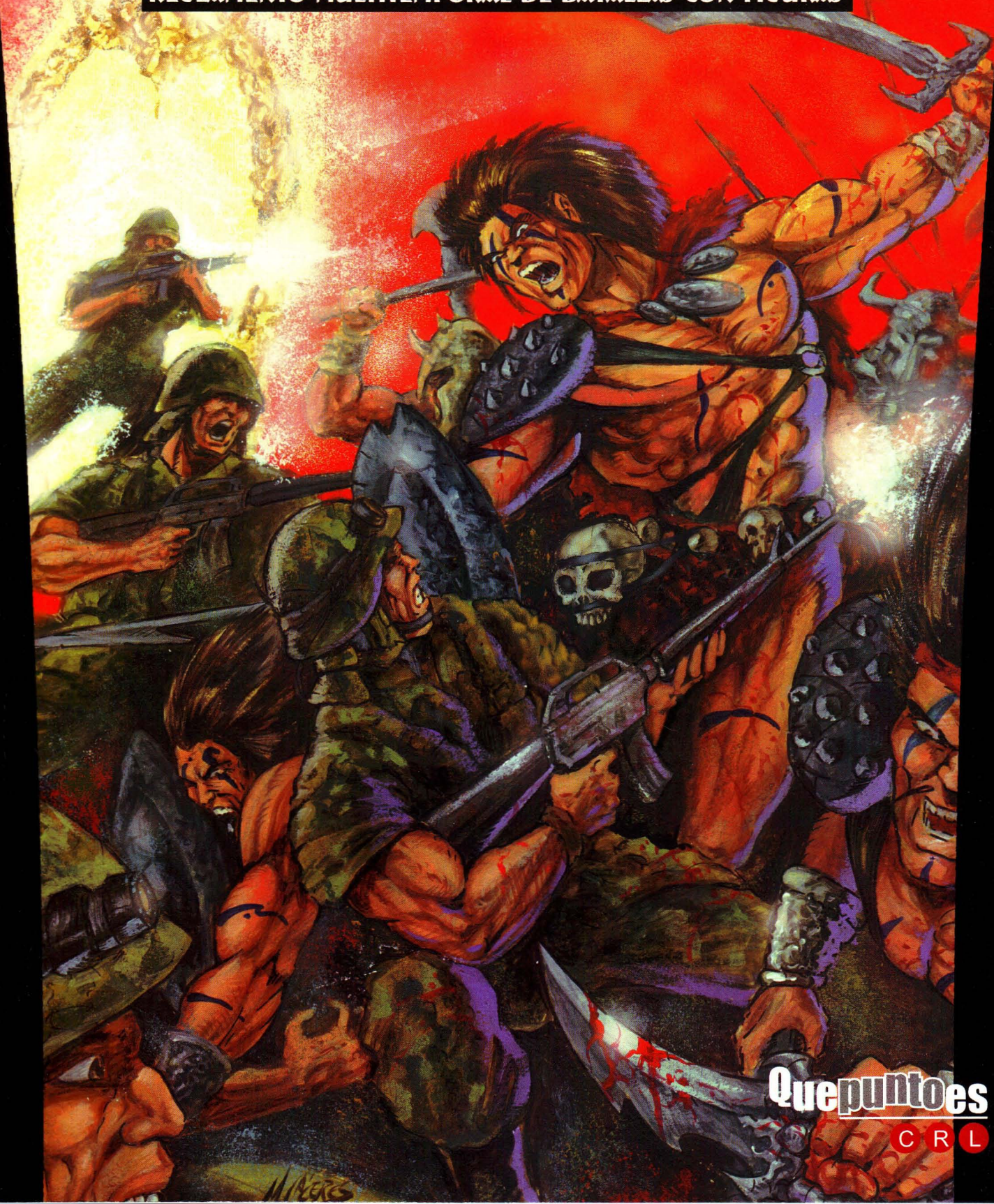
SEMPER FIDELIS

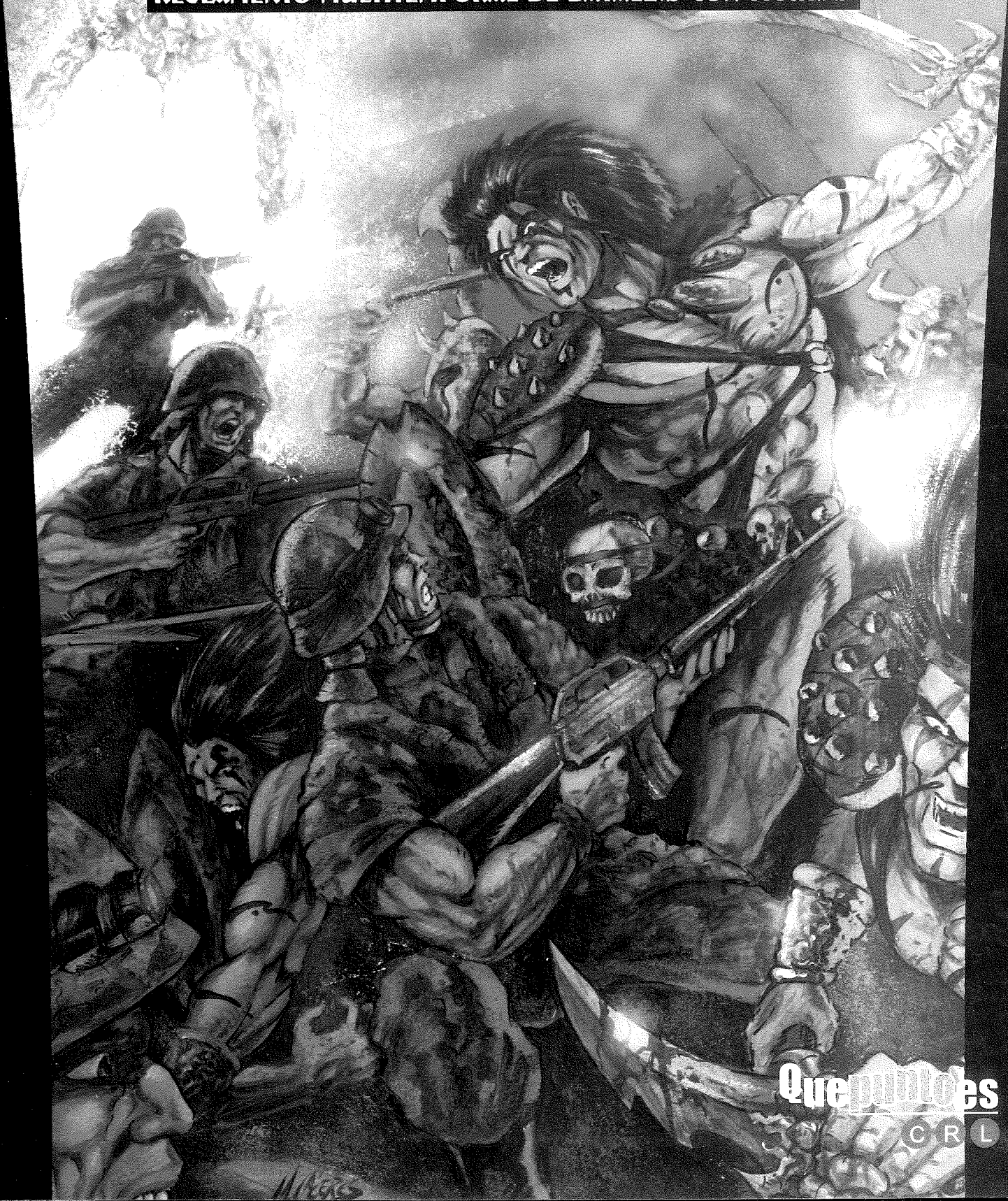
REGLAMENTO MULTITEMPORAL DE BATALLAS CON FIGURAS



Quepuntoes
CRL

SEMPER FIDELIS

REGLAMENTO MULTITEMPORAL DE BATALLAS CON FIGURAS



Quebracho
CRL

SEMPER FIDELIS

REGLAMENTO MULTITEMPORAL DE BATALLAS CON FIGURAS

PRÓLOGO

Escribir el prólogo a la primera edición de un juego siempre te llena de satisfacción y orgullo. Ahora bien, los diosecillos del azar, asociado de modo intrínseco a la acción lúdica, siempre acaban asomando para salpimentar las alegrías del destino con simpáticos y turbios matices. Y es que hay toros más fáciles de lidiar que cantar loas a un juego de guerra en tiempos revueltos. Pero ahí estamos, Semper Fidelis.

