmediatamente superior, entonces puedes aumentar su Armadura Natural al mismo nivel que el de ese Gurthgul que queda justo por encima. No podrás echarte atrás para reducir la Armadura Natural, ya que se considera que ésta ha crecido siguiendo su proceso biológico natural. Deberás contabilizar el nuevo Coste Total (de la manera habitual, cada decena aumenta en un punto el Coste del Personaje). Los gurthgul suelen ir vestidos con largas túnicas de colores marrones o apagados, pero casi siempre usan una Armadura Artificial además de su ya de por sí sorprendente Armadura Natural. Los Poseídos y Necrozombies pueden llevar Armaduras Artificiales de la lista habitual para humanos, ya que en el fondo ése era su origen.

ARMADURAS GURTHGUL

Nombre	Resistencia	Coste
Sgr'krr Nash	90%	9
Szalatt Nash	100%	10

Las armaduras Gurthgul, de tamaño normal, no pueden ser reparadas por los humanos ni otros seres civilizados. Pueden usarlas si capturan alguna, pero al valor en que se encontraban en el momento de ser capturadas, y cada vez que bajen de valor, quedarán con ese valor, no son susceptibles de repararse durante el Reset. El Coste también bajará, en consecuencia (un punto por decena de Resistencia). Sin embargo, existe una probabilidad de un 10%, que al colocarse la armadura (mediante un Cambio de Impedimenta) un ser no perteneciente a la Plaga Negra (tirar en el momento de colocársela), ésta lo detecte, y se contraiga, autodestruyéndose a sí misma, y al desdichado portador. Si se ha guardado como "material capturado" para ser usada por un ser no perteneciente a la Plaga Negra, deberá realizarse esa misma tirada una vez desplegado el Grupo de Combate en el terreno de juego.

LA SEMILLA DEL MAL

El poder de los Gurthgul y de los Obeliscos Negros no acaba aquí, sino que además de afectar los restos de los fallecidos, y de poder convertir la estructura orgánica de los desgraciados que caen en vida en su poder, parece ser que, cuando un Obelisco Negro impacta en un planeta y crea una gran onda maléfica expansiva, no todos los que sobreviven al cataclismo quedan totalmente a salvo. Los Obeliscos Negros desprenden tal energía, que son capaces de sembrar, en aquellos individuos de mente más débil, o ya de por sí corruptos o enfermos, una semilla de maldad que no aparece hasta el cabo de mucho tiempo. De esta forma, individuos que habían sobrevivido en un planeta afectado, y que habían sido evacuados hacia otros lugares, acaban convirtiéndose tiempo después en una especie de Poseídos que pasan totalmente desapercibidos. Conviven entre el resto de humanos, pero se van convenciendo a sí mismos del poder que les ofrece el Obelisco Negro. Cuando su mente ya ha quedado por completo bajo el dominio de la Plaga Negra, llegan a ser capaces de viajar hasta planetas afectados, donde recogen a Poseídos y Gurthguls, les transportan de vuelta hasta los planetas de origen y les ayudan a crear auténticas sectas bajo las cloacas y en los suburbios más corruptos. Las autopsias de los restos de humanos caídos en tal desgracia, han desvelado en sus cerebros y médula espinal extrañas redes neuronales negruzcas de origen desconocido, que se extienden por todo el sistema nervioso con el aspecto de una gran formación reticular, y acaban por tener dominio general del cuerpo del Poseído. Cuando el desarrollo está sólo en la mitad de su fase, la víctima sufre importantes cambios de conducta y pensamiento, alternando momentos de lucidez con instantes en que es presa total de la Plaga, y sin recordar en sus momentos de lucidez las acciones que ha realizado mientras se encontraba bajo la influencia del Gran Mal. Finalmente, su mente acaba siendo posesión total de la Plaga Negra.

Sin duda, el mayor golpe bajo que sufrió la Orden del Apocalipsis, fue perder a uno de sus más importantes dirigentes en manos del Gran Mal. Nada menos que el dirigente de uno de sus Capítulos, quien durante la tristemente conocida Campaña del Martillo de Hierro, condujo personalmente un gran ejército, compuesto por decenas de miles de soldados de su propio Capítulo y fuerzas conjuntas de Commonwealth y United Stelar Systems, a una derrota segura. El traidor, el santo varón de por anterior nombre Eliecer San Rafael, había pasado al bando de los Gurthguls a cambio del poder que tanto había deseado, y que fue lo único que le hizo ascender a la cúspide de la Orden cuando ésta acababa de formarse. Tal vez ni siquiera él mismo podría explicar cómo sucedió, pero sucedió. El nombre con el que los señores de la Plaga Negra le habían rebautizado, Eliecel el Maldito, haría temblar a los más osados luchadores.

PERSONALIDAD

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad/ Salto V	Armadura Natural	Coste
Eliecel el Maldito	146%	86%	106%	10 cm/10 cm	80%	52

Eliecel el Maldito es de tamaño estándar:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueve 10 cm (5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles Ascender o Descender).
- ▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 10 cm (u horizontal de 5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es a partir de los 5 cm.
- ▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, este obstáculo debe medir por lo menos 3,75 cm de alto.

Además, Eliecel el Maldito posee 5 acciones en lugar de 4. Es una auténtica pesadilla infernal, cuya mente ha acabado por corromperse completamente tras tantos años en el lado oscuro. Los pocos que le han visto y han sobrevivido para contarlos, afirman que ha sufrido una transformación horrible, adoptando una siniestra mezcolanza entre humano y Gurthgul. Pero por otra parte estos supervivientes han sido internados en manicomios, y se duda de la certeza de sus afirmaciones.

Armas

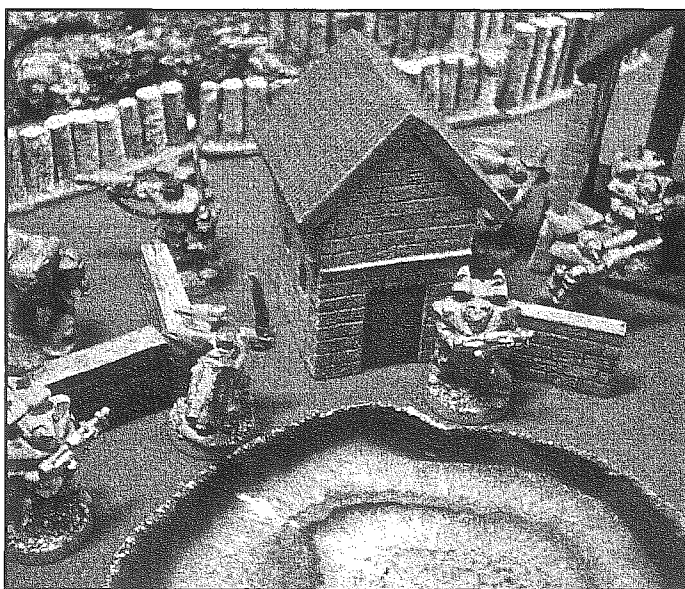
Se les puede ver con cualquier tipo de armas, usan las que capturan en los planetas que invaden. De esta forma, si el Obelisco Negro del que proceden los miembros de la Plaga se encuentra en un planeta humano, usarán armamento de esta facción, y si se encuentra en un planeta humano, las correspondientes. Sin embargo, también pueden portar extrañas armas aparentemente de propia fabricación. Armas terribles, que no pueden ser usadas por ningún ser vivo de este universo debido a sus efectos devastadores.

ARMAS DE LA PLAGA NEGRA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Destripadora	Ⓐ	CAP	+30%	60 cm	∞	X1 27
Corruptor	Ⓑ	CAP	+40%	-	20	X2 96

Ⓐ Incorpora un cuchillo serrado a modo de bayoneta, que le confiere un +10% en CCC, daño x1. Si un ser vivo normal coge la Destripadora (con un Cambio de Impedimenta), explota, en un diámetro de 10 cm (un radio de 5 cm), causando x2 Tiradas de Resistencia a los afectados. Un miembro de la Plaga Negra puede voluntariamente accionar esta explosión, a modo de suicida (aunque tal vez él incluso sobreviva).

Ⓑ Es un arma de Área de Efecto adyacente. Usa la plantilla de Aguja. Todos los afectados reciben dos impactos. Aquellos que no superen alguna de las Tiradas de Resistencia pasan a ser convertidos en Necrozombies al servicio de la Plaga Negra, con sus Habilidades disminuidas en un 20% cada una (como mínimo quedan al 0%). Los Personajes afectados ya no pertenecen al Stock del jugador original, y podrán pasar al Stock del jugador de la Plaga Negra.



LA ORDEN DEL APOCALIPSIS

Los supervivientes de los planetas afectados por el desastre del impacto de uno de estos Obeliscos han tenido que sobrevivir de diversas formas. Los más atrevidos, se han quedado en sus planetas, se han reorganizado, y luchan encarnadamente contra un enemigo implacable. Los más afortunados han podido huir en naves transporte hacia otros planetas que conserven su ingenua pureza. Pero de entre los millones de afectados que fueron evacuados, surgió una nueva fuerza, fruto de la rabia causada por la pérdida de sus mundos y de sus seres queridos. Empezaron como dispersos grupos armados que dedicaban su vida a conseguir armas y adeptos para ir a luchar en los mundos afectados por los Obeliscos. Con la rapidez con que quema la pólvora, estos grupos dispersos fueron unificándose y adquiriendo una estructura cada vez mayor. A causa del carácter casi fanático de sus miembros, el grupo tomó rápidamente un cariz religioso que ha dirigido todo su crecimiento desde buen principio. En especial, este grupo procura captar a aquellas gentes dotadas de un don especial para los poderes Psíquicos o Mágicos, como quieran denominarse: ya que por pura experiencia, se ha constatado que los seres surgidos de los Obeliscos Negros tienen un gran dominio en estas artes, en su vertiente más destructiva. Los Emisarios de la Orden vagan por el espacio buscando nuevos voluntarios, y rebuscando entre las ruinas de antiguos enclaves civilizados restos de algún que otro pergamino con olvidados secretos sobre Magia y poder mental. Las enseñanzas de los Emisarios avisan del mal que se avecina, el Gran Mal Oscuro que está absorbiendo el universo conocido. Predica que los insepultos y los difuntos deben ser incinerados, y los antiguos cementerios deben ser excavados y sus restos destruidos, profetizando la llegada de grandes desgracias para aquellos que no se hayan preparado en cuerpo y alma para la Guerra Santa. No todo el mundo ve con buenos ojos a los Emisarios y a la Orden, en especial en aquellos mundos en los que el bienestar no se ha visto turbado por los acontecimientos, y ni siquiera creen que sean reales.

La Orden del Apocalipsis cuenta hoy en día con centenares de miles de seguidores, y ha creado sus propios templos por doquier. Se trata de un fenómeno estrictamente humano, al parecer otras especies como los Elvar y los Bork, por diferentes motivos, no han querido sumarse a este grupo, aunque es dudoso que se les hubiera aceptado en él. La Orden cuenta con sus propios ejércitos, sus propias naves, y se nutre de las donaciones económicas de muchos civiles que sin pertenecer a ella, procuran ayudarla en todo lo posible. La disciplina es férrea, heredada directamente de sus orígenes paramilitares.

La Orden está dirigida por Horatius Melginor, Gran Rector, un hombre de gran saber y profundos conocimientos mágicos, que tras destacar como Comandante en Jefe de las tropas de la Orden en la primera gran victoria que se consiguió contra las Hordas, reestructuró todos sus efectivos, formando los dos primeros Capítulos, el de los Templarios Rojos y el de la Cofradía del Sable.

Hoy en día la Orden cuenta con varios Capítulos. Estas diferentes subestructuras hacen más operativo el conjunto de la Orden. Destacan los Capítulos de la Fraternita Vera Lucis, el de los Templarios Rojos, el de los Elegidos, y el de la Cofradía del Sable, si bien existen muchos más, de menor relieve, en los diversos Sectores poblados por los Humanos. No todos los grupos paramilitares se unificaron con la Orden, otros quisieron mantener su independencia y no mezclarse con las inspiraciones religiosas de la Orden, aunque son perfectamente capaces de trabajar conjuntamente en ofensivas concretas contra la Plaga Negra. Otras entidades organizadas de origen humano también han colaborado con la Orden, en especial los contingentes de las antiguas Superentidades, que también han visto muchos de sus valiosos mundos afectados por los Obeliscos Negros. Debido a esto, y a la cada vez mayor aceptación por parte de las poblaciones civiles de esta nueva y poderosa religión, los Templos de la Orden comienzan a verse en todos los planetas con un grado de importancia mínima. De hecho, la sede del Gran Rector se encuentra en los Sectores Exteriores. Horatius escogió un enclave lo más alejado posible del origen del Nexo, desde donde poder organizar con tiempo suficiente el alzamiento de la humanidad contra el Gran Mal.

LA SANTA SEDE

El Gran Rector tiene su base en el sistema estelar de Nueva Esperanza, antiguamente E-166, rebautizado así para infundir la convicción en la futura victoria de la Nueva Humanidad. En el cuarto planeta de Nueva Esperanza, llamado ahora Santuario, se encuentra tal vez la mayor concentración de recursos, armas y organizaciones de las civilizaciones supervivientes a la Tercera Guerra Cósmica. Por todo el planeta se alza una impresionante red de catedrales y templos consagrados a la formación de los nuevos adeptos y a la contemplación y el estudio de las artes mágicas y psíquicas con que luchar contra los poderes del Gran Mal. La Orden está consiguiendo reunir asimismo una gran flota de naves espaciales, compradas a chatarreros, adquiridas durante el salvamento de planetas infestados por los Obeliscos Negros, y donadas por diversos mundos y corporaciones para demostrar su fidelidad a un credo que arraiga con cada vez más y más fuerza. Se dice que el gran rector Horatius ha conseguido reunir una flota casi equivalente a una de las múltiples flotas imperiales o republicanas que navegaban antaño por el espacio conocido, y que desaparecieron consumidas por el gran conflicto final.

LOS CAPÍTULO

Llegó un momento en que los ejércitos dirigidos por Horatius Melginor habían crecido tan descomunadamente, que amenazaban con convertirse en una estructura pesada y poco operativa. Fue entonces cuando decidió estructurarlo en diferentes secciones, para dotarlas de una mayor capacidad operacional. Cada gran sección tomaría sus propias decisiones, si bien siempre deberían ser comunicadas a la estructura superior, La Santa Sede, así como obedecer las órdenes de la Sede cuando se diseñaran Campañas en las que fuera necesario combinar a varios Capítulos. A imagen y semejanza de las antiguas órdenes religiosas y militares, en los ingenuos tiempos de los ancestrales pero premonitorios orígenes de la humanidad en su planeta natal, el Gran Rector Horatius organizó sus ejércitos, y les encomendó la misión de luchar contra el Gran Mal, así como volver a unificar a la humanidad. Al frente de cada Orden, colocó a un Magister, un Comandante de gran experiencia y demostrada fe. La antigua tradición mercenaria de usar nombres de guerra distintos de los reales, se ha convertido en la Orden en un signo de renacimiento bajo la luz, y es moralmente obligatorio, si bien el nuevo nombre no tiene por qué diferir totalmente del antiguo, sino que se estila el uso de lenguas de origen estrictamente humano ligadas a las antiguas ordenes religiosas. Horacio cambió así su nombre por el de Horatius, y todos, desde los Magister hasta los soldados de tropa y los simples auxiliares de la maquinaria de la Orden, han hecho lo propio. Dos de los Capítulos más famosos son sin duda los Templarios Rojos y la Fraternita Vera Lucis. La primera por sus heroicos logros. La segunda, hoy en día dirigida por Eliecer San Rafael el Celeste, un gran comandante digno de la mayor confianza del Gran Rector. Eliecer San Rafael, a pesar de su alto cargo, participaba directamente, siempre que podía, en toda batalla que se librara contra la Plaga Negra. Algunos dicen que fue su sed de sangre negra lo que le perdió. Lo cierto es que Eliecer San Rafael, traicionó a los suyos hundiendo al capítulo de su propia creación. Él en persona, preparó una campaña con el nombre clave de Martillo de Hierro, en la que, cosa inaudita, consiguió que dos grandes corporaciones participaran conjuntamente. Eliecer San Rafael ya había sido corrompido por la semilla del mal. Se dice que tal vez en uno de sus cientos de combates, el Magister fue maldito por algún Gurthgul. Lo cierto es que el valle al que dirigió sus casi cien mil leales soldados, fue una trampa mortal en la que se dice que varios millones de Necrozombies y Poseídos, hostigados por los Gurthgul, rodearon y masacraron a la expedición. El golpe psicológico para la humanidad fue incluso mayor que el desastre personal de la pérdida de tantos buenos soldados. Entre los supervivientes, que se cuentan por decenas, todos ingresados en psiquiátricos, aún resuena el eco de las risas de Eliecer San Rafael, ahora ya Eliecer el Maldito.

ARMAS DE LA ORDEN DEL APOCALIPSIS

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Ira del Arcángel ☉	CAP	+30%	Plantilla	20	X2	52

☉ Usa una plantilla específica de Aguja, de 30 cm de largo y 20 cm en su extremo más ancho.

La Ira del Arcángel es un buen ejemplo de los diseños de la Orden. Es un lanzallamas que procura concentrar todo su poder en una sola dirección, aumentando así su alcance. Está disponible para todos los soldados de la Orden, y a la venta para cualquier facción o Agencia humana que desee comprarla. Todos los afectados por la plantilla de lágrima de la Ira del Arcángel reciben x2 Tiradas de Resistencia.

Principalmente, las tropas de la Orden usan armas procedentes de las diferentes corporaciones, ya que tienen acceso a todas ellas sin límite. A pesar de ello, Horatius ha ordenado construir en Santuario fábricas de armas específicamente diseñadas para combatir a la Plaga Negra. Los soldados de la Orden sólo buscan combatir contra la Plaga Negra, nunca contra el resto de especies, salvo en contadas y extrañas ocasiones. Se dividen principalmente en las tropas de base, y sus guías de combate, especialmente dotados para el liderazgo e incluso los poderes mágicos o psíquicos.