Descubramos la liebre desde el principio: tienes en las manos un **juego de guerra**. Algunos, presionados por la opinión pública y/o la dictadura de lo políticamente correcto, y cargados de un (reconocido o no) sentimiento de culpa, se empeñan en aplicar eufemismos (juegos de historia) o neologismos (wargame), para esconder la palabra "guerra", tabú educacional estigmatizador donde los haya. Vamos a explicarlo de un modo gráfico.

Juego de guerra. O sea, que si sigues leyendo no has de esconderte en el armario por miedo al "que dirán" ni debes acudir al psicólogo o al exorcista para que no suceda de nuevo. Sencillamente, si nos acompañas un rato más, **vas a disfrutar jugando.**

¿Y a qué jugamos? Pues a la mismo que hemos jugado millones de veces en nuestra infancia... de forma algo más sistematizada. Semper Fidelis es un **juego de guerra con figuras**. O soldaditos, como prefieras. Dos bandos y un objetivo en disputa. Uno gana. O no.

En él, los clásicos "piuuuu!" y "buuummm!!" (que encarecidamente os recomiendo que sigáis haciendo en el transcurso de la partida) irán acompañados de una o varias tiradas de dados. Éstas darán una lógica que, aun manteniendo el azar, le dará categoría de **simulación**.

Desde los juegos propuestos en el S.XIX por Robert L. Stevenson, o la publicación en 1.913 del libro de H.G.Wells "Pequeñas guerras", se han publicado muchos reglamentos destinados a sacarle humo a la cabeza recreando batallas históricas... o sencillamente a querer hacer salir al caballo del tablero de ajedrez. La verdadera clave en todos estos intentos ha sido, es y será el equilibrio entre la elucubración realista y el placer de jugar. El evitar el "pum, te he dado" sin por ello tener que hacer logaritmos fuera de horas de clase.

Tan importante como el reglamento en si es, en este tipo de juegos, la parte dedicada a la descripción de las tropas en liza en base a unos atributos definidos como referencia. Lucha cuerpo a cuerpo, puntería en armas a distancia, manejo de máquinas de guerra, órdenes de combate, moral frente al embate enemigo... pero también hechizos, poderes psíquicos y razas alienígenas. Atentos pues: contra lo que ofrecen otros juegos de guerra con figuras basados en la simulación histórica, Semper Fidelis ha optado abiertamente por la **fantasía**.

Al salir del rígido corsé de "lo que fue", se puede prestar más atención al protagonista de la película, aproximándose al concepto del juego de rol. Se enmarca el conflicto en el contexto de una aventura, de una trama de ficción desarrollada en un mundo real o totalmente fantástico. Se ajusta la escala para mantener en escena y con un cierto protagonismo a todos los combatientes. Cada partida de Semper Fidelis, como capítulos de una serie televisiva, recrearán **una escaramuza en un contexto de ficción.** A criterio de los jugadores quedará enlazar los capítulos a modo de campaña para seguir la trama en función del desenlace... o bien ir a cenar y olvidarse de todo tras pasar un buen rato.

Con el tiempo y la experiencia adquirida en muchas horas de juego y muchos juegos distintos, se ha dado lugar a este reglamento. Depurada la técnica, ampliados los mundos, pero con el mismo espíritu de fondo: pasar un buen rato con tus soldaditos. Vikingos, esqueletos o guerreros estelares. Duelo al sol o en las lunas de saturno. Con muescas sólo en los dados.

¿Te apuntas? Bienvenido, pues a Semper Fidelis.

Eduard García,
A las 20:02 de 20-02-2002

SEMPER FIDELIS

REGLAMENTO MULTITEMPORAL DE BATALLAS CON FIGURAS

Por: David R. Barba

Edición	Iván Cañizares
Ayudante de diseño	José Manuel Hernández
Director Artístico	Sergi Sánchez Vidal
Portada e ilustraciones interiores	Miguel Ángel Cáceres
Esquemas y mapas	Oriol Riu
Corrección de estilo y reglas	Ester Tornos Sales

Colaboraciones, pruebas de juego y agradecimientos

En primer lugar y sobre todo: dar las gracias a Ester Tornos Sales, por sus sugerencias, correcciones y partidas varias.

Pusieron a prueba tanto al juego como al creador: Carlos Abizanda, Silvia Aguilar, Lluís Clupés ("Figurat", Barcelona), David Gómez ("Follet Verd", Mataró).

A los catadores ocasionales: Loli Sierra, Eliecer San Rafael, Cristina Giner, Pilar Giner, Paul De Michelli (e Ian "Milk-of-Panther") y Magda R. Barba.

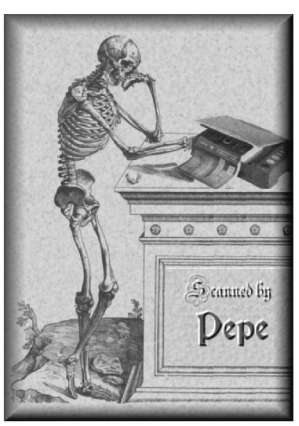
A mis Personajes-Soldaditos preferidos: El "Sargento" Martin Vila de Manresa (a ver cuando le ascienden al pobre), y los "tropa" Juan Mena de Madrid, Carlos Alonso de Ripollet, J. Esmoris de Badalona y J.A. Mingarro de Sallent de Gállego.

A los que se quedaron "sin entrada" para el pre-estreno: Lluís Salvador (te quedaste sin jugar al Brooks), Joan Napoleón Parés ("Central de Jocs", Barcelona) y el Emperador Eduard García (y tú te quedaste sin jugar al Psicotrópica),y por supuesto, al equipo de CROM, especialmente a Iván.

Gracias a DragonRune Miniatures® por las imágenes de sus fascinantes figuras.

Anno Domini 2002

A todos ellos,
a su paciencia, y comprensión, va dedicado este reglamento.
Y 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™.
Todos los derechos reservados. Usado con licencia

Semper Fidelis
1ª edición febrero 2002

D.L.: SE-823-2002
ISBN.: 84-95949-03-2

©2002, David R. Barba y Proyectos Editoriales Crom, S.l.
Todos los derechos reservados.

Impreso en España
Publicaciones Digitales, S. A. (Sevilla)
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

INTRODUCCIÓN
El Juego 7
Las Ambientaciones 7
Los albores del mundo: Tierra de Dragones
Antigüedad: Hoplitas y Legionarios
Donde no se Pone el Sol: Los Conquistadores
La Época Idealista: Imperios y Revoluciones
La Era de los Inventos: Lanzas y Fusiles
El Mundo Contemporáneo: hacia el Tercer Milenio
El Universo a tus pies: Dark Echelons
Preparar la Batalla 8
El hobby 8
Figuras 8
Pinturas 8
Mesa de Juego 8
Tus Unidades de Combate 9
Tu Grupo de Combate 9
Personajes 10
Habilidades de los Personajes 10
Tiradas 10

REGLAS BÁSICAS
Sistema de Turnos 13
Activación de las Unidades de Combate 13
Ángulo de visión 13
Ángulo muerto 13
Cobertura 14
Acciones 15
Desplazamientos 15
Cuerpo a Tierra 15
Ascender, Descender y Saltar 16
Abrir y Cerrar puertas 17
Cambiar Impedimenta 17
Asignar un estado de Guardia 17
Combate 18
Combate Cuerpo a Cuerpo 18
Combate con Armas de Proyectil 19
Resumen del Núcleo del Reglamento 21
Armadura Artificial y Armadura Natural 21
Uso de la Mente en el Chequeo de Moral 22
Reagrupación 22

REGLAS AVANZADAS
Armas de Área de Efecto y Magia 25
Armas de Área de Efecto Distante: Personales 25
Armas de Área de Efecto Distante: Artillería 28
Armas de Área de Efecto Adyacente 29
Magia 30
Escenografía 31
Monturas 31
Monstruos 33
Vehículos 34
Vehículos Abiertos y Vehículos Cerrados 36
Función de Transporte en los Vehículos 37
Cuadro Resumen: Monturas, Monstruos y Vehículos 37
Ángulo de Visión de Monturas, Monstruos y Vehículos 38
Estado de Guardia en Personajes Montados, Monstruos Guiados y Vehículos 38
Músicos y Portaestandartes 39
Sistema de Turnos Opcional 39
Meteorología y Escenarios 39