TROPA: LOS TEMPLARIOS ROJOS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Aspirante	20%	40%	50%	5 cm	11
Novicio	30%	50%	60%	5 cm	14
Adepto	40%	60%	70%	5 cm	17
Vengador	50%	70%	80%	5 cm	20

TROPA: LOS TEMPLARIOS ROJOS (GUÍAS DE COMBATE)					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Gran Hermano	60%	30%	90%	5 cm	18
Illuminado	40%	50%	90%	5 cm	18

Los Templarios Rojos son humanos, de tamaño normal, por ello:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Los Templarios Rojos no sólo se encuentran en el campo de batalla, sino que últimamente se les puede ver patrullando por las ciudades más importantes de la galaxia. Su temible Magister, Eduardus Garfius, alias el "Garfio", se encuentra orgulloso de dirigir el Capítulo con más batallas libradas y mayor fama lograda. En muchas ocasiones acompañan a los Emisarios, Predicadores o Misioneros, para asegurarse que se les respeta a donde van, así como que no se desvían de su fe. Enfrentarse a un grupo de Templarios Rojos es algo que hasta los delincuentes más temibles prefieren evitar, ya que tocar a uno es tocar a toda la Orden. Suelen vestir túnicas de tonalidades negras y rojas, e ir cubiertos por capuchas, o cascos en forma de capuchas, para evitar ser reconocidos.

PERSONALIDAD					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad/Salto V	Coste
Eduardus Garfius	48%	76%	106%	5 cm/5 cm	31

Eduardus Garfius es de tamaño estándar:

- ▶ Puedes usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueve 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, puede Ascender o Descender 1 Nivel).
- ▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es a partir de los 5 cm.
- ▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, este obstáculo debe medir por lo menos 3,75 cm de alto.

Además, el Magister Eduardus Garfius posee 5 acciones en lugar de sólo 4. Es un gran líder, si bien prefiere quedar a la sombra, y no suele participar personalmente en las batallas, a no ser que sean operaciones a gran escala.

La influencia de la Orden sobre la población creyente humana, así como el apoyo de importantes hombres de poder, y la constatación por parte de los cuerpos de policía locales de la creciente aparición de extraños casos (como psicópatas asesinos que de repente, armados con subfusiles, empiezan a disparar en pleno centro urbano gritando a favor del Nuevo Orden del Obelisco, para acabar suicidándose con bombas atadas al cuerpo), ha acabado por convertir a los Templarios Rojos y a los miembros de otros Capítulos en una especie de policía intergaláctica, aunque no sea de forma oficial, pero con el total beneplácito de los cuerpos de policía, que les dan carta blanca para hacer todo aquello que consideren necesario.

LAS CRUZADAS

En estos tenebrosos días, en los que muchos insensatos ríen creyéndose felices en la seguridad que sus limitadas mentes son capaces de ver, muchos han visto la gravedad de la situación y se han alistado en la Orden del Apocalipsis, dando su vida por el bien de la humanidad. La humanidad se enfrenta a la necesidad de empezar una nueva guerra santa, y oponerse a un enemigo implacable, sin sentimientos de ninguna clase, y cuyas mentes ni siquiera les pertenecen, ya que obedecen ciegamente a los invisibles mandatos de los Monolitos Oscuros. La nueva Cruzada ha empezado, y va a ser una batalla muy dura. En distintos puntos de los dominios humanos, la Orden del Apocalipsis ya se ha puesto en contacto con los máximos dirigentes de las antiguas corporaciones, que son los únicos que mantienen una mínima estructura ante todo este caos provocado por la Tercera Guerra Cósmica. Los dignatarios de las corporaciones, sin excepción, han puesto sus ejércitos a disposición de los planes de la Orden, siempre y cuando los planes de ataque a los Monolitos se diseñen conjuntamente. En varios planetas escogidos, las tropas conjuntas de la Orden y de la facción a la que pertenecía el planeta atacan sin piedad a las hordas de la Plaga Negra. Una de las exigencias de las corporaciones ha sido el que sus ejércitos no colaboren en los planetas que queden fuera de sus territorios originales, por miedo a que una facción anexe un planeta que hubiera pertenecido a la otra. Estas disputas estériles no llevan a ninguna parte, pero era necesario para la Orden ceder, ya que era preferible el asegurarse que no iba a estallar un conflicto entre las corporaciones. Eso desvanecería cualquier posibilidad de éxito. Por otra parte, las batallas no han sido todo lo satisfactorias que se hubiera deseado. En muchos de los enfrentamientos, el contraataque de los Necrozombies ha sido tan devastador, que los Depuradores Benditos, tropas especiales de la Orden armadas con lanzallamas que tenían orden de no dejar ningún cadáver humano en manos de la influencia de los Monolitos, apenas han tenido tiempo de incinerar los cadáveres de los soldados caídos. Sin embargo, en uno de los planetas, en un ataque conjunto con las valerosas tropas de la United Stellar Systems, se ha alcanzado una victoria, destruyendo a los Necrozombies a miles. El uso de la aviación táctica, gran especialidad de las tropas de esta Agencia, parece ser la clave para el futuro. En estos momentos, se están intentando buscar las viejas naves-misil que vagan por el espacio. Se cree que desmantelándolas, y con algunas modificaciones, de una sola Nave-Misil se podrían crear varias Bombas terraformadoras que destruyeran cada átomo de los Monolitos Oscuros. Es una esperanza vaga y lejana, pero eso nos dará fuerzas para continuar. Sin duda, el planeta que sufra una explosión de semejante calibre quedará ya totalmente devastado e inerte. Pero la extracción de las diabólicas espinas negras de nuestros mundos debe realizarse a toda costa. Por ahora, cuando la Orden ha conseguido alguna victoria, o se ha reconquistado un territorio estratégicamente importante, se ha colocado, en una cota alta, el símbolo de una esperanza futura. Un pulcro, liso y brillante monolito blanco de treinta metros recuerda en estos lugares que la victoria no es imposible, y que la persistencia de los hombres unidos con una férrea voluntad, lo puede todo.

LA LEGIÓN

Cuando, al principio de la llegada de los Obeliscos Negros, el Gran Comandante Horatius Melginor formó su llamada Orden del Apocalipsis, no todos los grupos paramilitares vieron con buenos ojos el cáliz pseudorreligioso que estaban tomando las cosas, y prefirieron mantenerse al margen, aunque querían seguir luchando contra el poder de los Monolitos. De esta forma, surgieron varios grupos de organización militar, pero sin duda uno de los más

destacables fue el de la Legión, que podríamos definir como una solución intermedia entre las doctrinas de la Orden del Apocalipsis y el resto de grupos armados que vagaban por el espacio. De hecho, en múltiples ocasiones la Legión ha colaborado con la Orden en operaciones contra la Plaga Negra, pero por otra parte, la Legión tiene sus propios intereses, y no ha sido raro verlos combatir contra cualquiera de las antiguas corporaciones, o en otros planetas.

LOS TERCIOS

Cuando la Legión empezó a crecer y a ganar miembros, llegó un momento en que su organización necesitó adoptar una nueva reestructuración. Así se crearon los Tercios, llamados así porque al principio, la gran estructura de la Legión se dividió en tres partes principales, si bien con el tiempo, y con la llegada de nuevos profesionales, han tenido que crearse nuevos agrupamientos, por lo que hoy en día existe casi una decena de Tercios. Cada Tercio se divide a su vez en tres Banderas (toda su estructura se organiza entorno a este número). Las Banderas están numeradas de la primera a la tercera, aunque extraoficialmente sus miembros prefieren designar las Banderas con los nombres de los comandantes al mando. Esto hace que cambien de nombre extraoficial con relativa frecuencia, dada la costumbre de que los comandantes participen activamente en la batalla.

El Tercio Patria Nostra, comparte zonas pertenecientes antaño tanto al Imperio como a la República. El Tercio Estrella del Amanecer ocupa principalmente zonas de Blitzerfaust, solapando algunas zonas de Commonhealth. El Tercio Gran Capitán se ha dedicado a zonas de la antigua República, Commonhealth y United Stellar Systems. Los tres Tercios comparten fronteras entre sí, y se ayudan unos a otros en lo necesario. Han llegado a enfrentarse a tropas de los actuales habitantes de las zonas que ocupan en más de una ocasión, por motivos varios.

LA LEGIÓN: TERCIO PATRIA NOSTRA

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Clase	50%	30%	50%	5 cm	13
Legionario	50%	40%	50%	5 cm	14
Gladiador	60%	50%	60%	5 cm	17
Héroe	60%	60%	70%	5 cm	19
Centurión	70%	70%	80%	5 cm	22

LA LEGIÓN: TERCIO GRAN CAPITÁN

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Clase	50%	50%	60%	5 cm	16
Legionario	60%	60%	60%	5 cm	18
Gladiador	60%	70%	60%	5 cm	19
Héroe	70%	70%	70%	5 cm	21
Centurión	70%	80%	70%	5 cm	22

LA LEGIÓN: TERCIO ESTRELLA DEL AMANECER

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Clase	40%	50%	30%	5 cm	12
Legionario	50%	60%	40%	5 cm	15
Gladiador	60%	60%	50%	5 cm	17
Héroe	70%	70%	60%	5 cm	20
Centurión	80%	70%	70%	5 cm	22

Son de tamaño estándar, y presentan las siguientes características:

- ▶ Pueden usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel Ascender o Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (u horizontal de 2,5 cm).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

LA MASCOTA

Otra característica intrínseca a la Legión es el curioso uso de animales mascota, que sirven para identificar a su grupo. Parece ser que la costumbre comenzó con las primeras agrupaciones espontáneas de los supervivientes de los planetas atacados por los Monolitos negros, en las que muchos combatientes habían acudido con lo que habían podido salvar de sus casas, incluyendo a sus mascotas. Viajar por el espacio, e incluso ir a combatir acompañados de sus mascotas (ya que no tenían donde dejarlas), se convirtió en una costumbre, y a partir de aquí en un identificador habitual. Siempre que uses Personajes de la Legión en tus batallas, obligatoriamente deberás escoger una Mascota, que formará por sí misma una Unidad de Combate (de un solo miembro). La Mascota puede combatir Cuerpo a Cuerpo, pero no puedes usar su valor de MNT para la tirada de Iniciativa del principio de cada Ronda de juego (ni para el despliegue). Mientras la Mascota siga viva, actúa como un Portaestandarte, y todas las tropas de origen Legionario ganan un Bonus de +10%. Sin embargo, si la Mascota muere durante el Combate, todos los legionarios deberán sufrir un Chequeo de Moral.

LAS MASCOTAS DE LA LEGIÓN

Nombre	CCC	CAP	MNT	Armadura Natural	Velocidad /Salto V	Coste
Perro-lobo	60%	0%	70%	10%	10 cm / 5	15
Jabalí	70%	0%	50%	20%	10 cm / 0	15
Cabra	30%	0%	40%	0%	10 cm / 5	7

Las Mascotas son de tamaño normal, y se les aplican las siguientes características:

- ▶ Pueden usar una peana de tamaño normal.
- ▶ Por cada acción de Movimiento mueven 10 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, no son capaces de Ascender ni Descender).
- ▶ Pueden saltar un obstáculo vertical según se indique en sus características. Horizontal a la mitad de su Movimiento.
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

Algunas Mascotas poseen Armadura Natural, pero por su seguridad, puedes asignarles una Armadura Artificial a los Costes habituales, sólo que nunca será utilizable por un humanoide ni ninguna otra especie inteligente. Dos o más Mascotas no son capaces de cambiarse las Armaduras Artificiales entre ellas, y sus efectos de Bonus por Portaestandarte no son acumulables, sólo contará uno de ellos. Si llevas más de una mascota, cada vez que muera una de ellas los Personajes legionarios deberán hacer una tirada de Chequeo de Moral. Esta gente tan ruda y aparentemente insensible, por el contrario son especialmente cariñosos con sus mascotas.

EQUIPAMIENTO

El equipo y la uniformidad de los miembros de la Legión es una ingente acumulación de material recuperado de todos los planetas y mundos en los que han intervenido. Para que esto sea soportable, el Alto Mando estipuló una norma sencilla y práctica, cada Tercio acumularía y usaría las armas provenientes de un mismo origen, con lo que se minimizarían los problemas de munición compatible y piezas de recambio. Además, cada Tercio centralizaría el tipo de armas a partir de qué grupo corporativo o qué antiguo bando era el predominante en aquella zona. Por ejemplo, el Tercio Estrella del Amanecer, que se encontraba entremezclado entre los antiguos territorios de la Superentidad Panzerfaust, usaba prioritariamente armas compradas o capturadas a esta Agencia, además de tener un buen surtido en armas genéricas, pero en cambio no disponía de armas provenientes de otras corporaciones, ya que cuando los miembros de un Tercio capturaban armas originarias de una zona corporativa distinta de la suya, enviaban este material al correspondiente Tercio que compartía espacio con aquella Agencia o facción. La excepción principal la representa el Tercio Conquistadores, que cohabita en los antiguos territorios Bork, cuyos soldados no quieren ni oír hablar de usar el desastroso material de estos insoportables seres, y en general usan el material genérico construido en todas partes. La uniformidad, presenta grandes variaciones, ya que como es normal está adaptada a cada ambiente combativo. Pero el uniforme de gala durante los desfiles es bastante curioso, con pan-

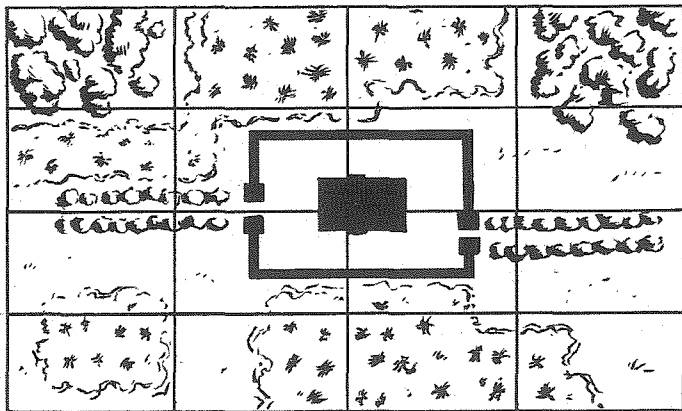
talones verde oscuro y camisa verde claro. Denotan su origen "mercenario" llevando las mangas de camisa subidas (algo inaceptable en cualquier ejército regular, y menos en una gala). Les encanta desfilar, tal vez sean las tropas que con más asiduidad desfilan, y a un paso rápido que resulta difícil de seguir, excepto para sus cuadrúpedas mascotas.

LOS LOBOS

Los lobos eran una forma de vida originaria del mismo planeta que los humanos. Seres cuadrúpedos y de vida social, eran terribles depredadores que perseguían incansablemente a sus víctimas, y que con refinadas tácticas las rodeaban y les daban muerte. Estos animales siguen existiendo hoy en día en algunos planetas que fueron destinados a reservas naturales. Pero en su lugar, existe otro depredador igual o más horrible, ya que como decía el Santo Varón, la lectura preferida del Gran Rector Horatius Melginor, es este un depredador que no siempre mata para comer: el propio hombre. Hoy en día, el espacio ya no es un lugar seguro como antaño, y cualquier viajero espacial se expone a caer víctima de los depredadores del presente, los temibles clanes de hombres de guerra que detienen las naves en sus trayectos, se abren paso a través de sus cascos, y saquean todas sus pertenencias, abandonando a su suerte los vacíos cargueros espaciales junto a sus víctimas.

DISTINTOS ORÍGENES

Los clanes de Lobos existen desde hace mucho tiempo. Hay quien dice que desde siempre, o que son tan antiguos como el propio comercio. A lo largo de los siglos, de las civilizaciones, y de las especies, han adoptado muchos nombres, como piratas, bucaneros, corsarios, y otros. Pero el objetivo y los métodos son siempre los mismos; apropiarse por la fuerza de los bienes de otros. Concretamente, los actuales Clanes, ya eran habituales en los tiempos del Imperio, antes de la secesión de la República. La gran represión del Imperio de hecho era un gran aliciente para el mercado negro. Tras la Gran Guerra

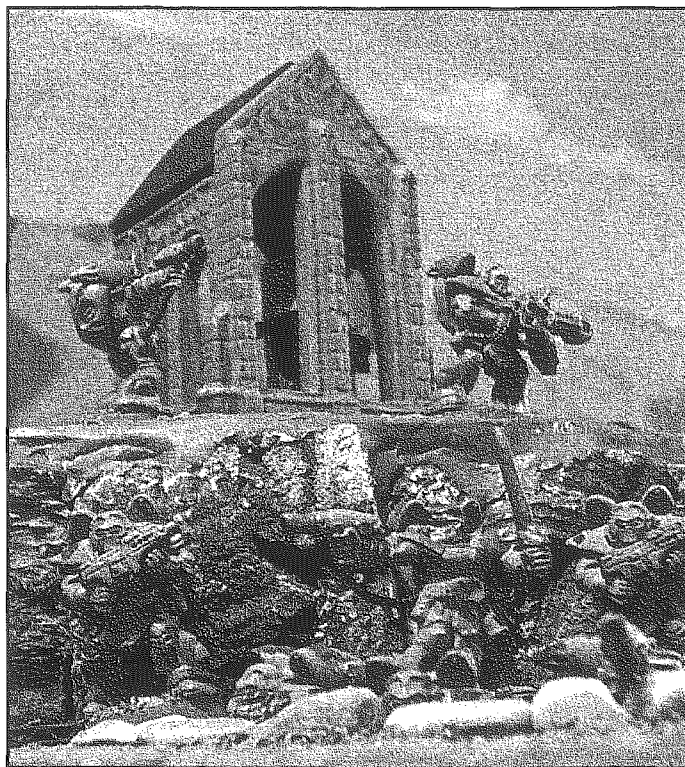


Cósmica, en que la protección de las flotas imperial y republicana desapareció, y billones de seres quedaban desamparados y hambrientos, las filas de los Clanes se vieron reforzadas. Además, con las últimas desgracias, los Obeliscos Negros que impactan y destruyen la vida civilizada en planetas enteros, muchos son los que, desesperados, se han unido a sus filas, en especial aquellos que ya eran delincuentes o buscadores de fortunas en sus perdidos planetas. Por ello, tal vez nunca haya habido tal cantidad de Clanes de Lobos, ni con tal afluencia de miembros, como la hay hoy en día.