LA VICTORIA 

Victoria 41
Aprendizaje 41
Mitos, Héroes y Leyendas 41
Convertirse en una Leyenda 41
Reset y Stock 42
Los Personajes 42
El Equipo 42

AYDAS DE COMBATE 

Combinar Semper Fidelis con juegos de rol 45
Combinar Personajes de origen distinto 46
Usar miniaturas de otras escalas 46
La escala 1/300
La escala 1/20
La escala 1/87
Usar otros niveles de operaciones 47
Notas Históricas 47
Clasificación de la Historia 47
Principales Guerras de la Historia 48
Principales Batallas de la Historia 48
Marcadores, abreviaturas y tablas resumen 48
En Cuatro palabras: Resumen 49
Medidas Estándar 49
Acciones 49
Tabla de Ayuda: Acciones 49
Tabla de Ayuda: Combate 51

LOS MUNDOS 

Fantasía Medieval: Tierra de Dragones 53
Antigüedad: Hoplitas y Legionarios 57
Donde No se Pone el Sol: Los Conquistadores 60
Época Idealista: Imperios y Revoluciones 61
La Era de los Inventos: Lanzas y Fusiles 62
El Mundo Contemporáneo: Tercer Milenio 63
Aventura 1: Psicotrópica 65
Futuro Apocalíptico: Dark Echelons 84
Introducción 84
Los Archivos 84
Las Especies 85
Escenarios y Campañas 91
Escenario 1: Armageddon XXVIII 91
Escenario 2: Disidentes 92
Escenario 3: Centro de Investigación Alpha-Pares 92
Escenario 4: Asalto pirata 92
Juegos de Rol 93
Aventura 2: Recerca 95
Aventura 3: Brooks 99

LA FORTALEZA 

La Santa Bárbara 111
Los Consejos del Sargento Valles 111
Tamaños de peanas recomendados 112
Suplementos 112

SEMPER FIDELIS



EL JUEGO

Te damos la bienvenida a un nuevo concepto de juego que ha estado siendo diseñado durante los últimos tiempos con el claro objetivo de ofrecer un producto enteramente dedicado al aficionado a juegos de simulación, estrategia y rol. Si tienes poca experiencia con los juegos de batallas con miniaturas, te diremos que este será un buen libro para tu iniciación, ya que presenta un reglamento potente y divertido pero con pocas y sencillas reglas.

Resulta indicado tanto para el público novel como para el jugador experto, hastiado de estudiar largos volúmenes repletos de reglas con un gran potencial que en el momento de jugar son difíciles de recordar. El presente reglamento ha sido diseñado para favorecer su comprensión, aprendizaje y memorización, sin perder potencial de posibilidades. Dada la flexibilidad de su Universo, podrás usar figuras de otros juegos y seguir coleccionándolas y pintándolas como te apetezca sin problemas. Está diseñado como reglamento de figuras multitemporal, es decir, que puede usarse en cualquier tipo de ambientación o época. Semper Fidelis está creado para que todos puedan jugar, y mucho más importante: que no necesites volver a leer las reglas cada vez que intentas jugar de nuevo.

De este modo, jugar una batalla de figuras tu día libre será como jugar una partida de billar con los amigos: tan complicado o simple como uno desee ese día, y alternando con la conversación y no con el reglamento. Además, podrás mezclar esas figuras de juegos diferentes que sus reglamentos nunca te permitieron juntar, hasta puntos extremos: ¿quieres que un alienígena armado con rifle láser se haya estrellado con su nave en la Edad Media y luche con los guardias del rey, armados con lanzas y flechas? En Semper Fidelis puedes hacerlo.

Esto no es un juego "histórico"

Que suelen ser altamente realistas, complejos y específicos para una época muy determinada. Es un juego de fantasía que te permite recrear aquellas épicas batallas con que siempre soñaste. Pero de todas formas, cuando juegues en ambientación antigua, verás por ejemplo que los lanzadores de proyectiles (piedras, flechas,...) poco hacen contra infantería pesada.

¿Quieres lanzarte Cuerpo a Tierra en una batalla de la Antigüedad?
¿O tal vez usar caballería armada con sables contra infantería con rifles de repetición? Adelante, las reglas genéricas te lo permiten, pero ya verás que según la era las acciones y tácticas pueden quedar desfasadas.

En ambientaciones modernas, las armas de proyectil son tan mortíferas que los implicados raramente llegan a conseguir enzarzarse en un combate Cuerpo a Cuerpo. Incluso si tu Lanzamisiles se ha quedado seco, siempre podrás echar mano de un antiguo recurso: ¡las piedras del suelo!. Todo esto no hace sino reflejar lo práctico y acertado de la estructura de reglamento de Semper Fidelis.

Finalmente, y dado que este reglamento espera ofrecerte el más amplio espectro de posibilidades en cuanto a batallas con miniaturas se refiere, añadimos reglas para jugar con figuras a otras escalas, desde las figuras articuladas de diez centímetros hasta las figuras de dos milímetros de los juegos históricos clásicos.

LAS AMBIENTACIONES

Acompañando a este reglamento, te ofrecemos varias posibles ambientaciones para que puedas jugar sin más demora tus batallas, desde las más antiguas hasta las futuristas:
Tierra de Dragones, Hoplitas y Legionarios, Los Conquistadores, Imperios y Revoluciones, Lanzas y Fusiles, Tercer Milenio y Dark Echelons.

Te proporcionamos aventuras para usar en tus juegos de rol preferidos, con batalla final añadida, y escenarios que recrean directamente batallas concretas. Dispones además en este libro de datos a partir de los que tú mismo podrás crear tus propias aventuras y escenarios; la mayoría de tropas ya están cubiertas, y en el futuro aparecerán otras más. Tal vez quieras recrear el Far West, o un enfrentamiento en plena Guerra de Secesión Americana. No necesitas adquirir y estudiar cada vez un nuevo juego: Semper Fidelis siempre estará a tu lado.

Para cada ambientación te presentamos sus tropas, armas, armaduras, y otros elementos. Las habilidades de las tropas y el equipo a que pueden acceder están adaptadas a esas épocas, pero nosotros sólo te damos recomendaciones, las limitaciones sólo las impones tú: puede que los zulúes no usaran fusiles contra las tropas británicas, pero en una pequeña escaramuza que ya nadie recuerda, unos zulúes se hicieron con unos cuantos fusiles y atacaron a una patrulla británica: estas serán tus batallas. Y ahora ¿qué ambientación vas a escoger?

LOS ALBORES DEL MUNDO: TIERRA DE DRAGONES

La historia del mundo se remonta a tiempos inmemoriales en los que extrañas criaturas pueblan legendarias tierras plagadas de misterios. Los bosques esconden raras criaturas, unas fantásticas y otras terribles, y grupos de aventureros recorren los caminos en busca de tesoros perdidos.

ANTIGÜEDAD: HOPLITAS Y LEGIONARIOS

Otra ambientación que te proponemos es la era antigua mitológica: los dioses observan desde sus dominios cómo los humanos luchan entre ellos, salvando innumerables obstáculos, y enfrentándose a Quimeras, Minotauros, Medusas y otras monstruosidades. Pero los hombres ya tienen bastante enfrentándose entre sí: Egipcios, Persas, Griegos, Romanos, Cartagineses,... Todos pugnan por el dominio de la tierra conocida.

DONDE NO SE PONE EL SOL: LOS CONQUISTADORES

La Baja Edad Media se encuentra dominada por constantes conflictos entre Estados y Ciudades. Pero pronto, grandes descubrimientos llevarán las batallas a lejanos lugares. Hombres desesperados lo arriesgan todo por mitos como El Dorado, y antiguas civilizaciones del Nuevo Mundo se ven desbordadas por la invasión de estas nuevas gentes.

LA ÉPOCA IDEALISTA: IMPERIOS Y REVOLUCIONES

Aparece una nueva nación, EEUU, que se independiza de la Corona de Inglaterra, pero el Salvaje Oeste sigue siendo un reto para los más osados. Las Revoluciones Industrial y Francesa hacen temblar el mundo Occidental. Napoleón arrasa con conquistas imparables desde España hasta Egipto, en un intento por forjar "su" nueva Europa. Los EEUU viven su terrible Guerra Civil. Unos tiempos que merecen su propio apartado.

LA ERA DE LOS INVENTOS: LANZAS Y FUSILES

Las armas de pólvora dejan definitivamente atrás a las tradicionales, o por lo menos en Occidente, y las expediciones científicas y comerciales a tierras extrañas son algo cotidiano. Un período muy virulento, en el que Asia y África son sabrosos pasteles a repartir entre los países Europeos, y cada uno quiere su tajada, lo que provocará más de una "Rebelión" en las tierras colonizadas. Para muchos, el verdadero desenlace final de esta época colonial se hallará en la Primera Guerra Mundial.

EL MUNDO CONTEMPORÁNEO: HACIA EL TERCER MILENIO

Cuando los recursos empiezan a disminuir, entonces empiezan las guerras. Se desempolvan los antiguos ideales y las viejas tradiciones, y vuelven a usarse para obligar a las multitudes a hacer aquello que sus gobernantes les insten. Las dos guerras mundiales hacen temblar al mundo, y el futuro en los no menos difíciles tiempos actuales es una incógnita. Occidente, los países árabes, China,... Los pequeños enfrentamientos "quirúrgicos" van sustituyendo poco a poco a la guerra convencional. ¿Se cumplirán las profecías de Nostradamus, como muchos temen?

EL UNIVERSO A TUS PIES: DARK ECHELONS

La Humanidad llegó a formar en el pasado un vasto Imperio que amenazaba con una dominación total y despótica. Pero el Imperio se fragmentó, y tras devastadoras guerras, poco ha quedado de todo aquello. Enfréntate a todo tipo de especies extraterrestres, a terribles seres alienígenas de origen desconocido, y a la Plaga Negra, la horda de necrozombies venida de un cosmos paralelo.

PREPARAR LA BATALLA

Semper Fidelis está diseñado de forma que se pueda jugar con relativamente poco espacio, aunque, por supuesto, también puede desarrollarse en las inmensas mesas de los Clubes de Juegos de Guerra. Necesitarás una mesa de juego o un gran tablón, de unos 100x150cm aproximadamente. Este juego está asimismo diseñado de tal forma que puedes usar las miniaturas de cualquier fabricante de tu elección.

Tus Unidades de Combate pueden ir correctamente uniformadas, pero hay jugadores que prefieren llevar equipos con vestimentas de lo más variado. La elección es algo que queda a decisión de tu grupo de juego.

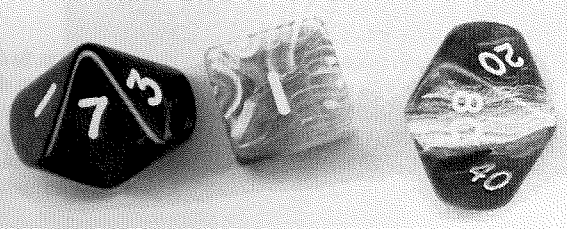
Encontrarás una gran variedad de opciones en cuanto a figuras para prácticamente cualquier época y lugar conocido. Para este juego se usaran miniaturas de entre 25 y 36mm. Existen tanto figuras de fantasía, de entre 25 y 36mm, así como figuras "históricas" con las mismas medidas. Las primeras, las de fantasía, provienen de los juegos de Fantasía Medieval, Ciencia Ficción, y otras ambientaciones imaginarias. Estos juegos de fantasía se crearon basándose en los juegos históricos, donde se recreaban las grandes batallas de la historia, por ejemplo entre griegos y persas, romanos y cartagineses, las guerras feudales, las guerras napoleónicas, etc., y cuentan sin duda con el mayor surtido en figuras y complementos.

Respecto a las peanas, necesitas una peana para cada figura. Normalmente ya acompañan a la figura, pero en el caso de las figuras históricas se necesita comprarlas aparte. No importa si usas figuras con peanas cuadradas de 2,54cm de lado. Hasta puedes usar peanas hexagonales de las de 2,54cm de diámetro, y peanas algo mayores. Pero deben ser similares, preferiblemente en una batalla concreta ambos bandos deberían usar las mismas peanas.

De todos modos si puedes escoger, te recomendamos usar siempre las peanas redondas, de 2,5cm de diámetro para los Personajes de tamaño normal (como humanos) y alargadas para la caballería (2,5cm por 5cm). Evidentemente, para monstruos, Vehículos, piezas de artillería y otros, se usarán penas mucho mayores. Todas las peanas se venden en las tiendas especializadas en las que también se venden las figuras. Al final del reglamento te damos las recomendaciones necesarias para qué tipo de peanas usar según tus conveniencias.

También se necesita usar contadores, pequeñas piezas de cartón que informan sobre el estado de las tropas, y que definiremos más adelante (también te las proporcionamos). Y por supuesto, elementos de decoración para recrear un campo de batalla, el interior de una nave abandonada, una cueva, o cualquier otro sugerente escenario. No importará la configuración o irregularidad de formas de estos elementos de escenario. Deberéis definir antes de la partida qué elementos del terreno son Vulnerables a explosiones (como tabiques y pequeños muros) y cuales son Invulnerables, tal y como también se explicará más adelante.

Tendréis que conseguir dados de diez caras (1d10), ya que la tirada básica se realiza en porcentajes. Para obtener un porcentaje se usan dos dados de diez caras, escogiendo previamente cual marca las decenas y cual las unidades. En segundo término también se usarán los tradicionales dados de seis caras (1d6).



EL HOBBY

Forma parte del juego coleccionar figuras, pintarlas según tu propio grado de exigencia, y con un poco de bricolaje construir elementos para tus escenarios como ríos, montañas, bosques o arbustos. En definitiva, nada que no hagas en Navidad para montar el pesebre.

FIGURAS

Existen en el mercado muchos juegos de batallas con miniaturas para todas las ambientaciones de tipo fantástico e histórico. Todos ellos ofrecen miniaturas inmejorables con que librar tus terribles batallas. Cada uno de ellos tiene sus pros y sus contras. Conocedores de todos estos juegos, hemos creado este reglamento que sabe aprovechar lo mejor de cada uno.

Las figuras de tamaño "normal" (tipo humano), que suelen moverse hasta 5cm en cada acción de movimiento, usarán peanas de aproximadamente 2,5cm. Pero para las figuras con una capacidad de movimiento mayor de 5cm por acción, es recomendable usar peanas de tamaño más grande (que usualmente ya acompañan a la mayoría de figuras del mercado de este tipo).

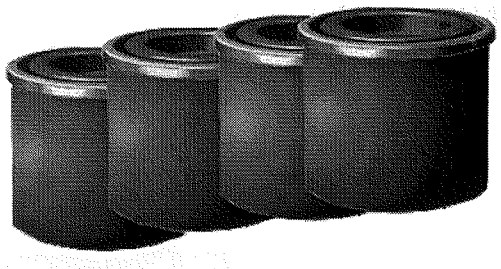
La mayoría de reglamentos obligan a adquirir a un jugador una enorme cantidad de figuras de una sola ambientación y de un solo bando, de modo que si quieres cambiar de ambientación o de bando te ves obligado a comprar otra enorme cantidad de figuras específicas.

Las reglas de *Semper Fidelis* te permiten poder jugar con unas pocas figuras de cualquier bando y ambientación.

PINTURAS

No es tan cierto que haya unas pinturas mejores que otras como que cada uno prefiere unas a otras para pintar sus propias figuras. Las principales son las de tipo "Enamel" que usan disolvente (desaconsejable para los más pequeños) y las de tipo "Acrílico", que usan simplemente agua para diluirse. Puedes conseguir magníficos acabados en tus figuras con ambas. En otros países, como Italia, se pinta incluso al óleo (de hecho las pinturas de tipo "Enamel" son un derivado de las pinturas al óleo).

Con las figuras de metal nunca hay problemas, pero con las de plástico, es algo costoso pintar con Enamel, ya que el disolvente funde un poco la superficie. El disolvente es tóxico por inhalación, debes pintar en un lugar un poco ventilado. Con figuras de plástico, es preferible usar Acrílicas si no tienes experiencia. Recuerda usar una pintura especial (suele presentarse en formato de spray) para dar una primera capa a tus figuras, antes de pintarlas. Una vez han quedado perfectamente secas, aplicaremos una capa de barniz, que también puede encontrarse en spray. Por supuesto, todo esto sólo si eres un "perfeccionista".



MESA DE JUEGO

Semper Fidelis está especialmente diseñado para que no tengas que preocuparte por si la forma de los elementos de tu escenografía causará problemas de interpretación con el reglamento.

Puedes jugar con escenarios prediseñados o improvisar una batalla. La colocación de la escenografía y de las tropas variará según lo definido en cada escenario, y la época de ambientación. El escenario puede variar desde una gran zona campestre hasta las calles de una ciudad en ruinas.