LOS CLANES

Los Clanes, que heredan su actualmente estabilizada estructura organizativa tras siglos de enfrentamientos entre ellos mismos, están regidos por su propio Gremio, órgano temido, que cobra una parte de cada botín, posee su propio ejército, e imparte una justicia literalmente salomónica si llega a ser precisa su intervención, algo que en general los Clanes evitan.

Tal vez el Clan más famoso, sea el clan del Lobo Rojo. Es famoso por su ferocidad y crueldad, ya que nunca dejan un solo prisionero tras sus ataques, independientemente del origen o edad de sus víctimas. Los regentes del Clan del Lobo Gris en cambio, suelen dar alguna oportunidad a los supervivientes de sus capturas, si bien suele ser tan ínfima como el suficiente combustible para llegar a un sistema estelar habitable, si la nave no revienta antes. Cualquiera que quiera dedicarse al negocio del asalto de mercancías u otras actividades similares, debe pertenecer primero a uno de los Clanes, a quien entregará parte de su botín, o atenerse a las consecuencias. Las mafias locales en los planetas, son una cuestión a parte, y no es competencia de los Clanes, si aunque algunas de estas mafias planetarias se extienden entre varios planetas, y pueden en un momento dado hacer negocios conjuntos con algún Clan de Lobos.



AVENTURAS Y ESCENARIOS

ESCENARIO: AMANECER SANGRIENTO

"Llegamos tarde. Por doquier se ballaban dispersos los fragmentos de la mayoría de la Plana Mayor. Los capturados corrieron peor suerte, y en estos momentos ya deben estar siendo procesados en las malditas y gigantescas Necromáquinas del interior de los Obeliscos Negros."

Introducción

En esta ocasión, además de ofrecer un nuevo escenario para *Semper Fidelis*, os ofrecemos una curiosa forma de analizar vuestras partidas y de poder observar el desarrollo de éstas.

Mediante contadores consistentes en cruces u otros símbolos, indicaremos en que lugar ha perecido un Personaje, colocando el marcador en ese punto. Esto ofrecerá al acabar la partida un análisis de los puntos tácticamente más conflictivos. Se colocarán donde estuviera la peana del soldado caído en combate.

Retirada

El ataque ha sido un colosal desastre. El traidor ha sido descubierto, juzgado e incinerado en menos de una hora, pero ya es demasiado tarde. El enemigo ha aparecido incluso debajo de las rocas, cientos de muertos vivientes y Poseídos esperaban escondidos bajo tierra a que nos encontráramos justo encima de ellos. El mismo cuartel general ha sido diezmado, los vehículos inutilizados. Un operador de radio ha tenido el tiempo suficiente de mandar un mensaje de socorro a la base, antes que su aparato fonador, siguiendo el mismo destino que el resto del cuello, fuera partido en dos. Pero probablemente la ayuda llegará tarde, más teniendo en cuenta que hasta las tropas de reserva han sucumbido. Y ahora el mismísimo cuartel general tiene que retirarse, a pie, huyendo por entre los escombros de la batalla. El traidor, antes de morir, escupió a la cara del Comandante en Jefe, vaticinándole que su cerebro y todo lo que contenía pasaría a formar parte de la Plaga Negra en cuestión de horas. Se avecina una batalla épica.

El mapa

La mesa de juego será la habitual, de unos 110x160 cm. Como siempre, el mapa es orientativo, no es necesario que sea exacto. Por ejemplo la fortaleza puede tener otra forma, aunque será imprescindible que sus muros tengan 10 cm. de alto, y tras estos haya una pasarela desde donde los soldados puedan disparar. Los muros están tan fragmentados por la metralla de pasadas batallas, que se puede Ascender o Descender por ellos como si de una escalera se tratara. El mapa que acompaña a estas imágenes se encuentra dividido en 12 zonas de despliegue. La zona de despliegue del bando humano se decidirá aleatoriamente, así como los subsiguientes despliegues de la Plaga Negra. El mapa muestra los restos de una fortificación abandonada, cuyas puertas se encuentran cerradas, pero siguen siendo funcionales, aunque deben abrirse y cerrarse desde el interior, de modo que alguien tendrá que escalar hasta arriba de los muros si se desea abrirlas. En el centro de la fortaleza hay una pequeña edificación con una sola entrada, sin ventanas.

También hay algunas zonas de nieve, que se consideran de terreno descubierto y que afectarán al movimiento dividiéndolo por dos. Si no disponéis de planchas de cartón con nieve por encima, podéis usar una solución de emergencia cogiendo una hoja de papel en blanco y poniéndola encima del tapete de juego. En la zona de la batalla existen también algunas zonas boscosas, pero muy reducidas. Una vez asignada la zona de despliegue, las figuras se colocan en los 15 cm próximos al borde de la mesa.

Despliegue

El despliegue se efectuará de la siguiente forma. El bando humano cuenta con 400 puntos. Les llamaremos la "Plana Mayor". Comprados de la forma normal, con sus límites de compra.

Por otro lado, la Plaga Negra recibe un total de 1250 puntos, que deberá distribuir de la siguiente manera:

Equipo 1: 300 puntos.

Equipo 2: 250 puntos.

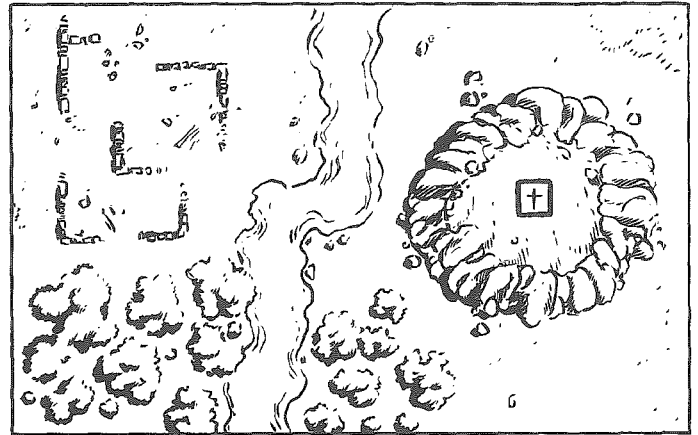
Equipo 3: 450 puntos.

Equipo 4: 250 puntos.

Sin embargo la composición de cada equipo se deberá diseñar antes de la partida, como si se tratara de ejércitos distintos.

En adición, el bando humano cuenta con un pequeño grupo de 110 puntos también diseñado de antemano y como si se tratara de un ejército aparte, no importa si incluso pertenece a otra facción Humana, Elvar o Bork, en este escenario serían aliados de necesidad, con un objetivo común de supervivencia, y se les considera a todos como "el bando civilizado". Son un pequeño grupo que ha conseguido sobrevivir milagrosamente y hacerse paso entre las hordas necrozombies. Les llamaremos los "Descarriados". A efectos de juego, pertenecen al mismo ejército que la "Plana Mayor". Si este grupo, debido a una mala pasada del azar, despliega en una zona llena de enemigos, se cuidará no colocarlas en contacto con peanas enemigas. No importa que se desplieguen a sólo un centímetro de una peana, pero no deben comenzar en Cuerpo a Cuerpo.

El despliegue



Para este escenario necesitarás un dado de doce caras. Deberás desplegar siguiendo la disposición que viene a continuación. Debe desplegarse en los 15 primeros centímetros, y no podrán usarse Habilidades Especiales que permitan aumentar esta distancia.

► Turno 1: bando humano lanza 1d12 y despliega todas sus unidades en la zona asignada. Durante un turno será el único ocupante del tablero.

► Turno 2: Plaga Negra despliega al Equipo 1 en el área que marque 1d12.

► Turno 4: Plaga Negra despliega al Equipo 2 en el área que marque 1d12.

► Turno 5: Plaga Negra despliega al Equipo 3 en el área que marque 1d12.

► Turno 7: Plaga Negra despliega al Equipo 4 en el área que marque 1d12.

El momento concreto en que llegarán los "Descarriados" es una incógnita. Al principio de cada nuevo turno a partir del tercero incluido, se lanzará 1d10; con un resultado de 4 o menos se despliegan los "Descarriados" en ese turno y de forma usual, lanzando 1d12. Si coincide en un turno en el que también llegan refuerzos para la Plaga Negra, deberán colocar primero los "Descarriados", y antes que el jugador de la Plaga Negra lance el d12 de localización.

Notas concretas del escenario

Las puertas de la fortaleza, como decíamos, sólo pueden abrirse desde el interior, de modo que cuando lleguen los humanos hasta ella, algunos tendrán que escalar, para abrirlas a los demás. Otra opción es que simplemente todos escalen por las murallas, pero la táctica concreta ya es algo que queda en manos de los jugadores. Una vez dentro, podrán defender el fortín desde las murallas o desde donde deseen, pero si algún miembro de la Plaga Negra quiere abrir las puertas, tendrá que escalar el muro, bajar hasta la puerta y abrirla de la misma manera, todo esto esquivando las balas de los humanos. Para abrirla hay que gastar 2 acciones, por lo costoso del sistema manual, y también 2 acciones para cerrarla. También puede ser volada con Demolición, pero tiene un Blindaje de 200% (Elemento Blindado), y dudamos que sea una opción que interese al bando humano el quedarse con las puertas abiertas. Los humanos tendrán una prisa terrible por entrar en el fuerte y evitar sucumbir ante la Plaga Negra, que a su vez intentará por todos los medios entrar en

éste. Respecto a los "Descarriados", será mejor que se den mucha prisa y que sus compañeros les abran las puertas en el momento preciso. Será necesario el uso de los marcadores que os proporcionamos, para indicar el lugar en que caen las víctimas, y que podéis pegar a cartulina y recortar. En el futuro las podréis usar en vuestras partidas para hacer una evaluación táctica al final de éstas.

Victoria

Estableceremos un sistema de puntuación que será el siguiente:

El Bando de la Plaga Negra empieza con 4 puntos de Victoria, y el humano con 0.

A partir del turno 4, incluido, el bando humano gana 2 puntos de Victoria por cada nuevo turno mientras quede algún humano vivo en la mesa de juego.

En adición al final de la partida se contabilizarán los cadáveres de ambos bandos esparcidos, con el siguiente efecto:

- ▶ Cada cadáver del bando humano fuera de los límites del fuerte contará como 1 punto de victoria más para la Plaga Negra.
- ▶ Cada 5 cadáveres del bando de la Plaga Negra contarán como 1 punto más para el bando humano.

Al contabilizar los totales:

- ▶ Diferencia entre los bandos menor de 6: empate.
- ▶ Diferencia entre los bandos mayor de 5: victoria para el de más puntuación.

Si de todas formas los humanos consiguen seguir vivos hasta el turno 12, se considerará una victoria humana (llegan los refuerzos y la Plaga Negra se retira).

Epílogo

A partir de ahora, podréis usar estos marcadores para indicar la localización en que ha caído cada uno de vuestros soldados. No sólo ofrece un interés "artístico" a vuestras partidas, sino que además os permitirá hacer una evaluación táctica interesante del desarrollo de ésta, y de los tipos de zona en que se producen más muertes. Por ejemplo, raramente os quedarán varios marcadores amontonados en un terreno llano (explosiones aparte, para las que crearemos marcadores de "cráter" en un futuro, con que decorar la evolución de la batalla). Os recomendamos que la cartulina de atrás sea de un color base para cada bando: por ejemplo Blitzerfaust azul, Orden del Apocalipsis blanco, Plaga Negra rojo, etc., ya que además de facilitar su localización en la bolsa en que los guardéis, al final del escenario les podéis dar la vuelta y ver con más concreción donde han habido más bajas y de quien. Si vais a usar Armas de Área de Efecto, podéis crear marcadores para las explosiones del tipo "agujero de cráter" que os comentábamos, consistente en una circunferencia pegada a cartulina mostrando tierra removida, de diámetro en centímetros igual al daño que provocaba el explosivo (2 cm de diámetro para armas de Daño x2, etcétera). Cuando coincida con la pared de un edificio, simplemente la pondréis por debajo de esa estructura para que se pueda ver sólo la parte de cráter exterior.

ESCENARIO: LA SANTA RELIQUIA

La Oscuridad avanza. Como todos sabemos, cada vez somos menos los que nos alzamos ante el poder de los omnipresentes Obeliscos Oscuros.

Introducción

La acción se desarrolla en Nueva Plymouth, planeta antiguamente perteneciente a la Superentidad USS, que fue devastado por uno de los Obeliscos Negros. La humanidad lleva semanas librando una penosa batalla contra las hordas de la Plaga Negra. La Orden del Apocalipsis había convencido a la Agencia dominante de la zona, la USS, para que iniciara junto a ella un ataque a las fuerzas de la oscuridad. El ataque está siendo un desastre, y todo indica que la retirada está próxima. Sin embargo para la Orden los planes siempre esconden otros planes: el objetivo que realmente perseguía ésta, era, mediante un audaz golpe de mano, reconquistar temporalmente una antigua ermita que con el tiempo cayó en territorio de la Plaga Negra. Sus hordas, tras la tremenda onda expansiva causada por el impacto del Obelisco Negro, simplemente dejaron el sacro

lugar en ruinas, pero en el subsuelo esconde los restos de un Hombre Santo, Marconius el Inquisidor. Marconius fue un gran hombre de fe de hace muchos siglos, y ya pocos recordaban dónde se encontraba su santo sepulcro. Los satélites en órbita indicaban que los restos de Marconius siguen en su lugar, y la Orden cree que esto es debido al halo místico que envuelve sus restos, que le han otorgado protección. Por otra parte, se dice que Marconius fue enterrado junto a su Grimorio, el cual contiene conocimientos sobre la magia y la mente que fueron olvidados hace mucho tiempo.

Han llegado noticias conforme algunos Gurthguls merodean la zona, sin duda se huelen que hay algo escondido en las proximidades, y probablemente esperan mancillar los sagrados restos de la forma más aborrecible que la peor mente retorcida pueda ni siquiera sospechar. Aprovechando la distracción que la Orden ha querido provocar en la Plaga Negra, se efectuará un ataque sorpresa en esa zona para recuperar las antiguas osamentas y devolverlas a sagrado lugar. El libro será examinado muy a fondo por los sabios de la Orden y por el propio Gran Rector.

El territorio

Nos encontramos en los desolados desiertos de Nueva Plymouth. Algunas montañas, y los restos ruinosos de algunas casas próximas a la ermita son lo único que separa a las fuerzas humanas de las oscuras. El macizo principal se encuentra en medio, algo más cerca del bando de las Hordas que del humano. En su cima, a una altura de al menos 15 centímetros, los restos de una pequeña ermita en la que apenas caben 4 figuras de tamaño humanoide, con una sola entrada, aunque sin techo. Aquí será donde colocaremos el marcador, y donde los humanos tendrán que excavar para poder recoger los restos óseos y depositarlos en una bolsa para su transporte. No hay vegetación, sólo los restos semiderruidos de algunos antiguos muros y los restos de lo que debió de ser una pequeña granja en el pasado. Un canal recorre el territorio, separando el lado humano del de la Plaga Negra. Poco agua lleva, y no es en absoluto profundo, pero crea el suficiente barro para entorpecer el movimiento a la mitad al pasar por él.

Los ejércitos

El bando humano, de la Agencia que sea, aunque sería preferible que se tratara de la Orden en persona, contará con un ejército de 750 puntos para atacar.

Dispones de un equipo especial y muy raro, que ya no se fabrica hoy en día: dos mochilas impulsoras. Proporcionan una capacidad de Salto Vertical muy superior a la humana (no son voladoras, sólo aumentan el Salto Vertical y el Salto Horizontal según se indica). Son objetos raros que deberán apuntarse en el Stock de su propietario tras la partida (incluso por el jugador contrario, si son capturadas).

▶ Mochila Impulsora

Salto Vertical u Horizontal del personaje queda en 15 cm
Coste 15. Ocupa el espacio de un arma.

El ejército defensivo de la Plaga Negra cuenta sólo con 500 puntos para su ejército, y pocos lugares defensivos. Sin embargo una vez finalizado el turno 7, recibirá al principio del turno 8 otros 500 puntos de ejército para colocar. Puede decidir la configuración de esos refuerzos en el último momento (inicio del turno 8). Deberá haber al menos un Gurthgul entre los 500 puntos iniciales.

El despliegue se realizará de la forma habitual, en los dos extremos más opuestos. Las medidas del tablero serán aproximadamente de 160x110 cm.

Objetivos y victoria

En el interior de la ermita se colocará un marcador de cartón que simbolizará las reliquias que el ejército humano ha de recuperar. Una vez una figura del ejército humano toca con su peana el marcador, deberá sacar su CCC o menos con una tirada de dados para desenterrar los restos, gastando una acción por cada intento. Una vez superada (podrá anotarse una Marca en CCC si lo desea), podrá llevarse el marcador. Puede pasarlo a otra figura aliada tocando

su peana. Deberá llevar el marcador hasta su zona de despliegue inicial. Sin embargo, si los restos, una vez ya han sido desenterrados por un miembro de la Orden o de la Agencia, son recogidos por un miembro de la Plaga Negra, y este bando consigue hacerlos llegar hasta su zona de despliegue, la victoria entonces será para este último bando.