En batallas improvisadas, suele ser usual la creación conjunta del escenario entre los bandos enfrentados antes de saber qué lado de la mesa de juego le corresponde a cada uno, desplegando cada jugador sus tropas en los primeros 20cm de ese lado. La colocación de las figuras es alternativa (una Unidad de Combate cada uno). Coloca la primera Unidad de Combate (UC) quien posea más UC, o en caso de igualdad, cada jugador lanzará un dado, quien obtenga menor resultado empieza a colocar primero.

TUS UNIDADES DE COMBATE

Todas tus tropas se estructuran formando lo que llamaremos Unidades de Combate (UC). Una Unidad de Combate incluye de 1 a 6 Personajes (figuras), de modo que el término se aplica tanto a figuras individuales (UC de 1 Personaje) como a agrupaciones de varias (UC de entre 2 a 6 Personajes). Vas a conocer a cada uno de tus soldados, a los que llamaremos Personajes, y será duro perder uno de ellos cuando ya llevabas tiempo con él. Tus Personajes podrán desarrollar diferentes acciones en el campo de batalla: moverse, saltar, disparar, combatir cuerpo a cuerpo, o quedar en Guardia en espera a que un enemigo se desplace delante suyo para intentar dispararle.

Los soldados que sobreviven a las batallas aprenden de ellas, y sus estadísticas aumentan. Sólo puedes alistar soldados supervivientes de tus batallas anteriores, o reclutarlos de las tablas que presentamos al final, con las características base que vienen predeterminadas (y que aumentarán tras jugar en tus partidas). En las primeras partidas, los Personajes siempre provendrán de estas tablas.

El Coste Total de cada soldado se mide sumando su coste base, el coste de su arma y el coste de su armadura. En una misma Unidad de Combate, puedes tener soldados con distintos equipos y habilidades. Al preparar a los Personajes, debes asignarles un arma, y una armadura si lo deseas. Cada complemento tiene un Coste, por ejemplo una Espada Bastarda posee un Coste de 1 punto, y una Cota de Malla cuesta 3 puntos. No asignar ningún arma a un Personaje da un descuento de –3 puntos para la adquisición de ese Personaje, como se explicará más adelante. Sin embargo, por el mismo coste (-3) y si no lleva ningún arma, puedes incluso asignar en su tipo de arma "piedras": las puede ir recogiendo del suelo y tirándolas. Algo muy primitivo y aparatoso, pero mejor que nada (e incluso usual si quieres jugar una batalla de "Neanderthales contra Cromagnones", que también puede haberlas). De todas formas cualquier otra arma sería mucho más aconsejable, ya que menos da una piedra, y enviar a la batalla hombres desarmados es algo arriesgado. El coste de un Personaje por sí solo indica su "potencial" genérico. Aunque al asignar armas de "mala calidad" se está perdiendo el potencial de ese Personaje, de ahí que encuentres estos números negativos. De todas formas, piensa que si tú puedes hacerlo, tu contrario también. Conforme avanza la tecnología, cada vez resulta posible obtener productos de mayor eficacia con el mismo coste de producción. En cualquier caso, deberás tener en cuenta que las armas de coste igual a cero o de coste negativo, resultan tan aparatosas que su usuario como segunda arma sólo podrá disponer de un arma de tipo CCC (Cuerpo a Cuerpo).

Ejemplo: *Joshua crea una Unidad de Combate de 5 Personajes. De sus últimas batallas conserva un soldado que consiguió aumentar sus habilidades base con la experiencia, y al que le dio el grado de Sargento. Para el resto de la Unidad de Combate, creará los soldados a partir de las tablas sobre tropas del Siglo XX que aparecen en la sección "Los Mundos" del presente libro: uno de ellos es de élite, otros dos veteranos, y el último de reemplazo. A todos les proporciona armaduras antifragmentación (60%), a los tres primeros fusiles, y al último, el reemplazo, una escopeta. Asigna la categoría "soldado" a todos menos al último (y menos útil), al que anota como Teniente. Real como la vida misma.*

TU GRUPO DE COMBATE

Semper Fidelis es un juego orientado al combate táctico de un grupo de soldados. Las diversas Unidades de Combate que habrás creado formarán el Grupo de Combate que enviarás a luchar. La composición y número de este Grupo lo definirás tu mismo.

Cada uno de los soldados de que dispondrás tendrá un Coste Total, y la suma de los costes de todos ellos te indicará el poder total de tu Grupo de Combate. Los datos del Grupo de Combate de cada jugador no son "secretos" para el otro jugador, se permite que sean consultados por los contendientes durante la batalla.
Cada escenario o cada batalla se propone en base a un número de puntos para que configures tu Grupo de Combate. Con esos mismos puntos puedes reclutar muchos soldados novatos y mal equipados, o unos pocos profesionales adiestrados y con buena indumentaria. Para las primeras partidas y para partidas rápidas (de una a dos horas), lo ideal son 300 puntos por bando jugando con las Reglas Básicas, pudiendo llegar a usar hasta 1500 puntos o más si vas a utilizar Vehículos, Monstruos y otras opciones incluidas en las Reglas Avanzadas.

Una vez tengas listo a tu Grupo de Combate y tras colocar las UC en el campo de batalla, empieza la acción: muchos de esos soldados ya no regresarán a casa, recuerda que eso es parte de una guerra.
Durante la partida, los jugadores van activando sus Unidades de Combate. Cuando una UC ya ha realizado todas sus acciones, se le pone un marcador de Unidad ya Activada (se muestran al final del reglamento) y se pasa a activar otra Unidad.

PERSONAJES

Así es como llamamos a cada uno de tus soldados. Vas a conocer su nombre, y hasta su aspecto. Les verás sobrevivir y aprender, te encariñarás con ellos, pero cuidado, no les cojas demasiado afecto, porque cuando les pierdas será algo duro para ti. Para cada uno tendrás su hoja de Personaje. Necesitarás lápiz y goma para ir asignando las características, y para modificarlas en el futuro.
Aquí te presentamos una Plantilla (o ficha) de Personaje. Al final del reglamento encontrarás lo que designamos un Cuadrante, una hoja con varias de estas fichas para introducir los datos de los soldados de cada Unidad de Combate. En ella figuran su Nombre, Graduación, Distintivos y Unidad de Combate a la que pertenece. Estos datos deberás asignárselos tu mismo, y servirán para que te ayuden a identificar a cada soldado, de igual forma que el retrato. Procura ser realista en la medida de lo posible, no confecciones patrullas donde todos sean Tenientes inútiles, aunque en realidad todo es posible, y tienes total libertad en este aspecto. En la figura, tendrás algún indicativo que le diferencie de las demás, desde marcas de colores en la peana hasta auténticas obras de arte en el uniforme. Tal vez baste con simples números romanos de diferentes colores en la parte trasera de las peanas. Anótalo en Distintivos para diferenciar unas de otras.

Acto seguido aparecen las abreviaturas de las habilidades Combate Cuerpo a Cuerpo, Combate con Armas de Proyectil y Mente, y debajo recuadros para que marques uno con una Marca cada vez que el Personaje consiga usar esa habilidad con éxito, hasta un máximo de 10 Marcas posibles para cada habilidad en una sola batalla. Al finalizar la batalla, puedes convertir las Marcas conseguidas para aumentar sus habilidades.

PLANTILLA DE PERSONAJE

DATOS DEL PERSONAJE					COSTE TOTAL
Nombre: Paul Mogan **Graduación:** Soldado Raso **Distintivo:** Tatuaje "Calavera" **U.C.:** Perros de la Guerra **Comentario:** s/c					33
CCC 50%	**CAP** 50%	**MNT** 60%	RETRATO		COSTE 16
Arma/Tipo Subfusil	**Potencia** +20%	**Alcance** 30 cm.	**Munición** ∞	**Daño** x1	COSTE 10
Arma/Tipo _____	**Potencia** _____	**Alcance** _____	**Munición** _____	**Daño** _____	COSTE -
ARMADURA			**RESISTENCIA**		COSTE
Natural					7
Artificial	Chaleco Antibalas		70_%		
MORAL ALTA +10% **PÁNICO -10%**	**Habilidades especiales** -				

Siguen tres líneas para el equipo: denominación, tipo y características del arma (la munición en muchos casos es infinita y se marca el símbolo ∞) y la armadura con que has equipado a cada uno de tus Personajes. Para cada Personaje deberás escoger una o a lo sumo dos armas: llevar un arma de proyectiles con toda su munición y una efectiva arma para el Combate Cuerpo a Cuerpo, o llevar una de cada, o por el contrario dos del mismo tipo. Un Personaje con armas de proyectil podrá luchar a distancia o cuerpo a cuerpo "a pelo", pero uno armado con un arma de cuerpo a cuerpo sólo le queda esta opción. Escoge con cuidado, todo tiene sus ventajas e inconvenientes. Apunta como Tipo de Arma si es de CCC o de CAP: la Potencia de un arma sólo sirve para uno de estos dos tipos, según sea de cuerpo a cuerpo o de proyectiles. Generalmente puedes equipar con una armadura a tus Personajes, aunque existen algunos raros seres que además de armadura, poseen una piel extremadamente resistente que actúa como una segunda armadura y que llamaremos Armadura Natural.