Aventura para juegos de Rol

Para desarrollarlo conjuntamente al juego de rol, la historia empieza algo antes. Lo que sigue no importa demasiado en que ciudad se desarrolle, aunque preferiblemente en el mismo planeta capital de la USS. Un confidente de los PJ, a quien uno de ellos solicitó un favor en el pasado, ha contactado con el grupo a causa de un problema: un libro desaparecido. No se trata de un libro cualquiera, sino de nada menos que un manuscrito que debería encontrarse en un antiguo templo religioso situado en las afueras. La Orden del Apocalipsis está muy interesada en el libro, hasta el punto de recurrir a todos los canales posibles. Los encargados del templo, dos Predicadores, han desaparecido. Si investigan cerca del templo, un vagabundo, a cambio de alguna limosna, les comentará que vio a uno de los Predicadores bajar a una alcantarilla. Si intentan averiguar en alguna institución algo al respecto del libro, toparán con un grupo de Emisarios de la Orden, acompañados por Templarios Rojos que les interrogarán muy a fondo sobre el motivo de sus pesquisas, pidiendo todos los datos (quien les ha informado de esa búsqueda, etc.). En las alcantarillas cercanas al templo, superando una tirada, podrán encontrar un libro manuscrito, pero no es el que buscan. Un experto podrá determinar que se trata de una copia de un antiguo libro de fe, pero que progresivamente degenera en perversiones inhumanas y burlas grotescas hacia la Orden. Sólo poseer un libro así ya es motivo de detención, y el libro emana un cierto halo de poder oscuro (para quien pueda percibirlo). Junto al libro, una manivela con la inscripción de un número de serie. Si consultan a un técnico de cloacas, éste les explicará que es el número de serie de una de las innumerables salas de las cloacas, y les podrá conseguir unos planos por una buena suma, de la que buena parte será para sobornar él a su vez al técnico que posee los planos. Los PJ tendrán que arreglárselas por sí solos para orientarse por el laberinto de túneles con los planos, efectuando las tiradas correspondientes. Están plagados de mendigos y delinquentes, carne de los cañones de nuestros PJ. Cuando consigan llegar hasta la sala, dentro les esperan un grupo de ocho harapientos herejes armados con pistolas, los dos monjes con la piel llena de sarpuillos y protuberancias comiendo el cuerpo aún caliente de un infeliz pordiosero, y ante todo esto un repugnante Poseído contemplando los Predicadores corruptos entre sádicas carcajadas. La batalla final está servida. Cuando terminen, podrán encontrar el libro, en un arcón lleno de cabezas repletas de gusanos hasta por las orejas. El libro relata la vida de un antiguo Hombre Santo, Marconius, pero contiene manuscrito, en un dialecto antiguo, un dato que no aparece en otras copias: la localización exacta de sus restos mortales, enterrados desde hace cientos de años en una época en la que todavía no se incineraban los cadáveres, dentro de una antigua y humilde ermita, en los desiertos de un planeta de la USS. La sola idea de pensar lo que la Plaga Negra podría hacer con esos restos... La Orden del Apocalipsis debe conocer esto lo antes posible, y sin duda tendrá en gran estima a quienes le devuelvan el manuscrito sagrado con los datos. En el manuscrito, si les da tiempo de leerlo todo, también se menciona que se sepultó a Marconius con su Grimorio mágico.

ESCENARIO: SALVAD A LA LÍDER

Escenario algo claustrofóbico para nuestro querido *Semper Fidelis*, con una misión digna de vuestros mejores comandos, a quienes una Agencia contrata (o envía) para rescatar a una de sus dirigentes, una mujer. Ya sabéis, un simple "cherchez la femme".

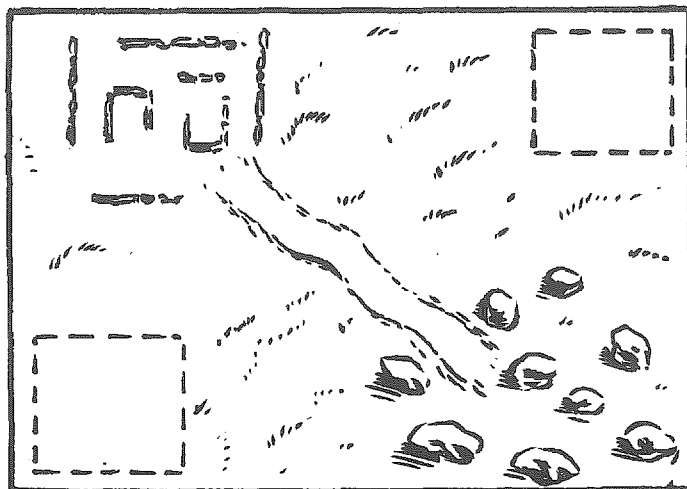
La misión

Una importante dirigente de una Agencia, con nombre en clave Líder, ha caído en manos de la Plaga Negra. Gracias al emisor que todos los dirigentes llevan implantados en secreto, conocemos su localización exacta: la cueva Foxtrot-389, en el hemisferio Sur del planeta Kuritahoo, en la antigua zona de Shogoon. Lo último que supimos, gracias a una microcámara que ya ha sido descubierta y destruida por el enemigo, era que los Gurthguls le iban a aplicar uno de sus procesos de transformación para convertirla en una fiel servidora de la Oscuridad, y dados los importantes conocimientos científicos y estratégicos que posee sobre nuestra Agencia, puede llegar a convertirse en una

terrible enemiga. Por todo ello, la misión del valiente grupo de ataque es la de evitar que esto suceda. Deberán entrar ahí dentro, superar a las fuerzas enemigas, y liberar a nuestra Líder. En cualquier caso, mediante los medios que consideréis adecuados, nuestra amada Líder no debe quedar en manos del enemigo. Es preferible eliminarla antes que permitir algo así, ya que lo que harían con ella sería absolutamente despreciable.

Desarrollo

Un jugador controlará una Agencia, la que desee, incluso puede llevar a la Orden si así lo quiere, o a cualquier grupo mercenario independiente que tenga en su Stock. Este jugador deberá desplegar todas sus tropas en un extremo de la enorme cueva, en el área de una circunferencia de 30 cm, que es el área de descenso desde la obertura en el techo de la enorme cueva previamente abierta mediante bombardeo. Arriba quedará esperando la nave de rescate con cobertura antirradiación (el planeta está especialmente cerca del sol).



Se trata de una misión sorpresa, en la que la rapidez lo será todo. 300 puntos para el bando humano y 200 para el bando de la Plaga Negra. Necesariamente en el bando de la Plaga Negra debe haber al menos un Gurthgul. Al finalizar el sexto turno, la Plaga Negra recibirá refuerzos por valor de 200 puntos (que el jugador ya tendrá seleccionados antes de comenzar la partida, apuntándolos en una hoja aparte y secreta para su contrincante hasta el turno 6)

Reglas especiales

No se usarán Vehículos ni Monturas. No podrán participar Personajes de tamaño superior al normal (humanoides), ni Personajes voladores, ni equipos de Mochila Impulsora. La zona de despliegue humana (o de otra especie que venga al rescate) es la exactamente indicada, no siendo operativas las Habilidades Especiales que permitan desplegar más allá de esta zona. De todas formas son unas cuevas lo bastante grandes y altas como para aceptar disparos mediante Observadores Avanzados (pero no por encima de los obstáculos que representen columnas que unan techo y suelo, evidentemente). La fosforescencia natural de las cavernas permite una visión normal.

La Plaga Negra no puede eliminar al dirigente, tiene orden de mantenerlo vivo para proceder a su transformación, ya que si muere, aunque sea aprovechable como zombie, gran parte de la información de su cerebro se perderá. Tampoco lo podrá mover de donde lo hayan colocado al inicio del juego.

Cuando una figura del bando humano consiga tocar con su peana la peana de la figura de la Líder, esta figura pasará a su control como una Unidad más en juego (Unidad de Combate de un solo Personaje). Sin embargo, si una figura de la Plaga Negra consigue entonces tocar con su peana la de la Líder, sucede lo que sigue: quedan enzarzados Cuerpo a Cuerpo, pero así como si la Líder "hiere" a su oponente, se sucede de la forma normal, provocándole una Tirada de Resistencia, si su oponente la hiere a ella, en lugar de aplicar una Tirada de Resistencia, simplemente el bando humano vuelve a perder el con-

ESCENARIO: PICNIC

trol de la Líder, que queda fija en el lugar, maniatada, volviendo a estar "capturada". La quieren viva, por el momento.

Las características de la Líder son:

- ▶ Nombre: Laelfa Willback.
- ▶ Edad: más de 20 años.
- ▶ Habilidades: CCC 41%, CAP 65%, MNT 95%.
- ▶ Estructura: constituye una UC por sí sola.
- ▶ Equipo: ninguno, a no ser que el equipo de rescate le proporcione algo con un Cambio de Impedimenta.

Como veis, si bien es algo débil y poco armada, su alta MNT será una ventaja en el momento de tirar por iniciativa al principio de cada Ronda.

Aun así, los miembros de su facción son en cualquier momento libres de matar a su dirigente, aunque gastando las necesarias acciones, y consiguiendo los correspondientes aciertos. La Líder se defenderá en el caso de un cuerpo a cuerpo pero no atacará a los suyos, y seguirá en poder del bando humano en todos los aspectos. No se suicidará si queda sola.

Notas

Para jugar a este escenario deberíais usar un tapete de color negro para cubrir la mesa. Para las columnas y pasadizos de las cuevas, grandes obstáculos entremedio. Si no los poseéis, podéis colocar objetos normales (libros o trastos) y cubrirlos con el mismo tapete o con otros fragmentos de ropa similar, de colores diversos y más bien oscuros o metálicos. Los extremos de la mesa son paredes de cueva, inatravesables. Los refuerzos de la Plaga Negra llegan por estrechos túneles y secretas puertas de su extremo de despliegue que escapan a la visión de los humanos.

El tamaño de la mesa debe ser alrededor de 160 cm x 110 cm aproximadamente. En un extremo, centrada, la circunferencia de 30 cm de despliegue humano, tocando el perímetro de dicha circunferencia el extremo de la mesa. En el otro extremo, la zona de despliegue de las Hordas, desplegándose de la manera habitual en forma de "rectángulo": hasta una profundidad máxima de 20 cm, dejando libres márgenes de 10 cm a ambos lados. En esta zona la Plaga Negra colocará a la Líder capturada, sin poderla mover de ahí, y a una distancia mínima de 15 cm del borde extremo de la mesa. Ésta será también su zona de refuerzos.

Como es habitual, el montaje de la mesa se realizará entre ambos jugadores, antes de saber qué extremo de la mesa ocupará cada jugador. En general, deben quedar grandes espacios abiertos, como grandes cuevas interconectadas, y pueden colocarse escombros y otros obstáculos, como estalagmitas, rocas, etc.

Victoria

El desarrollo de la partida será tal que los sicarios de la Plaga Negra se verán obligados a cuidar de su huésped, e incluso a protegerla de sus propios congéneres y compañeros de Agencia. Extraño, pero así es la vida. Las victorias serán según sigue:

▶ Victoria Total de la Plaga Negra: todos los humanos de la Agencia intrusa son eliminados, quedando la Líder capturada viva (aunque sea dentro del círculo de despliegue humano).

▶ Victoria Total de la Agencia: rescatar con vida a la Dirigente, moviéndola hasta la posición de salida (el círculo de 30 cm de diámetro). La Líder, cuando le toque activarse, debe gastar dos acciones seguidas dentro de ella (a modo de atarse la primera y subir por los cables con polea automática hasta la nave la segunda). Si sólo consigue gastar una, sigue en el suelo y es vulnerable a los ataques del bando de las Hordas, y si habiendo gastado una es capturada, vuelve a estar desatada de los cables y maniatada en el suelo.

▶ Empate: los humanos han conseguido eliminar a su propia Líder. Lo que suceda con ellos a partir de entonces ya no es del interés de la Agencia.

Este nuevo escenario será una de las peores pesadillas por las que van a pasar vuestras tropas. Preparad el tapete verde, todas las secciones de bosque o jungla que poseáis, y desentolvad las viejas canciones de los 70.

Introducción

Nos encontramos en algún lugar recóndito de una selva tropical de un planeta de cuyo nombre nadie se acuerda ni quiere acordarse. Se acaba de librar un terrible combate en el que muchos han caído. Pero lo peor empieza ahora para los supervivientes, ya que la batalla se ha librado en un valle que no había sido visitado desde que hace unos 300 años se adentró en él una expedición minera de la que nunca más se supo. Las unidades que han sobrevivido a la batalla, algunas de ellas presas del pánico, han quedado en los lados contrarios de sus propias líneas durante la contienda, y se enfrentan entre sí en una huida desesperada del valle hacia sus coordenadas de evacuación. Pero además van a tener que intentar sobrevivir a un peligro al que nunca antes se habían enfrentado: especies endémicas de gigantescas plantas mutantes carnívoras, algunas de ellas con capacidad de desplazamiento, que devoran a cuantos encuentran a su paso intentando escapar del valle.

La zona de guerra

Esta es la descripción de los elementos que componen la mesa de juego. En esta ocasión las zonas de despliegue son de forma cuadrada, y ocupan los dos extremos en diagonal más alejados del tablero rectangular. En la zona superior izquierda se hallan las ruinas de una vieja instalación minera abandonada (probablemente a la fuerza). Los restos de un amplio camino llevan hasta una formación principalmente rocosa antaño usada como cantera, en la parte inferior derecha. Estas tres zonas (ruinas, camino y cantera) son menos densas, debido a que la tierra se esterilizó antaño para evitar la invasión de la selva, y el movimiento y la visibilidad por ellas es el normal para un bosque (visibilidad hasta 10 cm). El resto es jungla, con una visibilidad de sólo 5 cm (2 pulgadas) debido a lo especialmente espesa que es, y el movimiento se divide por la mitad al atravesarla.

Reglas especiales y restricciones

▶ Cada jugador llevará a un ejército de 500 puntos, a decidir por ellos la composición concreta y la facción, aunque tratándose de bandos Humanos, Bork, Elvar, u otros grupos civilizados. La Plaga Negra no se podrá escoger como ejército.

▶ No se usaran Vehículos de ningún tipo, ni Monturas, ni tampoco figuras de tamaño mayor de lo normal (sólo de tamaño humanoide).

▶ No podrán usarse figuras voladoras, o si se adquieren, no podrán volar a causa de lo especialmente espeso de las ramificaciones, incluso en las zonas de suelo esterilizado (esterilizaron el suelo, no el aire).

▶ Durante la fase de despliegue, cada Personaje que haya sido desplegado, deberá hacer una prueba de Chequeo de Moral para determinar si empieza el juego en estado de Pánico (o de Moral Alta). Si su Unidad de Combate sufre la mitad o más de pérdidas, no será necesario volver a realizar el Chequeo de Moral.

Clase de Botánica

Por cada acción de movimiento que una figura realice pasando parcial o totalmente por terreno de selva, deberá tirar 1D10: en caso de obtener 10, acabará de topar con una planta carnívora, que aparecerá desde el subsuelo, al que se encuentra arraigada, con las siguientes características:

Plantas fijas:

▶ CCC 80% CAP 0% MNT 0% Armadura Natural 80%.

▶ Disponen sólo de 2 acciones.

▶ No poseen capacidad de desplazamiento.

Se colocará una ficha de forma circular de 1 pulgada de diámetro (es decir, equivalente a una peana) en contacto con la peana de la figura víctima del ataque. Se iniciará un combate cuerpo a cuerpo de la manera habitual, empezando a golpear la planta. La planta desaparece bajo tierra en cuanto su peana quede sin tocar ninguna peana de Personaje, y entonces se retira la peana de planta. Cuando una planta fija aparece y es necesario colocar la peana, debe procurarse que toque sólo la peana de la figura que ha sido víctima de aquella (que ha sacado 10). La peana de planta será colocada por el jugador contrario (de esta forma evitamos de paso que se intente colocar la peana de planta demasiado cerca de algún Personaje enemigo). En el caso de varios jugadores, coloca la peana el jugador a la izquierda del afectado.

Sin embargo, éste es sólo el peligro más inofensivo que esconde la jungla del valle olvidado: una vez terminado el despliegue inicial, se repartirán 12 plantillas redondas de una pulgada de diámetro (equivalente a una peana, o de otras medidas si usas otro tipo de peanas para las figuras) entre los jugadores. Cada peana equivaldrá a una planta con capacidad de desplazamiento. Cada jugador, empezando por el jugador que comenzó primero en el despliegue, irá colocando alternativamente una de estas peanas, nunca a menos de 20 cm de ninguna figura. Deberán colocarse las plantas móviles guardando entre ellas un mínimo de 20 cm de distancia. Estas plantas tienen una movilidad terriblemente sorprendente que se correlaciona misteriosamente con la cantidad de seres vivos en movimiento que detectan: al principio de cada turno de cada jugador (cada vez que vaya a activar una UC) todas las plantas se moverán 7,5 cm en una dirección aleatoria (usando la Plantilla de Desviación del juego enfocada hacia el Personaje más cercano a la planta, la selección natural ha provocado que la evolución las haya programado para usar tácticas laterales). De modo que si hay 12 Unidades de Combate en juego sumando las UC de todos los bandos, van a moverse un total de 12 veces en el turno de juego. Si luego sólo quedan 6 UC, se moverán 6 veces, pero siempre aleatoriamente, usando la Plantilla de Desviación (disponéis de ella en la propia Diana) no direccionalmente hacia un objetivo concreto. Si en ese movimiento aleatorio topan con una figura, ambos quedan enzarzados (¡la palabra justa!) en una lucha cuerpo a cuerpo hasta la muerte de uno de ellos. Inmediatamente después de quedar en contacto, la planta realiza un ataque CCC a su víctima. Las plantas móviles eliminadas se retiran del tablero. Si durante el desplazamiento la planta choca con un obstáculo o alcanza el borde del tablero, se detiene ahí hasta su próximo movimiento. Si en este siguiente movimiento la dirección de desplazamiento resulta imposible (obstáculo/límite tablero) se vuelve a tirar. Si cuando le tocaría mover, resulta que ya estaba unida a un Personaje, entonces en lugar de mover, puede realizar un ataque CCC contra su víctima (sólo uno). Nunca sufren los efectos del pánico, básicamente cada planta es una UC por sí sola. Nunca lucharan entre ellas (como mucho se polinizarán, pero por ahora no nos interesaremos por su vida íntima), sus peanas pueden pasar por encima de peanas de sus congéneres, pero nunca solaparse. Los Personajes son libres de disparar a las plantas si éstas entran dentro de su visibilidad (10 cm bosque, 5 cm selva) antes que el azar las una a sus peanas.

Las características de estas plantas móviles son las siguientes:

Planta móvil:

- ▶ CCC 100% CAP 0% MNT 100% Resistencia 120%.
- ▶ Movimiento 10 cm.
- ▶ Salto Vertical 10 cm.

Objetivo

El objetivo de cada bando será conseguir que todas sus tropas supervivientes ocupen la zona de despliegue de su adversario. Sin embargo deberá colocar por lo menos 5 figuras. Si todos los jugadores se quedan con menos de 5 figuras, la partida quedará en tablas (aunque las plantas se habrán dado un banquete). En caso de jugar más de dos jugadores, deberá ocupar la zona de despliegue del adversario a su izquierda, y el tablero debería tener forma cuadrada. Si un jugador tiene 5 figuras en la zona de despliegue de su adversario y otras dos figuras fuera, todavía no ha ganado, pero si esas dos figuras mueren por alguna razón, sí habrá ganado ese jugador, ya que todas sus figuras supervivientes ocupan la posición y son por lo menos 5.

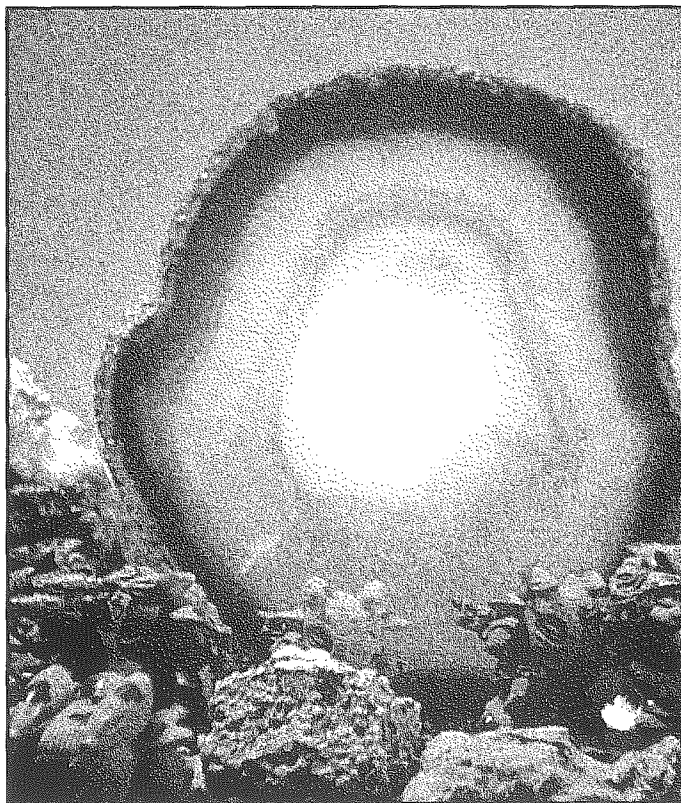
Epílogo

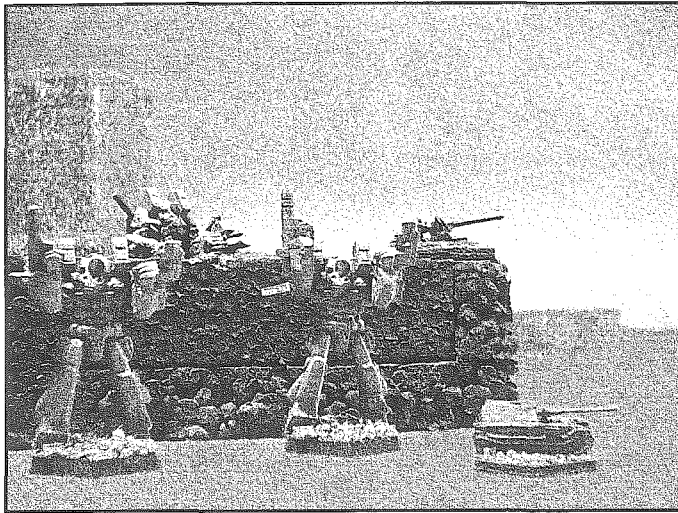
Probablemente lo más divertido será ver las escuadras esquivando como puedan el avance de las plantas móviles y a sus figuras cayendo en las garras de las plantas del subsuelo. Si sois lo bastante manitas, podéis en lugar de simples peanas, construir o comprar para las plantas móviles auténticas figuras que representen una terrible planta carnívora de gran tamaño. Podéis conseguir las peanas de 1 pulgada en las tiendas especializadas habituales. Algo de alambre retorcido y recubierto de goma líquida, papel-maché o lo que os podáis imaginar y unas manitas de pintura pueden hacer maravillas. Si os permitís un momento de descanso mientras estudiáis o en el trabajo, con cuatro clips entrelazados, líquido corrector blanco, pegamento, papel y rotuladores, podéis crear una auténtica obra de arte. Si no disponéis de suficientes secciones de bosque o jungla para recrear el mapa, no pongáis ninguna

y considerad que todo el tablero es de jungla, marcando los límites de ésta alrededor de los restos de la mina y el camino. Resulta curioso que puede que éste sea uno de esos escenarios en los que más vale que dispongas de soldados buenos en cuerpo a cuerpo, ya que en medio de una selva tan espesa los grandes fusiles de largo alcance resultan ser un estorbo. Cuando algún soldado se vea atacado por una de estas plantas, probablemente agradecerá que sus compañeros acudan en su ayuda con las tácticas de atacantes múltiples y los correspondientes Bonus de +10%.

Módulo para juego de Rol

Para adaptar el escenario como módulo para tu juego de rol de ciencia ficción, se deberá encargar una misión de reconocimiento a los PJ. Nuestros valerosos héroes serán enviados a descubrir qué fue de la expedición minera que desapareció. Las plantas no se activarán hasta que lleven un buen trecho de selva y hayan descubierto las instalaciones derruidas. Entre la escasa vegetación del suelo, podrán hallar restos óseos fragmentados entre las ruinas, que si son examinados con el adecuado instrumental médico revelarán signos de corrosión causada por algún tipo de ácidos orgánicos, similares a los de una digestión prolongada. Progresivamente se irán encontrando con informes sobre lo valioso de la cantera descubierta, el camino que lleva a la cantera, los primeros encuentros con las plantas fijas, y finalmente la traca final de un ataque masivo de plantas móviles, pongamos a media docena por cabeza, por lo menos. Entre las instalaciones encontrarán también material diverso, pero ni armas ni municiones, así que tal vez tengan que contar los cargadores. Deberán ingeniárselas para salir de allí, ya que sólo será cuestión de tiempo que acaben siendo digeridos por alguna "lechuguina". Tal vez reparar alguno de los viejos tractores oruga de las obras, o lo que los PJ quieran ingeniar. Cavar un túnel no parecería gran idea, ya que las plantas fijas viven bajo tierra. ¡En fin, ese es su problema, tal vez esto acabe en una buena ensalada... de carne! Que aproveche, Árbitro de juego.





AVENTURA: EL CORREDOR DE LA MUERTE

Introducción

Esta aventura de rol está ambientada en las intrigas políticas entre los servicios de espionaje de dos naciones enfrentadas pertenecientes a un único planeta. Si sólo pretendes jugar al juego de rol, la misión de tus jugadores será la de averiguar la localización del emplazamiento de un Centro de Comunicaciones. Si además vas a jugar con el juego de miniaturas de *Semper Fidelis*, en principio se ha diseñado para ser usado con figuras de robots tripulados de pequeño tamaño, como los mencionados en la sección de Neurotronic Cyber Systems, ya que el sistema estelar al que pertenece el planeta se encuentra en la antigua zona de influencia de esta Agencia. La batalla enfrenta a dos países enemistados, la República Democrática de Karmasthan (RDK), de tendencias militaristas y autoritarias, situada al Sur de la Confederación de Estados Autónomos (CEA), y es ideal para la escala H0.

La historia

Una mujer alta y rubia, que se identificará como Ottirec, se pondrá en contacto con los PJ para proponerles un trabajo muy bien remunerado, pero algo arriesgado: averiguar la localización de un emplazamiento de comunicaciones de la vecina República de Karmasthan, con nombre clave Sierra-9862 situado cerca de la frontera, en tierra de nadie. Les proporciona un sobre con todo lo que tienen: la fotografía de un hombre y una limitada ficha con poco más que su nombre, fecha de nacimiento, y estudios de electrónica. El sujeto pertenece al servicio de espionaje de la República de Karmasthan. Si le encuentran y le siguen con discreción, podrán averiguar donde tiene el centro de operaciones de su célula. Una vez lo hayan averiguado, tendrán un encontronazo en un callejón o cualquier zona poco transitada con dos matones que a su vez les habían seguido a ellos, dispuestos a asesinarlos. Son miembros de Inteligencia del GIK (Grupos de Información de Karmasthan), y llevan las credenciales y tarjeta electrónica de identificación y acceso (suculento).

El local es uno de los múltiples y pequeños escondrijos que los servicios de inteligencia despliegan por todas las ciudades. Es una vieja tienda cerrada y polvorienta. Varios armarios carcomidos. Si abren uno de ellos, y superando una tirada de Percepción o similar, encontrarán en la pared una rendija apta para una tarjeta electrónica.

En el suelo de madera hay un tabique falso (tirada de Percepción) que es necesario retirar manualmente. Bajo él, una trampilla acorazada, que se habrá abierto si han encontrado la rendija para la tarjeta, de otro modo permanecerá cerrada. Dejamos la configuración exacta del mapa a la imaginación del árbitro, pero a partir de la descripción general que sigue:

► Primer nivel. Estancias de los guardias. Una cámara les detecta en cuanto bajan la escalera y salta la alarma, a no ser que algún PJ saque una tirada de Percepción antes. De todos modos los guardianes ya han detectado la abertura de la trampilla e investigarán por qué los poseedores de la tarjeta no

entran de una vez. No hay tiempo para intentar manipular la cámara con "Electrónica". Cuatro guardianes armados con subfusiles.

► Segundo nivel. Laboratorios y ordenadores. Dos técnicos (más el hombre que seguían si continúa vivo). Llevan pistolas de bajo calibre. A discreción del árbitro su actuación (en principio, sólo dispararan si realmente los PJ les hacen temer por sus vidas). En los ordenadores está la localización del enclave Sierra-9862

► Tercer nivel. Almacenes: comida, material diverso, armarios cerrados con armas personales y munición.

Las siguientes recompensas están destinadas al personal "contratado":

► Por obtener los datos: 100.000 créditos para repartir entre todos, y la enemistad del espionaje del GIK.

► Por participar en la batalla que viene a continuación: 10.000 créditos a cada uno (si sobrevives a ella).

El árbitro deberá adaptar las recompensas al juego de rol que esté usando, si es necesario.

La batalla

Misión

Puesto Avanzado Bravo-235 de la Confederación de Estados del Norte, cerca de la frontera con las Tierras de Nadie. Tu grupo de ataque ha sido escogido para una misión bastante especial. Se os advierte que el índice de supervivencia que han calculado los simuladores de combate es del 10%.

El grupo de Ataque será lanzado desde el aire al interior de un cañón del Hemisferio Sur del planeta, en la República de Karmasthan, con nombre clave de misión "Corredor de la Muerte". Los Personajes usarán Vehículos a los que se les han adosado retropropulsores que frenarán la caída. De todas formas la localización exacta se les hará saber durante el lanzamiento. Una vez allí deberán atacar una estación de comunicaciones muy poco protegida, anular a los guardianes, y asaltarla para recopilar importantes bancos de memoria que se encuentran en ella: el despliegue estratégico de los suministros en la zona. Sin embargo el cañón se encuentra en pleno territorio enemigo. Es de esperar que al poco, el grupo asaltante sea rodeado por una fuerza hostil superior. Deberán abrirse paso entre ellos como puedan para regresar por sus propios medios hasta territorio amigo. En cuanto en uno de los Vehículos de los Personajes sean introducidos los datos extraídos de los bancos de memoria, todos los demás los recibirán al instante mediante el uso codificado de los comunicadores, de forma que con que cualquiera de los Personajes consiga escapar será suficiente. El enemigo sabrá esto, y procurará que nadie escape con vida.

El Corredor de la muerte

Los Personajes dispondrán de todo un lujo; Andadores Acorazados para ellos solitos. El despliegue se efectuará por lanzamiento sobre el objetivo. El equipo de ataque debe ser reducido, de alta movilidad, y la incursión realizada a alta velocidad, para retrasar la detección por parte del enemigo, aunque de todas formas ésta será inevitable. Concretamente se usará un método arriesgado, lanzamiento desde distancia suborbital, usando un prototipo de cohetes de frenado automático de último diseño. Problema: debido a la necesidad de rapidez, será una obertura de frenado de caída a "baja distancia", con alta probabilidad que los Andadores Acorazados sufran de entrada algún daño a su blindaje: lanza 2d6 para cada Andador Acorazado, con un resultado de 3 ó 4 ese Andador Acorazado recibe dos impactos en su blindaje (x2 Tiradas de Resistencia). Con un resultado de 2, el prototipo de cohete de frenado no ha funcionado y el Andador Acorazado se ha estrellado contra el suelo (si se trata de un jugador de rol con su Andador Acorazado se le permite eyectarse antes, claro, y combatir a pie). Si el Andador Acorazado poseía de por sí Impulsores Verticales, que pueden ayudar a frenar un poco la enorme caída, otorga un bonus de +1 a la tirada de los 2d6.

El cañón pertenece a una zona de la mismísima República de Karmasthan, justo en la frontera con las Tierras de Nadie, relativamente cerca de una ciudad de chatarreros independiente que hay más al Norte. Recomendamos usar la escala H0, en la figura de un Andador Acorazado mide unos 4 cm de

alto, y cada soldado de infantería unos 15 mm, aunque esto dependerá de las miniaturas de que dispongamos.

La mesa de juego representará el cañón: será algo estrecha y larga, con un pequeño río prácticamente seco, situado en el centro que lo recorre a lo largo, atravesable por la infantería sin problemas, pero lo suficientemente fangoso para que los Andadores Acorazados sólo puedan atravesarlo a mitad de velocidad normal. Los Jeeps anfibios y los tanques lo pueden atravesar de la forma normal. El territorio medirá en el tablero aproximadamente 200 cm de largo, y sólo unos 80 cm de ancho, correspondiendo los laterales a los acantilados. ¿que no tenéis una mesa así? Sí la tenéis, solo que habitualmente puesta de pie y con una función habitual distinta, desmontad una puerta interior de casa y después de la tremenda batalla la devolvéis a sus bisagras antes que os descubran (mejor si pedís permiso). A ambos lados del río se encuentran enormes rocas, del tamaño de los Andadores Acorazados y más, que se han desprendido del acantilado, y que les ofrecerán Cobertura o los llegarán a tapar totalmente, así como algunas zonas boscosas; el resto despejado. En un extremo se colocará una edificación tipo bunker de unos 10 cm de diámetro, correspondiente al Centro de Comunicaciones. Alrededor del búnker se encuentra una fuerza de la Milicia local formada por 1 Andador Acorazado y el resto infantería (la formación concreta y los puntos usables se indican al final del escenario). La fuerza de ataque se colocará en la mitad del tablero, y será como máximo de 5000 puntos, únicamente formada por Andadores Acorazados. Para hacerse con los bancos de memoria, un Andador Acorazado deberá tocar con su peana la pared del edificio, gastar las cuatro acciones consecutivas del tripulante, sin hacer absolutamente nada, inmovilizado, aunque reciba impactos de Andadores Acorazados enemigos, significando que su ocupante ha conseguido conectar el Vehículo con las conexiones externas del búnker, ha accedido al centro de comunicaciones, se ha saltado las defensas anti-hackers, ha conseguido la información, y la ha retransmitido a los demás. Si alguno de los otros Personajes se encuentra en un Vehículo que no posee radioemisora (tal vez porque su Vehículo ha quedado destruido y ha capturado un primitivo Vehículo enemigo), no recibirán la información. Si hay algún Personaje del bando de la CEN que no ha conseguido la información, deberás indicarlo de alguna forma, ya que aunque llegue a escapar, no habrá alcanzado el objetivo de la misión.

Complicaciones

Hasta ahora todo ha sido fácil, pero aún falta lo peor. A pesar de la fulminante intrusión los Andadores Acorazados del Norte, los Personajes, como se esperaba, han sido detectados, y en la Ronda 6 aparecerán los refuerzos del Sur. Una fuerza formada por un Grupo de Combate de 4500 puntos perteneciente a la República sureña surge para hacer frente a los intrusos. Se colocarán en la mitad del tablero contraria al lado en que se encuentra el edificio de comunicaciones. Estará formada por Andadores Acorazados, infantería y otros Vehículos blindados. Su objetivo: eliminar a todos y cada uno de los Andadores Acorazados intrusos. El objetivo de la fuerza de la CEN: que por lo menos uno de sus Andadores Acorazados escape con la información. Evidentemente, las tropas del Norte saben que en cuanto consigan esa información, el GIK cambiará toda su configuración de suministros para que no sean destruidos, pero el hecho de tener que llevar a cabo semejante empresa será una victoria estratégica importante para el Norte por la gran cantidad de recursos que deberá gastar el Sur. Por ello una virtual derrota táctica en la que sólo un Andador Acorazado de la CEN sobreviva con los datos será aún así una gran victoria para la Confederación norteña.