Las características de las armas son un derivado de la conjunción de muchas otras características (cadencia de tiro, dificultad de uso,...) y no debes hacer una interpretación simple y verlas como características únicas. De igual modo, los alcances de las armas de proyectil están diseñados en función de la rapidez del combate en Semper Fidelis, y de no desperdiciar munición si un disparo concreto no presenta unas mínimas posibilidades de éxito. Además, sin usar miras para disparar a una Diana en un apacible campo de tiro, por mucho que mejore la tecnología entre una honda y un fusil, la vista humana y el miedo a ser derribado siguen siendo los mismos. El Alcance que aparece en las tablas es el alcance base, que como se explicará puede doblarse una vez.

En la última línea, una zona para marcar el resultado del Chequeo de Moral: Moral Alta o Pánico. Éste chequeo se realiza una sola vez en toda la batalla. A su lado, un espacio para anotar alguna habilidad especial que el Personaje puede obtener en el futuro.

La columna de la derecha sirve para anotar los subvalores de coste del Personaje y coste de su arma y su armadura, que sumados dan el Coste Total. Fíjate que algunas armas son tan baratas que tienen un coste en negativo, de modo que su coste se resta en lugar de añadirse, saliendo el Coste Total de ese Personaje algo inferior respecto a otro. En la Edad Antigua y buena parte de la Edad Media, los combatientes disparaban diversos tipos de munición que en realidad tenían poca eficacia contra las tropas pesadas, hecho que también se refleja en Semper Fidelis.

AMBIENTACIÓN MODERNA

Ejemplo: *Joshua va a crear a un soldado humano, Kirk Werner, cabo. Unidad de Combate: Perros Viciosos. Reclutado como Veterano (CCC de 50%, CAP de 60%, MNT de 70%, coste base de 18). Arma Fusil: Tipo CAP Potencia +10%, alcance 60cm, coste 14. Armadura Superkevlar: Resistencia 80%, coste 8. Coste Total de 18+14+8=40. Dejamos a Joshua creando el boceto de su nuevo recluta.*

Dada la "vida" que tienen tus Personajes, que van mejorando sus habilidades conforme van combatiendo en batallas, es necesario usar el tradicional método de anotar las características en hojas de papel, si bien los más sibaritas "recortan" la ficha de cada soldado para pegarla en cartón y guardarla a modo de baraja, para seleccionar cual usarán en cada batalla, pero esto ya es una decisión personal.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Cada Personaje posee tres habilidades: CCC, o Combate Cuerpo a Cuerpo, CAP, o Combate con Armas de Proyectil, y MNT, o Mente. Tal y como está diseñado este reglamento, tus tropas supervivientes aprenderán y aumentarán sus capacidades tras cada escenario. El sistema de puntuación para las habilidades (y para otras estadísticas como las armas) es de porcentajes. Si se te indica que un Personaje debe conseguir (o "pasar", o "superar") una Tirada de 50%, significa que debes lograr un resultado de 50 o menos con 1d100.

Cuando se indica un Malus a las habilidades de un Personaje, este Malus se aplica a todas sus habilidades (CCC, CAP y MNT) pero no a otras estadísticas como Armadura o Potencia del arma, que no son habilidades.
Las Habilidades nunca pueden bajar por debajo de 0%, pero sí pueden llegar a aumentar por encima de 100% debido a las modificaciones que se sufrirán tras sobrevivir en el campo de batalla. Una Tirada de Disparo concreta, que suma habilidad y otros modificadores, es común que pueda llegar a extralimitarse, por ejemplo llegando a 120%.

TIRADAS

Usaremos dos dados de diez para conseguir las tiradas de porcentaje, se escoge uno para las decenas (generalmente el más oscuro) y otro para las unidades. Un resultado "00" equivale a 100. El siguiente es un resultado extremo que afecta de forma especial a los sucesos:

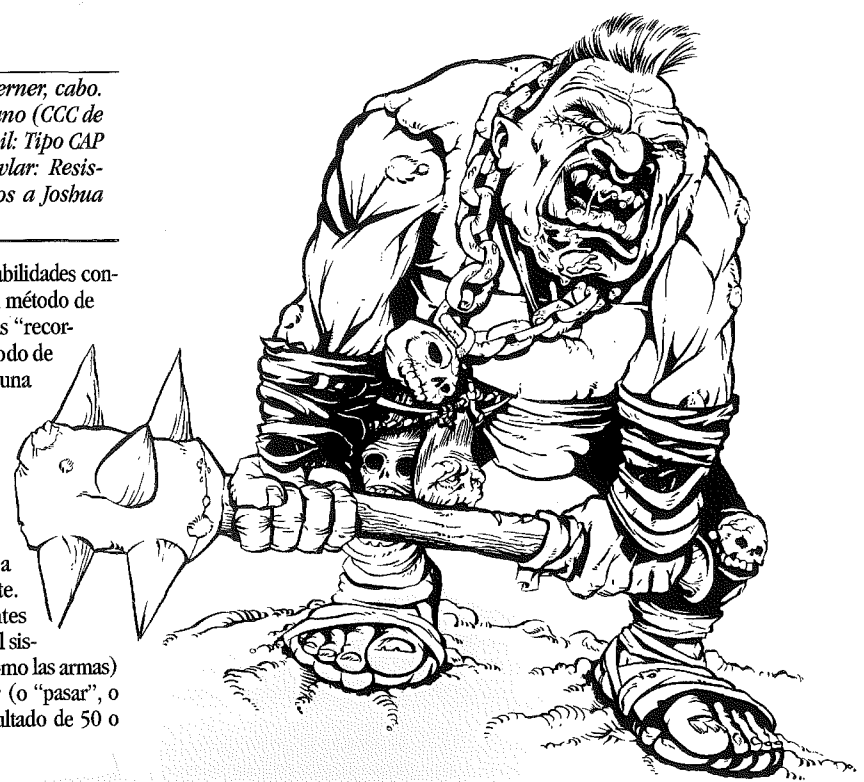
▶ 01 a 05 % : Acierto Crítico

En el apartado de las reglas se expone en qué casos estos críticos son aplicables. Aunque una Habilidad o una Armadura llegue al 0%, el Personaje tiene derecho a lanzar los dados, ya que un resultado de 01 a 05 será igualmente un Acierto Crítico.

Las tiradas más usadas, que explicaremos más adelante, son las siguientes:
▶ Tirada de Disparo
▶ Tirada de Golpe
▶ Tirada de Resistencia
▶ Tirada de Magia
▶ Tirada de Poder Psíquico
▶ Tirada de Chequeo de Moral

AMBIENTACIÓN MODERNA

Ejemplo: *El soldado Kirk Werner, con un CAP de 60% y un fusil de +10%, va a intentar disparar a un enemigo que se encuentra dentro del Alcance Base de su arma. Su probabilidad total es del 70%. Lanza sus dados y... saca un 74. Ha fallado el tiro, pero por poco.*



CUADRANTE DE PERSONAJES

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

REGLAS BÁSICAS



Entramos de pleno en la sección de las reglas. Como verás, son bastante prácticas, y poseen ejemplos destinados a favorecer su comprensión. Al final del reglamento tienes un cuadro resumen donde se citan todas, que puedes usar de referencia rápida durante tus partidas. Si es la primera vez que te adentras en este tipo de juego, te recomendamos lo siguiente: no uses la sección Reglamento Avanzado hasta que ya hayas jugado unas cuantas partidas con el Reglamento Básico. Puedes jugar muy buenas partidas con el Reglamento Básico, y más adelante profundizar en el Avanzado. Además, con el Avanzado, puedes ir incluyendo sus opciones una a una y no todas de golpe.

SISTEMA DE TURNOS

El sistema de turnos está pensado para que sea fácil y rápido. Te definimos para empezar el concepto de Ronda. 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 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 Guardia.