Condiciones de Victoria:

Gana la CEN si uno de sus Andadores Acorazados que haya conseguido los datos extraídos de los bancos de memoria, sea directamente del edificio, o adquiridos a través de las comunicaciones emitidas por algún otro compañero Andador Acorazado que haya llegado al edificio, consigue llegar hasta el extremo opuesto del tablero al que se encuentra el edificio, en los 5 cm adyacentes al borde de este extremo. Un detalle importante: el GIK no puede situar a ninguno de sus Andadores Acorazados dentro de estos 5 cm, es una zona exenta para ellos. Desde ahí será recogido (o por lo menos lo serán sus comunicaciones) por un Porta-Andadores Acorazados de intervención rápida, una enorme barcaza acorazada capaz de transportar varios de estos Andadores Acorazados.

Gana el GIK si consigue eliminar a todos y cada uno de los Andadores Acorazados del Norte. Debe evitar a toda costa que un Andador Acorazado con la información escape llegando a la franja de 5 cm descrita en el párrafo anterior.

Ejércitos

Finalmente os describimos las fuerzas que pueden componer los tres grupos, aunque la decisión final queda en vuestras manos, siempre teniendo en cuenta las restricciones mencionadas más arriba.

Fuerza defensiva de la Milicia de Karmasthan:

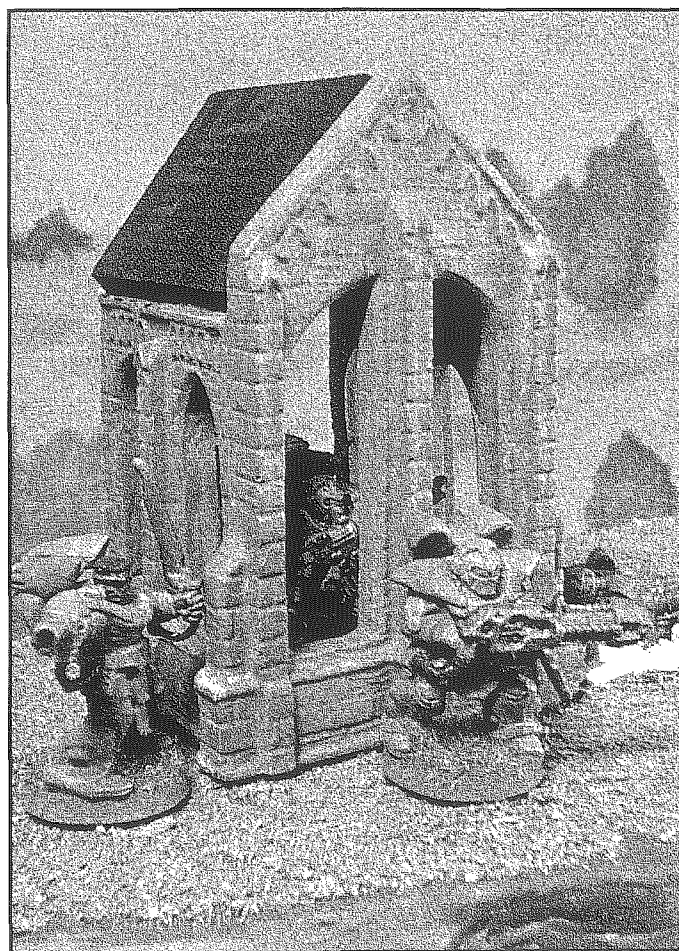
Dispone de 1500 puntos, y debe estar compuesta principalmente por infantería y algún Vehículo blindado, que puede ser un Tanque o un Andador Acorazado.

Fuerza de Ataque del Norte (CEA):

Máximo de 5000 puntos para el Grupo de Ataque, sólo Andadores Acorazados.

Refuerzos de la República del Sur (RDK):

Máximo de 6000 puntos, formados sólo por Andadores Acorazados.



GUARDIANES DEL PORTAL



EL UNIVERSO INFINITO

Semper Fidelis parte de un diseño orientado a abarcar un abanico de posibilidades incontables. El hecho de poder jugar a cualquier época sin tener que comprar, leer, y memorizar cada vez un nuevo reglamento, es una ventaja incuestionable para sus admiradores. Pero además, no podemos dejar de aprovechar una enorme ventaja consecuencia de todo esto: el poder mezclar y enfrentar tropas de cualquier origen y época en batallas que desafían toda razón. Legiones romanas defendiéndose con catapultas del ataque de los Hunos a lomos de un tanque T-34 soviético, alienígenas intentando tomar un castillo medieval, y un interminable etcétera.

EL PORTAL

Estas tremendas combinaciones tienen una explicación muy sencilla: existen en el universo formas de energía que son poco conocidas. Estas energías pueden configurarse de tal forma que lleguen a crear fracturas en el espacio-tiempo por las que puede viajar. Habitualmente, las fracturas aparecen en lugares especialmente poderosos, y que los indígenas de la zona han señalado de alguna forma: rodeándolos de menhires, creando templos, señalizándolos con enormes dibujos sólo visibles desde gran altura, y muchas formas más. Muchos son los que quieren aprovechar estos caminos para intentar cambiar a su favor hechos históricos, y provienen de todo tipo de mundos y especies: seres de universos totalmente paralelos, especies no humanas, y por supuesto diversas facciones humanas. Por esto no es de extrañar ver aparecer de repente hordas demoníacas guiadas por un Gran Demonio asaltando poblados de pacíficos humanos, o Soldados de las SS de Hitler ayudando a las tropas inglesas contra la rebelión de las colonias americanas, para evitar la formación de los Estados Unidos de América. Si bien estos enfrentamientos quedan en el más absoluto secreto por parte de los que los han sufrido, o se convierten en inverosímiles leyendas que son tomadas por invenciones populares con el paso de los tiempos.

De este modo, tú y tus amigos podéis componer vuestros ejércitos a partir de los tipos de tropa de cualquier época, y guardarlos en vuestros Stocks. Así por ejemplo, un jugador puede poseer una Unidad de Combate formada por un hoplita griego, un vikingo, un partisano francés, y un largo etcétera. Estos diferentes seres han sido captados a través de diferentes épocas por sus Comandantes para formar sus Grupos de Combate, y son enviados a través de portales dimensionales hacia otras épocas y universos para enfrentarse a otros equipos no menos peligrosos. Cada jugador posee a sus propios Guardianes del Portal, en principio con las armas que se desee, si bien en un escenario concreto pueden marcarse restricciones de forma que sólo puedan usarse las armas de esa ambientación en concreto.

LAS LISTAS DE STOCKS

Una de las dudas más comunes viene al poseer ya varias listas de Stock con curtidos soldados de diferentes épocas, y preguntarse si pueden mezclarse los soldados pertenecientes a ellas. Para ser justos, y no coartar ninguna libertad, la respuesta es algo que debe quedar en manos de los propios jugadores. Se presentan dos opciones. La primera, cada jugador tiene un Stock estricto para cada época, y crea además un Stock para la ambientación de Guardianes del Portal, en el que puede anotar a Personajes de cualquier origen espacial y temporal, pero que conformarán otro grupo a parte. Esta suele ser la opción de los más metódicos. La segunda opción posible, consiste simplemente en asumir que de vez en cuando, los Personajes de diferentes épocas son abducidos y drogados por los gestores del Portal, convertidos temporalmente en Guardianes del Portal, y si sobreviven son devueltos a sus lugares de origen, sin que recuerden nada al despertar, ni poderse llevar de recuerdo ningún objeto extraño capturado en otras batallas, a no ser que sea un objeto que, aunque raro, pertenezca a su propia era o a una anterior. En principio, seres claramente destructivos y en contra de cualquier tipo de sociedad o civilización, como los Cestodos y las Hordas de la Plaga Negra, no pueden ser escogidas, pero el resto sí (incluyendo Hombres Lobo, Vampiros, etcétera).

AVENTURAS Y ESCENARIOS

A continuación te ofrecemos algunos escenarios que sin duda romperán con los esquemas históricos de más de un jugador. Si quieres guardar a tus supervivientes, deberás crear unas tablas de Stock para cada época. Si por ejemplo en un escenario un grupo Elvar visita y ayuda a los Aztecas, y tras la batalla has conseguido que sobrevivan Personajes de ambos orígenes y quieres guardarlos en Stock, deberás crear un Stock para los Personajes Aztecas y su material raro, y otro Stock distinto para los Elvar de la época futurista y su propio equipo raro. De esta manera, podrás usar esos mismo Elvar en otro cruce temporal distinto (tal vez en esta ocasión con Neanderthales) y a saber qué combinaciones más.

ESCENARIO: EL ASALTO DE LOS HUNOS

Desde un espacio-tiempo lejano, Atila, rey de los Hunos, ha visto llegar ante sí a unos extraños enviados de los dioses que le han ofrecido gloria y poder. Se trata de un grupo de Agentes del Tiempo de Adolf Hitler, a finales del año 1944, que en vistas de la derrota que se les aproxima, han viajado por el espacio en un enloquecido y desesperado intento de hacer caer definitivamente al Imperio Romano en favor de las tribus germánicas del lugar. Sin embargo, los responsables del servicio de inteligencia de los Estados Unidos han averiguado la existencia de esta vil maniobra, y han hecho llegar a su propio equipo para intentar contrarrestar al equipo alemán. Desgraciadamente, sólo han podido enviar infantería, si bien armada con armas antitanque.

Cada grupo visitante ya ha contactado con cada cultura implicada, y los han convencido fácilmente para llevar a cabo sus planes. Los alemanes, con su Panzer III al frente, ya están avanzando junto a los Hunos, y los americanos han preparado una emboscada entre unos montes cercanos.

El Grupo de Combate atacante

Los alemanes

Cuentan con un Panzer III (ver estadísticas en la ambientación Tercer Milenio de este mismo suplemento). Cuentan también con 200 puntos extra para soldados a pie, usando el material disponible en la misma sección.

Dado que se trata de un comando de asalto, se les ha equipado con el algo raro y raro, pero muy efectivo, Fallschirmjägerwehr 42. Es un arma rara, que no podrás usar de forma frecuente, sino que únicamente para este escenario, o como parte de una recompensa en algún escenario de nuestro propio diseño. Puedes llamar al Fallschirmjägerwehr 42 por su apelativo más común, que es FG-42 (fabricado por la Heinrich Krieghoff Waffenfabrik, y también por la Rheinmetall-Borsig). Después del trabalenguas, ya podéis disfrutar del FG-42.

ARMAS DE LOS ALEMANES

Nombre	Tipo	Pot.	Alcance Base	Mun.	Daño	Coste
Fusil de Asalto Fallschirmjägerwehr 42 (1942)	CAP	+20%	50 cm	∞	X1	14

Los hunos

Atila ha permitido que unos cuantos de sus soldados acompañen a estos fantásticos seres, pero les ha dejado conformar sólo una avanzadilla, ya que no confiaba completamente en esta operación. Cuentas con otros 200 puntos para los hunos, equipados con el material que les es propio.

El Grupo de Combate defensor

Los americanos

Usando su carácter fundamentalmente práctico, les han bastado un par de demostraciones para convencer a los romanos que les estaban contando la verdad. Disponen de un comando de 500 puntos, con el correspondiente equipo de la sección Tercer Milenio de este mismo suplemento.

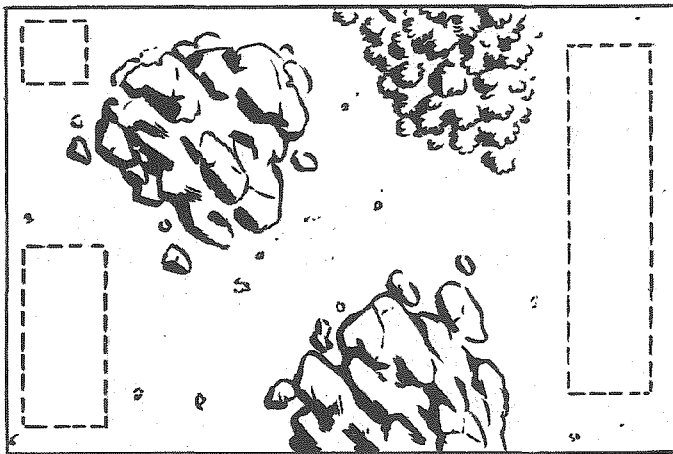
Puedes usar las tropas y equipo que te ofrecemos en el apartado para Tercer Milenio de este mismo suplemento. Te ofrecemos además el primer modelo de Bazooka con que contaron los norteamericanos. Literalmente, el invento era de un oficial del ejército de tierra llamado Skinner, quien pensó que podrían poner los morteros horizontalmente y dispararlos con un gatillo. La idea superó a los múltiples científicos e ingenieros que estaban intentando dar con un invento antitanque para la infantería, y se hizo realidad. Por una vez, serían los alemanes quienes luego copiaran el diseño.

ARMAS DE LOS NORTEAMERICANOS						
Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Rocket Launcher A1 (Bazooka, 1943) ①	CAP	+20%	60 cm	6 Rockets	X4	64

① Sólo afecta a un Área de Efecto de 2,5 cm equivalente a la propia Diana. El Bazooka es un arma con Rebufo (debes usar la plantilla de Gota del reglamento base).

Los romanos

Han preparado cinco catapultas con las que intentarán dañar la infernal máquina que se acerca. Los semidioses que ha enviado Zeus (como les ha explicado su Centurión para ir un poco más deprisa) les han advertido que no deberán asustarse con el ruido que van a oír en esta batalla. Para los romanos, debes obligatoriamente adquirir cinco catapultas y asignarles la Dotación que consideres adecuada. En total dispones de 400 puntos. Deberás equiparlos con el material que les corresponde (consulta la sección de Hoplitás y Legionarios del reglamento base).



Escenografía y despliegue

El bando de alemanes y hunos despliega en primer lugar, en la franja derecha del terreno de juego, pudiendo mezclar sus Unidades de Combate. Una vez hayan desplegado, lo harán las tropas romanas y americanas en el lado izquierdo de la mesa de juego, y por separado. En la zona romana colocarás las catapultas (que son Vulnerables, y con un solo impacto de artillería quedan inutilizadas) con sus dotaciones y otros soldados romanos que se hayan destinado. En la parte romana, se desplegará a los americanos. En medio se encuentran dos montes, y un pequeño bosque.

Victoria y recompensas

Los ganadores

Para las tropas alemanas o americanas vencedoras: 10 tiradas de Aprendizaje en la Habilidad que deseen a distribuir entre todos sus supervivientes. Para las tropas de los hunos o romanos vencedoras: 3 pistolas con infinita munición concedidas por sus irresponsables aliados.

Los perdedores

Para las tropas alemanas o americanas perdedoras: 2 tiradas de Aprendizaje en la Habilidad que deseen a distribuir entre todos sus supervivientes.

Para las tropas de los hunos o romanos perdedoras: 1 pistola con infinita munición concedida por sus irresponsables aliados.

ESCENARIO: LA BASE AZTECA

En el año 1519 los Conquistadores españoles llegaban a las costas de Vera Cruz. Los aztecas les confunden en realidad con soldados Elvar amigos (extraterrestres con quienes mantienen un amigable contacto), e incluso los acogen en calidad de invitados. Los españoles, viendo que se les toma por dioses, aprovechan la ocasión para hacer suyas estas nuevas tierras, con su ímpetu habitual. Las enfermedades traídas desde occidente harán el resto.

Nos encontramos alrededor del año 1524. Un grupo de extraterrestres Elvar (ver ambientación Dark Echelons) habían establecido un puesto de investigación científica en un cercano poblado azteca. Realizando un programa de pacificación en culturas de otras especies, han estado enseñando a los habitantes del poblado Azteca cómo mejorar las artes de la agricultura. Principalmente les han estado enseñando durante estos años a hacer cruces de especies de plantas, de manera totalmente natural, para obtener especies que ofrezcan una mayor producción agrícola, al tiempo que los Elvar estudian las propiedades medicinales de la riquísima vegetación autóctona. Recientemente, ha llegado al pueblo la noticia que un grupo de extranjeros, provenientes del otro lado del océano, está a punto de llegar hasta el poblado. Estos grupos se han hecho famosos por sus terribles métodos de saqueo y destrucción. Toda la obra que los Elvar han llevado a cabo durante años va a ser aniquilada en un solo día. Los Elvar tienen órdenes, en casos similares, de abandonar el campamento de investigación y dejar que sean las especies autóctonas las que solucionen el problema. El grupo ya había seguido antes este tipo de ordenanzas con otras especies más primitivas aún, pero parece ser que se han relacionado con el poblado azteca hasta tal punto, que van a defenderlo del ataque de los invasores, a pesar que recaerán sobre ellos serios castigos por su desobediencia, probablemente perdiendo para siempre el permiso de investigación.

Los invasores

Los atacantes son un grupo de conquistadores españoles disidentes, que han huido del contingente principal de su Comandante para hacer fortuna por su propia cuenta. Cabe decir que son mucho más crueles que las tropas de las que han desertado, ya que ni siquiera piensan en dar la opción a sus víctimas de sobrevivir siendo evangelizados, sino que acaban con ellos y recopilan cuantas riquezas pueden.

Los defensores

Dado que la intervención de los Elvar va a ser algo ocasional, y que intentarán que no sea descubierto por sus superiores, pues tras la batalla marcharán a su lugar de origen como les mandaban las ordenanzas de no intervención, sólo podrán defender al poblado en esta ocasión. Por ello, han indicado a sus habitantes que huyan para establecerse en otro lugar más recóndito desde donde empezar de cero y reorganizarse en el futuro, ya que aunque ahora acaben con los invasores, éstos volverán en mayor número hasta lograr su objetivo. En consecuencia, sólo unos pocos Aztecas quedarán junto a los Elvar para frenar a los invasores, pese a las quejas de los Elvar.

Los Elvar

Cuentan con 100 puntos, y el armamento y armaduras de sus propias tablas base.

Los guerreros aztecas

Cuentan con 100 puntos y el armamento que les es propio.

Los Conquistadores disidentes

Cuentan con 500 puntos. Consulta sus tablas en el reglamento básico de *Semper Fidelis*.

Escenografía

Deberás recrear un poblado, la mayor parte de las casas de barro y paja, excepto una pequeña pirámide escalonada en el centro, hecha de piedra. Las cabañas son elementos Vulnerables, la pirámide es Invulnerable. Alrededor del poblado, todo estará constituido por selva tropical.

La Selva Tropical

Es mucho más espesa de lo que sería un bosque mediterráneo. En consecuencia, el movimiento se reduce a la mitad mientras la peana de la figura esté en algún momento solapada sobre el territorio correspondiente a selva. Además, la visibilidad será de sólo 5 cm. Por otra parte, recuerda que si las tropas españolas (o cualquier otra) usan armas sensibles a la lluvia como arcabuces, deberás efectuar al principio de la partida una tirada en Clima Tropical: con un resultado entre 1 y 5 en un dado de diez caras, llueve lo suficiente como para dejar este tipo de armas inservibles.

Victoria y recompensas

El bando ganador obtendrá como premio las armas que hayas asignado a los Elvar. Las armaduras no formarán parte del premio, ya que tampoco podrían repararlas. Si gana el bando de los españoles renegados, lograrán el trofeo dado que habrán vencido a sus duros oponentes, y si gana el bando Azteca, los Elvar antes de irse, quebrantando claramente todas sus normas éticas, les obsequiarán con esas mismas armas para que puedan defenderse de los invasores y tal vez ganar tiempo para pensar en una estrategia de defensa conjunta con el resto de culturas centroamericanas. Si el bando ganador es el de los Elvar, éstos ganarán además 8 tiradas de Aprendizaje, a distribuir entre los supervivientes entre las habilidades que deseen.

ESCENARIO: ALIENÍGENAS Y DINOSAURIOS

El Centro de Control de uno de los destacamentos de los Guardianes del Portal ha detectado, mediante sus sensores de seguimiento evolutivo temporal correcto (SSETC) una variable inesperada en el desarrollo del tiempo. En el planeta Tierra, en un periodo muy remoto, ha caído un meteorito de origen desconocido. Tras el seguimiento de los SSETC, se ha constatado que animales que habían comido en las cercanías, han desarrollado organismos Cestodos en su interior (Ver Dark Echelons). Los Cestodos han eclosionado y han devorado a sus huéspedes. Por ahora parecen ser muy pocos. Han seguido su codificación genética habitual, y se han reunido y refugiado en una pequeña cueva cercana. Si se aposentan y se reproducen, toda posibilidad de evolución de los mamíferos va a ser nula. El periodo al que deberán viajar, se encuentra en pleno apogeo de los dinosaurios.

El objetivo

Destruir a todos los Cestodos. Los SSETC informan que todos se encuentran en el mismo lugar. En el caso que este equipo fracase, el Alto Mando ha decidido que bombardeará el continente donde ha impactado el meteorito con varios proyectiles superatómicos. Probablemente gran cantidad de especies de todo el planeta morirán después, pero por lo menos el resto tendrá más opciones que frente a los Cestodos, en especial los antepasados de los homínidos. Si pasado un cierto tiempo los Guardianes enviados no han conseguido la victoria, la zona será bombardeada de todas formas.

La zona

El objetivo se encuentra en una llanura con algo de vegetación y muy rocosa. En un extremo de la mesa, deberás colocar algo parecido a la entrada de una cueva. Esa será la zona de despliegue del bando Cestodo. En el otro extremo, desplegará el bando Humano. Justo en el centro se colocará al Tiranosaurio.

Los bandos

La relación será de 3 a 2 a favor del atacante. Por ejemplo, 400 puntos para el bando cestodo y 600 puntos para el bando Humano. Además, ningún cestodo podrá ser Adulto, todos deben ser de categorías inferiores.

La estrella invitada

Casualmente, en el momento de aparecer los Personajes que conforman el bando de los Guardianes, pasaba por allí un Tyrannosaurus rex algo ham-

briento. Se trata de un monstruo independiente. Se colocará en medio del tablero de juego, y será activado alternativamente por un bando distinto cada Ronda, como si se tratara de un tercer jugador. Es decir, un turno lo activará el bando de los Cestodos y hará lo que desee con él. En la siguiente Ronda, será el bando de los Guardianes quien lo active y gaste las acciones como desee, etc. Esto representará la neutralidad del feliz dinosaurio, cuyo objetivo será cazar y comer cualquier cosa que se mueva, indistintamente de su procedencia. El primero en activarlo será el jugador que pierda la Iniciativa en la primera Ronda de juego.

Tyrannosaurus rex

Tipo	Nombre	Armadura Natural	Características	Coste
Independiente	Tyrannosaurus rex	140%	CCC: 190% CAP: 0% MNT: 40% Velocidad: 20 cm Salto Vertical: 10 cm Altura:	120

Aprendizaje: cada nueva "decena" conseguida en alguna de sus tres habilidades, aumenta en 3 puntos el Coste del Tyrannosaurus rex.

LA FORTALEZA

Esta es una sección que dedicamos a comentarios de diverso tipo que os pueden resultar de ayuda, como orientaciones sobre cómo optimizar el uso del reglamento *Semper Fidelis*, o qué ventajas puede aportar al servir de complemento para juegos de rol.

JUEGOS DE BATALLAS Y JUEGOS DE ROL

Juegos de rol y juegos de batallas son dos productos de filosofía distinta, orientados a dos tipos de situaciones diferentes, si bien esto no quita que no puedan conectarse como ha demostrado *Semper Fidelis*. El reglamento de *Semper Fidelis* es el de un juego de batallas de fantasía: enfrenta a muchos contendientes, y el combate se desarrolla en un territorio relativamente grande, o por lo menos grande al nivel del tamaño humano, como una zona de fábricas, un poblado, una nave espacial, y muchos más. Se diferencia de las reglas de combates de los juegos de rol en que en éstos, el nivel de juego es el de escaramuzas, donde unos pocos Personajes, tres o cuatro, se enfrentan a otros pocos. Esto permite invertir en gran cantidad de datos y detalles que no resultan posibles cuando estamos jugando con decenas de Personajes, ya que entonces tenemos que dividir la inversión de datos que nuestros sufridos cerebros pueden manejar a la vez entre todas esas decenas de Personajes. Por poner un ejemplo en números redondos, y sólo a título orientativo, podemos jugar a un juego de rol, con cinco personajes por bando y treinta características para cada personaje y sus armas que vayan a ser necesarias durante el combate, o a un juego de batallas del tipo de *Semper Fidelis*, con treinta Personajes y cinco tipos de datos para cada Personaje. Evidentemente también podríamos llevar las cosas al máximo y buscar un juego con 30 Personajes con 30 tipos de características cada uno, pero el problema entonces es que los enfrentamientos se alargan tanto que no solemos disponer del suficiente tiempo para acabarlos, ya que trabajar con 900 datos cada turno sería demasiado. Y además, con todo ese volumen de datos y de tiempo, podríamos haber enfrentado con el sistema de batallas más sencillo a ciento ochenta Personajes de cinco datos, lo que sería mucho más espectacular si buscamos recrear grandes enfrentamientos, aunque éste tal vez sería algo excesivo.

En *Semper Fidelis*, las batallas muestran los apresurados choques finales entre los bandos enfrentados, donde los combatientes se ven inmersos en un frenética batalla. Con la máxima celeridad posible, los soldados disparan e intentan rápidamente buscar Cobertura, mientras las tripulaciones de los tanques se desesperan dentro de la limitada visibilidad de sus supuestamente seguras carrocerías, e incluso los conductores de los carros de combate se encuentran en situaciones tan desesperadas, que ocasionalmente se ven obligados a desplazarse al puesto del operador de radio, para accionar la ametralladora frontal contra un inadvertido enemigo armado con un misil antitanque que sus compañeros ni han visto, y volver rápidamente a su asiento, mientras que el supuesto operador de radio resulta que está ayudando a los artilleros a cargar a toda prisa otro obús, porque por la espalda se acerca un tanque enemigo. Las cosas en medio de la batalla final, no funcionan como se explica durante la instrucción, en la apacible retaguardia y en tiempos de paz, sino que lo inesperado y el tener que romper las normas son el pan nuestro de cada día. Y hablando de armas, tal vez sea necesario un comentario respecto al uso de armas personales contra vehículos blindados, situación que nos devuelve a lo mismo. En tiempos de paz, es fácil decir qué armas hay que usar para qué objetivo en cada momento. En tiempos de guerra, la intención falla, las armas se agotan, faltan las necesarias y sobran las teóricamente inadecuadas, y hay que acabar improvisando. Durante un conflicto largo y de desgaste como fue la Segunda Guerra Mundial, se había probado que el fuego continuado y sostenido de armas automáticas (a ser posible una ametralladora) podía debilitar la estructura interna del blindaje de muchos tanques, y esta era una práctica desesperada y lenta, pero conocida, y finalmente podía rematarse la zona afectada con un obús ligero que por sí solo no hubiera podido con el grueso blindaje. Una vez se conseguía romper la capa de metal mediante la combinación de diversos medios "de fortuna", los tripulantes ya

no quedaban tan a salvo de las armas convencionales. De hecho, como suele suceder, muchas armas no fueron utilizadas para la función a la que sus diseñadores las habían destinado, y en momentos de crisis, se podían usar medios antitanque (como los rifles) contra infantería o sus posiciones defensivas. Todo esto eran sin duda situaciones desesperadas, pero es exactamente a esas situaciones a las que *Semper Fidelis* ha sido destinado. De todas formas, en general se desconoce (como es obvio) la auténtica capacidad de perforación de las armas convencionales. Ya una bala de la ametralladora MG-34 o una MG-42 de la Segunda Guerra Mundial, era capaz de atravesar, a una distancia de 100 metros, 85 cm de pino seco, lo que nos da una idea sobre la utilidad de refugiarse por ejemplo, en medio de un tiroteo, tras una mesa volcada. En muchos juegos aparecen grandes listados de armas con cifras del estilo "perforación 200 mm, alcance 2000 m". Estos datos son completamente inútiles, ya que no tiene ningún sentido poner la perforación máxima junto al alcance máximo, que pertenecen a extremos opuestos, y además sin citar qué material o de qué aleación estamos hablando. Por ejemplo, la munición de la MG-34 conseguía perforar 85 cm de pino seco a 100 m, 65 cm a 400 m, 45 cm a 800 m, y 10 cm a 1800 m, y todo esto hablando de disparar a una diana en un campo de tiro, no en medio de una situación de combate real. Los resultados sobre planchas de metal (y además, de metal de la época) eran de 10 mm de hierro a 300 m, 3 mm de acero a 600 m, etcétera. De manera que sólo mostraríamos nuestro poco saber si ofreciéramos algo como "ametralladora MG-34, perforación 10 mm, alcance 1800 m", muy deslumbrante, pero poco práctico en realidad. En cualquier caso, *Semper Fidelis* no nace como un producto orientado al realismo, sino como un producto de fantasía en el que pueden recrearse situaciones pseudohistóricas, y con un sistema de "abrir y usar". Existen reglamentos profundamente realistas, si bien requieren una considerable inversión de estudio y tiempo para poder desarrollarlos.

¿CUÁNDO USO MI JUEGO DE ROL Y CUÁNDO SEMPER FIDELIS?

La mejor forma de definir un juego de rol, es recalcar su semejanza con el teatro: diferentes personas interpretan una serie de personajes, sólo que el guión no sigue una dirección única y totalmente predeterminada: las decisiones de los jugadores que interpretan a sus personajes dirigirán el rumbo del argumento. Esos es todo. Es necesario que una persona, denominada "el árbitro", vaya explicando a los jugadores las situaciones ante las que se enfrenta, y determinando de la manera más objetiva posible las consecuencias de las acciones emprendidas por los jugadores. En la mayoría de juegos de rol existe un gran enemigo, personificado o en forma de entidad abstracta, contra quien en realidad nunca vas a enfrentarte, pero mira, es bueno saber que está ahí. Contra sus huestes, eso sí, las vas a ver de todos colores. Hay tantos juegos de rol como ambientaciones, muchas basadas en historias de autores de gran renombre, como H.P.Lovecraft, J.R.R.Tolkien, J.Verne, T.Pratchet, etc. Puedes encontrar juegos con muchos años de experiencia a sus espaldas como Aquelarre, Superhéroes Inc., y muchos más. La misma casa editora de *Semper Fidelis* edita también varios juegos de rol, como los dos mencionados anteriormente, que pueden ser de tu interés si desconoces este mundo, y proyecta publicar muchos más. Consulta a tu tienda especialista. Respecto a una incógnita común, que es qué figuras pueden usarse para cada uno de los bandos listados en *Semper Fidelis*, y de qué fabricantes, la respuesta es terriblemente sencilla. Tras leer la descripción sobre las diferentes facciones de las distintas épocas que te presenta el juego, llega el momento que escojas las figuras que a ti más te gustaría llevar, o las que creas más representativas de ese entorno, pintadas, si bien siguiendo las descripciones que les corresponderían, con tus propios toques personales. Existen figuras de 36 mm y de 15 mm (H0) para absolutamente todas las épocas y Eras fantásticas que puedas imaginarte. Consulta en tiendas especializadas, donde sus profesionales llevan mucho tiempo conociendo las distintas figuras existentes.

PRÓXIMOS REFUERZOS

Este libro que tienes entre las manos es el primer suplemento que te permite empezar a expandir el enorme potencial que esconde *Semper Fidelis*. La serie Aventuras y Escenarios se irá sucediendo con más ayudas de juego y peripecias para tus tropas, incluyendo diferentes elementos extra, como los ya cita-

dos marcadores de cráter. Pero eso no será todo, ya que además, aparecerán también suplementos en los que te describiremos las ambientaciones mucho más a fondo, con gran lujo de detalles en cuanto a sucesos y armamento para las tropas de tu era preferida. Pronto podrás complementar tus batallas en tierra con auténticas luchas en el aire entre cazas y cazabombarderos, que podrán además castigar a las tropas enemigas en tierra. Podrás usar helicópteros para transportar a tus tropas hasta el lugar deseado, si es que no son derribadas antes por el enemigo. Esto y mucho más, en un juego revolucionario que está asombrando a muchos y ganando adeptos ¿Quieres saber más? Consulta la página web de la empresa editora, para conocer qué sorpresas te deparan los futuros suplementos de *Semper Fidelis*.

ANEXO: COMPENDIO DE REGLAS OPCIONALES

Armas aparatosas

Si en una ambientación determinada, como por ejemplo en plena Segunda Guerra Mundial, queréis añadir mayor grado de realismo, os proponemos la siguiente regla: para poder usar armas personales de fuego de gran envergadura, a las que llamaremos Aparatosas, es obligatorio que el Personaje que la transporta se encuentre Cuerpo a Tierra. Esto afectaría a los Fusiles Antitanque, a las Ametralladoras, a los Bazooka, y a todo tipo de armas que en vuestro grupo de juego consideréis que, por su envergadura, necesitan un apoyo sólido para ser disparado, en general armas de Área de Efecto Distante de tipo Personal (transportado por un solo Personaje). El hecho de poner la figura Cuerpo a Tierra, aunque sea tras un muro bajo, indica que ha tenido que gastar un esfuerzo extra para aposentar su arma (una acción). Incluimos esta regla como opcional y no como básica, ya que para muchos lo agradable de las partidas de *Semper Fidelis* es una batalla tipo film, en la que un solo hombre de pie usa su Ametralladora pesada contra decenas e enemigos.

Sistema de turnos alternativo

La partida se desarrolla en rondas, a su vez divididas en turnos. Al principio de cada Ronda todas las Unidades de Combate vuelven a estar listas para actuar, y se retiran todos los marcadores de Unidad Activada que se hubieran colocado durante la ronda anterior (a no ser que estemos en la primera ronda, claro), pero se dejan los de "en Guardia", que siguen operativos hasta que a la UC que los posee le toque ser activada. En cuanto la UC es activada, se retiran inmediatamente los contadores de en Guardia. En cada turno los jugadores irán activando sus Unidades de Combate de la siguiente manera: Cada jugador indica la UC que activaría. Entonces cada uno lanza 1d100 y al resultado le suma la MNT del personaje que desee de esa UC que activaría (el que desee, nótese que no tiene por qué ser el más alto). La UC ganadora será la que gane la iniciativa y se active en primer lugar. En caso de empate se vuelve a lanzar. Al principio de cada Ronda se escoge al jugador que posea más Unidades de Combate. Durante todos los turnos de esa Ronda, será quien deba declarar primero en cada turno a qué UC activaría. En caso de empate en número de UC, lanzar un dado para desempatar. Esta decisión servirá para toda la Ronda, no habrá que hacerla cada turno. El proceso se va repitiendo para cada nuevo turno de esa ronda, cada jugador escoge de nuevo una UC y se decide cual actúa primero, hasta agotar las UC, o hasta que sólo a un jugador le queden UC, en cuyo caso las irá activando automáticamente. Con más de dos jugadores el proceso es el mismo, activándose las unidades por orden de jugador con más UC a jugador con menos, o en caso de empates de mayor a menor puntuación obtenida con un dado.

Combate cuerpo a cuerpo

Además de los modificadores habituales, a la Tirada de Golpe se debe restar el CCC del objetivo, y el Bonus al CCC de su arma. Esta opción es preferible sólo si los combates cuerpo a cuerpo van a ser pocos.

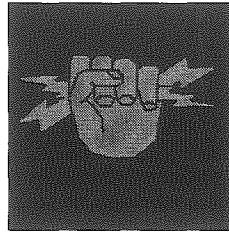
Apuntar y Concentrarse

Puedes gastar acciones para Apuntar (o el concentrarse, para magia y poderes psíquicos), varias veces seguidas al mismo objetivo. Es decir. Puedes gastar tres acciones de Apuntar y ganar un Bonus +30% a tu Tirada de Disparo.