Durante la Ronda, cada bando activará de forma alternativa una de sus Unidades de Combate. Cuando una UC acabe todas sus acciones y se le coloque el marcador de Unidad Activada, le toca al jugador del otro bando activar una UC de su elección, y así sucesivamente. Cada Turno equivale a la activación de una Unidad de Combate de uno de los bandos.

Para decidir en cada Ronda qué bando empieza activando la primera UC, cada jugador lanza 1d100, y suma a este resultado el valor de MNT de un Personaje cualquiera de su bando. Quien obtenga mayor resultado, será quien empiece a activar en primer lugar. Con más de dos jugadores el proceso es el mismo, activándose las unidades por el orden de mayor a menor puntuación obtenida.

Cuando ya sólo a un jugador le queden UC no activadas, las irá activando automáticamente. Cuando todas las UC han sido activadas, empezará una nueva Ronda (y se retirarán los contadores de UC Activada).

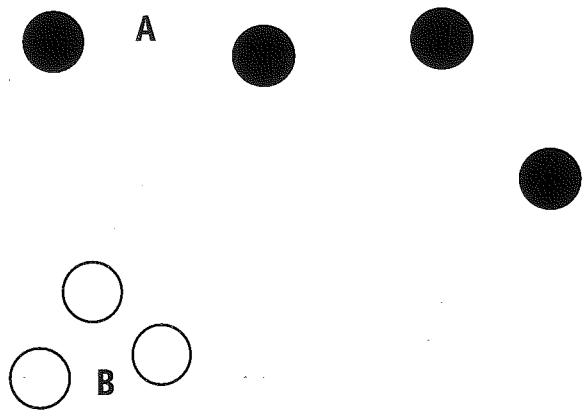
Ejemplo: *En una batalla entre tres ejércitos enemigos, dirigidos por los Generales Joshua, Jonathan y Jessica, empieza una nueva Ronda y se va a decidir el orden de activación. Cada uno escoge una MNT de cualquiera de sus soldados para sumar a la tirada de dados. Joshua sumará +90, Jessica +90 también, y Jonathan +70. Joshua lanza y saca 68, sumando 90 queda 158. Jessica saca 32, más 90 tiene 122. Jonathan consigue 83, sumando 70 quedan 143. De modo que primero Joshua (158) activa una de sus UC, luego activa una de sus UC Jonathan (143) y finalmente activa una de sus UC Jessica (122). Durante toda esta Ronda, ese será el orden de activación de Unidades de Combate por parte de los Jugadores. AL empezar una nueva Ronda, todos vuelven a hacer la tirada para determinar cual será el nuevo orden.*

ACTIVACIÓN DE LAS UNIDADES DE COMBATE

Según el resultado de las tiradas anteriores, se irán activando las diferentes Unidades de Combate. En *Semper Fidelis* no existe el concepto "cohesión de grupo", según el cual todos los miembros de una Unidad deben ir juntos o recibir un Malus. Puedes separar a tus soldados entre ellos tanto como quieras. Esto te permitirá un abanico enorme de posibilidades: puedes mantenerlos muy juntos como una fuerza de choque para concentrar sus ataques en un punto determinado, o totalmente separados, y hacer un ataque más genérico y distribuido por todo el teatro de operaciones. Además, poder mantener las distancias es una gran ventaja cuando los obuses empiezan a caer, sobre todo teniendo en cuenta que el radio de destrucción de los obuses en *Semper Fidelis* es más real que en la mayoría de juegos.

Ejemplo: *Estamos jugando en una mesa de 200x200cm. Una patrulla de cinco hombres se ha dividido de tal forma que dos hombres han quedado en un extremo de la mesa, otros dos hombres en el extremo contrario, y el quinto justo en medio de la mesa. Son fáciles de reconocer entre los soldados de otras Unidades de Combate gracias a sus marcajes identificativos en la parte trasera de sus peanas.*

Activación de las Unidades de Combate



Pepe tiene 2 Unidades de Combate (A y B). Puede tener los Personajes de cada UC tan juntos o separados como desee (siempre sin solapar las peanas ni salirse de la mesa de juego). Cuando le toque el turno, activará una de las dos UC de las que dispone. Luego, el turno pasa al otro jugador, quien activa una de sus UC. Cada vez que una UC ha sido activada, se coloca el marcador correspondiente para recordarlo. Cuando de nuevo le llega el turno a Pepe, éste activa su otra UC y, así sucesivamente hasta que todas hayan sido activadas, momento en que se retiran todos los marcadores de "activado" y se vuelve a comenzar.

ÁNGULO DE VISIÓN

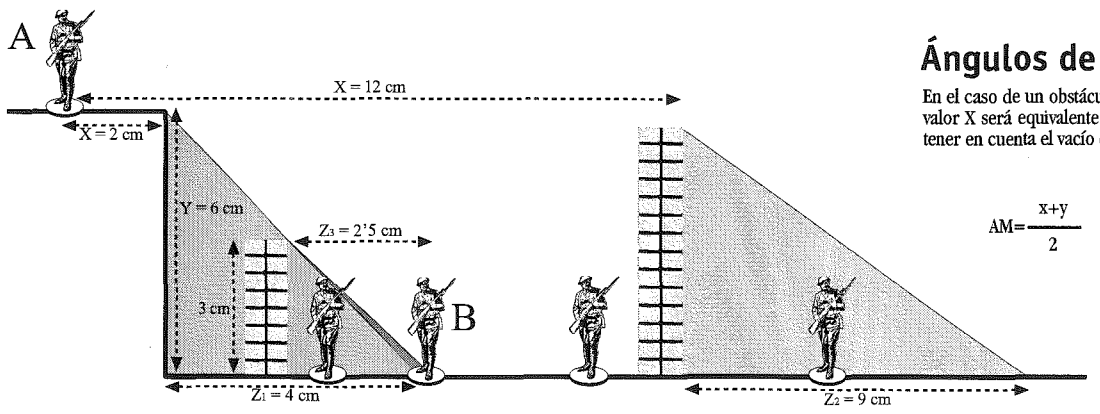
El ángulo de visión es importante con las armas de tiro a distancia. Tus soldados tienen un ángulo de visión limitado, de 180°. Deberás marcar en la peana de tus Personajes una marca para indicar éste ángulo (puede ser una marca en la mitad delantera, dejando 90° a cada lado, o lo que tu prefieras). Sólo podrán disparar o interceptar movimientos dentro de éste ángulo visual, de modo que será importante hacia donde están encaradas tus figuras.

Para el tamaño estándar de las figuras de Personajes de Semper Fidelis, como Humanos, se establece por convenio que un muro u otro objeto de una altura mínima de 3,75cm o más bloquea por completo la visión. Un muro por debajo de esa medida simplemente proporcionaría Cobertura.

En varias ocasiones se define esa altura mínima, 3,75cm, para establecer el límite entre varios tipos de efectos, como por ejemplo que un Personaje sea visible tras un muro o que una explosión cause efectos tras ese muro. Se trata simplemente de una "frontera", no significa que los muros deban tener esa medida, sino que un muro de 2,5cm de alto permite ver a un Personaje (aunque le da Cobertura), y tras uno de 4cm de alto no se ve a ese Personaje. Si el muro tiene múltiples agujeros o ventanas a través de los cuales es evidente que se puede ver a un Personaje, entonces todo lo que tendrá ese Personaje será Cobertura. Ésta suele ser una de las partes más difusas de todos los reglamentos de batallas con figuras, y que conviene preestablecer con los compañeros de juego antes de las partidas para evitar disputas posteriores.

ÁNGULO MUERTO

Cuando un Personaje está encaramado a la azotea o parte alta de un edificio e intenta disparar a alguien en un nivel de elevación diferente, se calcula si existe o no un ángulo muerto.



Ángulos de Visión

En el caso de un obstáculo de similar altura, el valor X será equivalente a la longitud total, sin tener en cuenta el vacío que queda en medio.

$$AM=\frac{x+y}{2}$$

Z1 es la división de 6+2.
Z2 es la división de 6+12.
Z3 es la división de 3+2.
Si se solapan dos ángulos como Z1 y Z3 entonces se escoge el que más tapa.

Cuando la peana está a mitad de camino entre ángulo muerto y ángulo bueno, se considera que disponen de cobertura tanto la figura de abajo como la figura de arriba (Caso de A y B).

Estas normas resultan útiles cuando existen cambios de elevación entre Personajes que intentan dispararse.