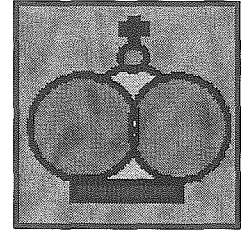
Armas Guiadas

Consulta el correspondiente apartado, en este mismo suplemento.

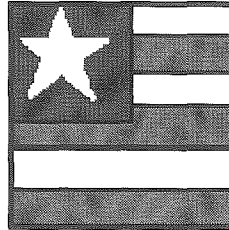
SÍMBOLOS DARK ECHELLONS



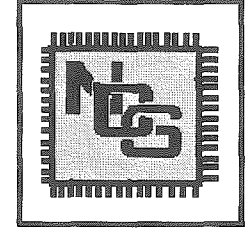
Birtzerfaust



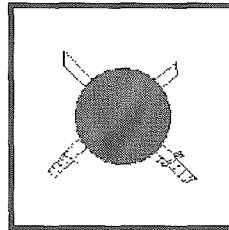
Commonhealth



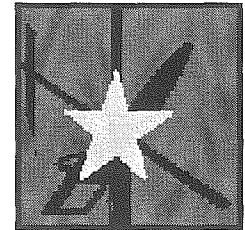
USS



NGS

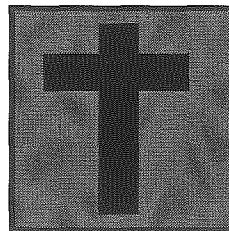


Shogoon khan

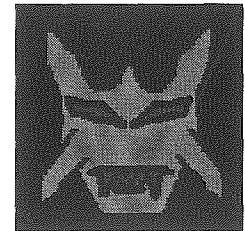


Sovhoses

SÍMBOLOS Escenario Amanecer Sangriento

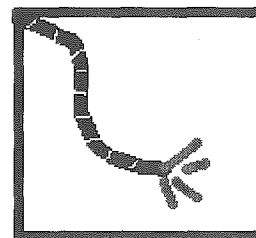


Sistema de turnos alternativo



Sistema de turnos alternativo

MARCADORES Escenario Amanecer Sangriento



Macador de Mecha

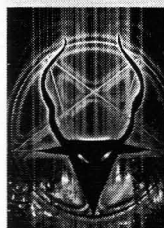


SEMPER FIDELIS

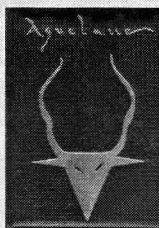
**REGLAMENTO MULTITEMPORAL
DE BATALLAS CON FIGURAS**

**AVENTURAS Y ESCENARIOS Nº 1
LUCHA Y CONQUISTA**

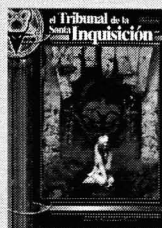
<http://es.groups.yahoo.com/group/semperfideliseljuego/>



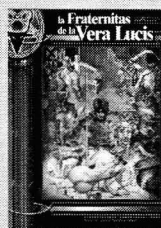
Aquelarre: La Tentación
18 euros □



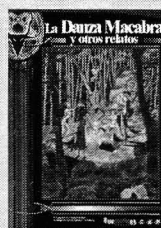
Aquelarre: Edición Lujo
40 euros □



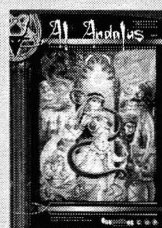
Aquelarre: La Tentación
17 euros □



Aquelarre: La Tentación
16 euros □



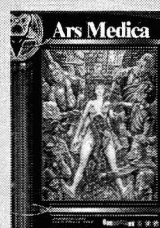
Aquelarre: La Tentación
18 euros □



Aquelarre: La Tentación
17,5 euros □



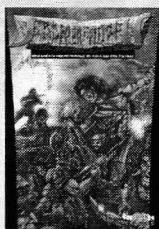
Aquelarre: La Tentación
16,5 euros □



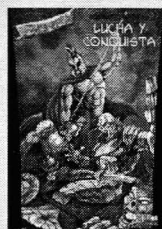
Aquelarre: La Tentación
20 euros □



Aquelarre: La Tentación
17,5 euros □



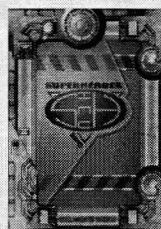
Semper Fidelis
14 euros □



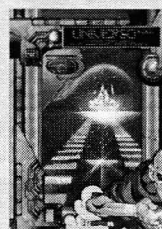
S.F.: Lucha y Conquista
18 euros □



S.F.: Dentro del Obelisco
5,95 euros □



Superhéroes Inc.
18 euros □



SHInc: universo #1
18 euros □



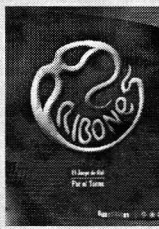
SHInc: Cosmo Alfa
18 euros □



SHInc: Cosmo Omega
18 euros □



SHInc: Dioses
18 euros □



Bribones! El Juego
18 euros □



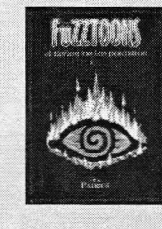
Bribones! Pantalas
18 euros □



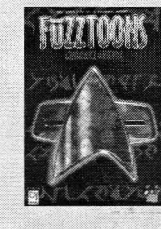
El Señor de los Pardillos
18 euros □



Lo Mejor de Patrick
18 euros □



El Señor de los Pardillos
18 euros □



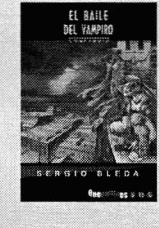
Chocklingons
18 euros □



Merluzada en Morheim
18 euros □



Bram el Yacoi
18 euros □



El Baile del Vampiro
18 euros □



Monique & Denisse
18 euros □



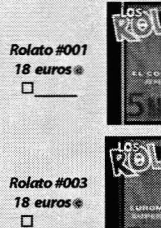
Pulp 1
18 euros □



Pulp 2
18 euros □



Pulp 3
18 euros □



Rolato #001
18 euros □



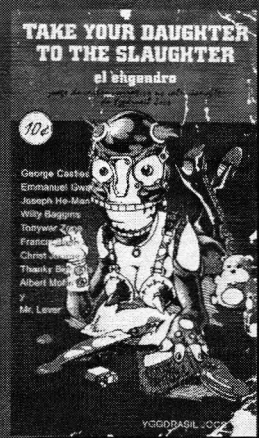
Rolato #003
18 euros □

¡ YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

Castellano Castellano

provecha la oportunidad, y si en tu zona no hay ninguna tienda especializada, ahora puedes pedirnos tus juegos favoritos por correo, a través de nuestra tienda virtual, o en versión e-book en www.todoebook.com.

APROVECHATE Y POR UNA COMPRA SUPERIOR A 60 €, UN TAKE YOUR DAUGHTER DE REGALO* MÁS OFERTAS EN WEB



people o recorta esta hoja y envíenla a "Freaking"
Carrera 91-95 032 - 08018 Barcelona - España.
o por fax, al 0(34) 933 095 694 o e-mail a comercial@quepunto.net
* válida para territorio peninsular. Limitada a existencias.

Your World reality
Proyectos Editoriales
CROM

Que es



RUNEQUEST	
EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	9,31
RUNEQUEST AVANZADO	17,12
DIOSES DE GLORANTHA	18,63
APPLE LANE	11,99
GLORANTHA- EL MUNDO	17,72
GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	17,72
EL ABISMO DE LA GARGANTA	16,22
SECRETOS DE GLORANTHA	18,63
EL LIBRO DE LOS TROLLS	21,00
EL PORTAL DE KARSHIT	16,22
HIJAS DE LA NOCHE	21,00
TIERRA DE NINJAS	21,00

STORMBRINGER	
EL OCTOGONO DEL CAOS	17,12
EL LOBO BLANCO	12,00
HECHICEROS DE PANG TANG	21,00

ROLEMASTER	
PANTALLA ROLEMASTER	7,21
LOS MOSQUETEROS	21,00

PARANOIA	
PARANOIA	18,00
SECTOR DOA	17,12
EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	17,12
EL CANTAR DE LAS CUBAS	9,00

NEPHILIM	
NEPHILIM	21,00
SELENIM	21,00

DEADLANDS	
DEADLANDS	21,00

ALMOGÁVERS	
ALMOGÁVERS	13,82
TIRANT LO BLANC	12,00

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS	
MORS ULTIMA RATIO	13,82
PANTALLA IN NOMINE SATANIS	17,00
ESCRIPTRARIUM VERITAS	21,00

CAR WARS	
VIOLENCIA EN MUSKOGEE	17,18
L'OUTRANCE	13,37

CAZAFANTASMAS	
CAZAFANTASMAS	12,00
PANICO!!	6,00
APOCALIPSIS	6,00
HISTORIAS TENEBROSAS	6,00

JAMES BOND 007	
JAMES BOND 007	17,72
PANORAMA PARA MATAR	13,82
GOLDFINGER	13,82

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)	
ASESINOS DE DOL-AMROTH	8,11
MAPA DE LA TIERRA MEDIA	4,80
LORIEN	17,72
LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	10,81
ERECH	9,00
EL REINO DE ARTHEDAIM	13,22
LA PUERTA DE LOS TRASGOS	10,81
DAGORLAD	10,81
CARDOLAN	17,12
ENTS DE FANGORN	13,22
PERSONAJES DE LA TIERRA MEDIA	12,00
SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	15,47
PUERTOS DE GONDOR	12,00
EL IMPERIO DEL REY BRUJO	21,00
EL MAGO OSCURO DE RHU DAUR	15,00
FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	9,00
ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	21,00

EL SENYOR DEL ANELLS (CATALÁN)	18,00
--------------------------------	-------

STAR WARS	
CACERIA HUMANA EN TATOOINE	9,31
COMANDO SHANTIPOLE	9,31
GUIA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	15,00
ESTRELLA RENDIDA	9,31
BATALLA POR EL SOL DORADO	9,31
GUIA DEL IMPERIO	18,00
ESPACIO PARALELO	9,31
LA GUÍA DE LA ALIANZA REBELDE	18,00
LA CAMPAÑA DEL GUARDI...	18,00
EL YERMO DE KATHOL GO II	13,82
LA BRECHA DE KATHOL GO II	13,82
EL ULTIMO JUEGO GO IV	13,82

AQUELARRE JOC	
LILITH	12,00
RERUM DEMONI	17,12
RINASCITA	17,12
DRACS (DRAGONES)	15,47
RINCON	15
VILLA Y CORTE	15,92
AQUELARRE (CATALÁN)	13,22

LA LLAMADA DE CTHULHU	
FRAGMENTOS DE TERROR	6,00
SOLO CONTRA EL WENDIGO	7,21
EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	5,70
LOS HONGOS DE YUGGOTH	10,51
LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	11,26
LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	12,47
EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	12,47
SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	8,11
LAS TIERRAS DEL SUEÑO	21,00
LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	18,63
LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	21,00
CRISTAL DE BOHEMIA	6,00
LOS PRIMIGENIOS	21,78
TERROL AUSTRAL	21,00

LA CRIDA DE CTHULHU (CATALÁN)	21,00
-------------------------------	-------

ORÁCULO	
ORACULO	13,22
ATLANTIDA	9,46

PENDRAGÓN	
MAGIA CELTICA	9,00
CABALLEROS AVENTUREROS	21,00
EL JOVEN ARTURO	21,00

PRINCIPE VALIENTE	
PRINCIPE VALIENTE	12,00

OFERTA JOC INTERNACIONAL

50% DESCUENTO - MAS OFERTAS EN LA WEB

¡ YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

Castellano Castellano

PEDIDOS POR SERVICIO URGENTE 24H*

Artículo	Cantidad	Precio

si necesitarás más espacio, no tengas reparos en enviarnos el pedido en un folio.
Asociaciones, clubes tienen un descuento adicional del 5%

Nombre: _____
 Dirección: _____
 Población: _____ Cód. Postal: _____
 Telf.: _____ Móvil: _____
 Correo electrónico: _____
 DNI²: _____

Nos pondremos en contacto para confirmar la hora de entrega, forma de pago etc...

Total

+ 8 € Gastos de envío

Fotocopia o recorta esta hoja y envíanosla a "Freaking"
 C/ Zamora 91-95 3º2ª · 08018 Barcelona · España.
 O bien por fax, al 0(34) 933 095 694 o e-mail a
 comercial@quepunto.net

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
 *Planisuaia *Necesario si se desea factura

Semper Fidelis: Aventuras y Escenarios nº1

Los clanes de vampiros luchan entre sí por el control del poder. Los ejércitos aliados combaten por mantener a raya a los ejércitos invasores alemanes, y en un lejano y oscuro futuro, los hombres tienen que huir de sus planetas, donde sus propios familiares y amigos son convertidos en degenerados zombies y enviados en su contra. Por si fuera poco, los Guardianes del Portal viajan en el espacio y el tiempo con la misión de evitar que la historia sufra cambios a peor. Todo esto por mencionar sólo una parte de lo que sucede en el interior de este suplemento. ¿Podrás soportar tanta tensión? Entonces, quedas admitido para alistarte en las huestes de los seguidores de Semper Fidelis.

Contiene

- Aventuras y escenarios para ocho ambientaciones diferentes.
- Más tipos de tropas específicas a cada bando.
- Armas concretas, desde el M-16 hasta la MP40, y armas mágicas.
- Todo tipo de tanques y vehículos, como el TIGRE I o el Merkava Mk I.
- Reglas para armas guiadas.
- Y mucho más...

Porque Semper Fidelis es un juego:

MULTITEMPORAL.

QUE SIRVE DE COMPLEMENTO A CUALQUIER JUEGO DE ROL.

QUE TE PERMITE MEZCLAR Y USAR CUALQUIER TIPO DE FIGURAS.

Semper Fidelis es el único juego de batallas que te permite

- Jugar en cualquier era de la humanidad, real o ficticia.
- Combinarlo con cualquier juego de rol para superar el nivel de "escaramuzas" de éstos, y adaptar tus personajes, incluso de forma diferente cada vez, para que puedan participar puntualmente en las batallas de Semper Fidelis.
- Escoger para jugar las figuras que tú prefieras, incluso recuperar las que ya tenías de otros juegos.
- Combinar tropas de eras diferentes en un "Crossover" total: Agentes del Tiempo contra Atila y los Hunos, extraterrestres en la Edad Media, y allí donde te lleve tu imaginación.
- Recordar y explicar las reglas básicas con facilidad, ya que han sido creadas con directrices mnemotécnicas.
- Guardar a tus tropas supervivientes, que mejoran con la experiencia y con los objetos ganados en el campo de batalla.
- Disponer desde el principio de todas las reglas: infantería, vehículos, magia, monstruos, poderes psi y todo lo que necesites.
- Y en una palabra, Libertad: para jugar como quieras, en la era que desees, incluso una época diferente cada semana, con las figuras que quieras, y en la cantidad que tú escojas.

Necesitas el reglamento base de SF para usar este suplemento.

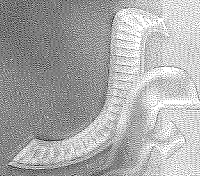


● 12 €



9788495949233

Quepuntos



Semper Fidelis: Aventuras y Escenarios nº1

Los clanes de vampiros luchan entre sí por el control del poder. Los ejércitos aliados combaten por mantener a raya a los ejércitos invasores alemanes, y en un lejano y oscuro futuro, los hombres tienen que huir de sus planetas, donde sus propios familiares y amigos son convertidos en degenerados zombies y enviados en su contra. Por si fuera poco, los Guardianes del Portal viajan en el espacio y el tiempo con la misión de evitar que la historia sufra cambios a peor. Todo esto por mencionar sólo una parte de lo que sucede en el interior de este suplemento. ¿Podrás soportar tanta tensión? Entonces, quedas admitido para alistarte en las huestes de los seguidores de Semper Fidelis.

Contiene

- Aventuras y escenarios para ocho ambientaciones diferentes.
- Más tipos de tropas específicas a cada bando.
- Armas concretas, desde el M-16 hasta la MP40, y armas mágicas.
- Todo tipo de tanques y vehículos, como el TIGRE I o el Merkava Mk I
- Reglas para armas guiadas.
- Y mucho más...

Porque Semper Fidelis es un juego:

MULTITEMPORAL.

QUE SIRVE DE COMPLEMENTO A CUALQUIER JUEGO DE ROL.

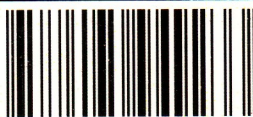
QUE TE PERMITE MEZCLAR Y USAR CUALQUIER TIPO DE FIGURAS.

Semper Fidelis es el único juego de batallas que te permite

- Jugar en cualquier era de la humanidad, real o ficticia.
- Combinarlo con cualquier juego de rol para superar el nivel de "escaramuzas" de éstos, y adaptar tus personajes, incluso de forma diferente cada vez, para que puedan participar puntualmente en las batallas de Semper Fidelis.
- Escoger para jugar las figuras que tú prefieras, incluso recuperar las que ya tenías de otros juegos.
- Combinar tropas de eras diferentes en un "Crossover" total: Agentes del Tiempo contra Atila y los Hunos, extraterrestres en la Edad Media, y allí donde te lleve tu imaginación.
- Recordar y explicar las reglas básicas con facilidad, ya que han sido creadas con directrices mnemotécnicas.
- Guardar a tus tropas supervivientes, que mejoran con la experiencia y con los objetos ganados en el campo de batalla.
- Disponer desde el principio de todas las reglas: infantería, vehículos, magia, monstruos, poderes psi y todo lo que necesites.
- Y en una palabra, Libertad: para jugar como quieras, en la era que desees, incluso una época diferente cada semana, con las figuras que quieras, y en la cantidad que tú escojas.

Necesitas el reglamento base de SF para usar este suplemento.

● 12 €



9788495949233

Quepuntoes