Se mide la distancia horizontal de la figura en una posición más elevada hasta el borde de la pared, y la distancia vertical desde ese borde hasta el nivel de la figura que queda más abajo. Se suman ambas, y la mitad de ese resultado es el ángulo muerto que queda en la zona menos elevada.

▶ AM=(X+Y)/2

El mismo cálculo sirve para ambos Personajes a la hora de saber si se ven o no. Si se da el hecho que la figura en la posición menos elevada tiene su peana justo encima de la línea divisoria entre ángulo muerto y ángulo de visión, ambas pueden verse y dispararse, pero ambas poseen Cobertura.

COBERTURA

La Cobertura se aplica a las Tiradas de Disparo. Si cualquier objeto de cualquier clase tapa parcialmente la visión de una figura objetivo de nuestros disparos, se considera que la figura objetivo posee cobertura.
Se supone la capacidad de ese Personaje para aprovechar cualquier cobertura. Para saber si posee cobertura, nos fijaremos si verticalmente su peana queda o no parcialmente visible (como la esquina de un edificio), o si horizontalmente alguna parte de su cuerpo no es visible (como una pila de sacos de arena).

Las figuras dentro de un bosque tienen cobertura (con que su peana se encuentre encima del límite del bosque basta). Sin embargo, ver a través de los bosques tiene un límite: 20cm. Sólo puedes ver (y disparar) a un Personaje, Personaje Montado, Monstruo o Vehículo que se haya adentrado 20cm o menos en un bosque. Esos 20cm pueden ser de un único bloque, o ser acumulativos por la superposición de varios "fragmentos" más pequeños. De igual modo, esa máxima visibilidad de 20cm es la que se te permite para centrar tus armas de explosión sin un objetivo (Personaje, Vehículo, etc.) concreto.

Una figura Cuerpo a Tierra también posee cobertura, pero sólo si le disparan desde un radio superior a 5cm alrededor de la peana objetivo.

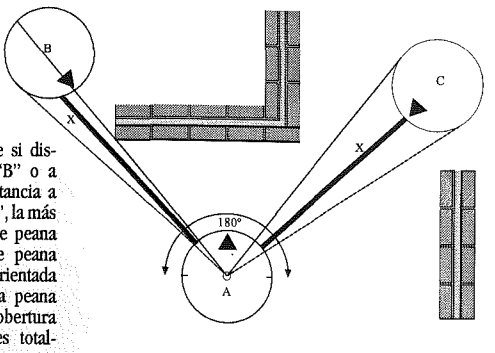
Estar Cuerpo a Tierra tras un muro bajo que otorgaría Cobertura (un muro inferior a 3,75cm) no tiene efectos acumulativos, en total otorga simplemente un -10% por Cobertura. Sin embargo, la extraña combinación de Cuerpo a Tierra tras un objeto tiene sus ventajas:
▶ El radio efectivo de la Cobertura conseguida al encontrarse un Personaje Cuerpo a Tierra es limitado (normalmente 5cm), en cambio estando detrás de un elemento bajo, como una fila de sacos de arena, un Personaje contrario necesitaría estar tocándolo con su peana para que la Cobertura no fuera aplicable (y si el obstáculo fuera de 5cm o más de ancho, ni siquiera así).

▶ Si el Personaje se encuentra tras una roca que le otorga Cobertura, pero le disparan desde atrás, la Cobertura de la roca no le sirve. Si estuviera Cuerpo a Tierra, entonces ganaría Cobertura también para sus espaldas gracias a esto.
▶ Si el muro bajo es como mínimo de la mitad de la altura necesaria para que ese Personaje no fuera visible (3,75cm en humanos), el Personaje se encuentra Cuerpo a Tierra, y el muro se interpone ante él y una explosión, se consigue quedar a salvo de Áreas de Efecto causadas por la fragmentación.

La cobertura asigna un Malus de –10% a la Tirada de Disparo (que se explica más adelante). Estos Malus no son acumulables, estar en un bosque y tras un muro de piedra otorga igualmente el mismo Malus de –10%.

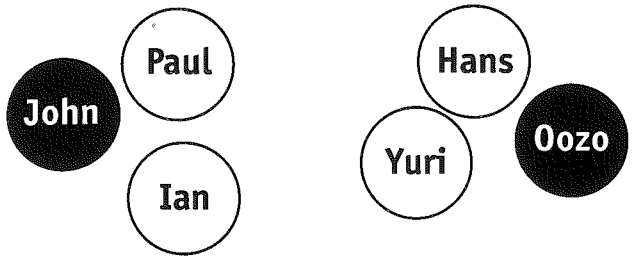
No exageréis con la Cobertura: una piedrecita de 5mm de alto no servirá de Cobertura, aunque la uséis para decorar. Es algo que hay que concretar antes de la partida.
Generalmente, un obstáculo entre dos Personajes hace que el uno obtenga Cobertura de los Disparos del otro, con la excepción que el que dispare esté en contacto con ese obstáculo: entonces la víctima no gana Cobertura (ver diagramas). Para aplicar esto, ese obstáculo debe medir menos de 5cm de ancho: en los lados opuestos de una fila de sacos de arena sí se aplicaría (el objetivo no tendría cobertura), pero no si los Personajes enemigos estuvieran en lados opuestos de un anden ferroviario, en las zonas de las vías, con sus peanas en contacto con el "anden" (el objetivo sí tendría cobertura).

Que figuras enemigas tengan en medio de su línea de tiro figuras tanto aliadas como del contrario, no impide que se disparen entre sí, ni ofrece Cobertura. Sencillamente, considera que los Personajes no son estáticos, se están moviendo constantemente.



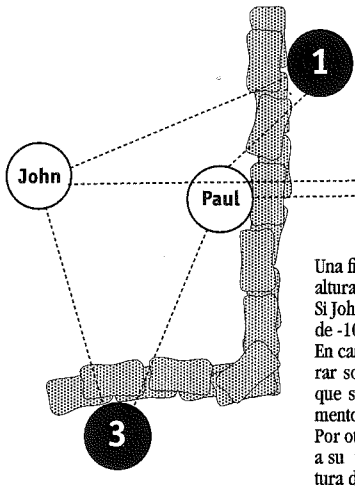
La figura "A" escoge si disparará a la figura "B" o a la figura "C". La distancia a tener en cuenta es "X", la más cercana del límite de peana de "A" al límite de peana de "B" o "C" pero orientada al centro de "A". La peana de "B"dispone de cobertura mientras que "C" es totalmente visible.

Disparar entre Personajes



El hecho que figuras tanto amigas como enemigas se encuentren en medio de la trayectoria de tiro no causa ningún efecto, ni tampoco proporciona cobertura alguna. Simplemente se asume que los Personajes no están quietos como si fueran meras estatuas, sinó que se mueven, se agachan y reincorporan con rapídez y constantemente.
De éste modo, John y Oozo pueden dispararse entre sí sin inconvenientes.

Complicaciones en la Cobertura



Esta es una de las situaciones más complejas que se pueden encontrar en la aplicación de las reglas de cobertura.

Una fila de sacos de arena de unos 2 cm de altura se interpone entre dos UC enemigas.
Si John dispara a "1" o "2", tendrá un Malus de -10% por la cobertura de éstos.
En cambio, si es Paul quien pretende disparar sobre "1" o "2", no sufre el Malus ya que su peana está en contacto con el elemento que ofrece la cobertura.
Por otro lado, tanto John como Paul aplican a su tirada el Malus de -10% por la cobertura de "3" puesto que sus peanas no están en contacto con el elemento que ofrece a "3"su cobertura.

Supongamos un caso especial en el que se mezclan las dos reglas descritas. Un Personaje se encuentra dentro de un bosque, y va a intentar disparar a un Personaje enemigo que se encuentra fuera del bosque, en un llano. Para verse mutuamente, tiene que haber 20cm o menos de bosque entre ellos. Además, deben haber 5cm de bosque entre ellos para que el objetivo sí obtenga Cobertura.

ACCIONES

Cada Personaje puede realizar hasta 4 acciones en un mismo turno, en cualquier orden. Puede repetir las acciones si lo desea, salvo excepciones. Cuando se requiera gastar más de una acción para una actividad en concreto (2 a 4 acciones, como en los cambios de impedimenta) deberán gastarse todas seguidas, en ese mismo turno, o de lo contrario no se podrá realizar esa acción hasta un turno posterior.

Cuando una Unidad de Combate es activada, se van realizando las acciones de cada una de sus figuras, una a una: escoges con cual empiezas, realizas las cuatro acciones que desees con ese Personaje, y una vez las has resuelto pasas al siguiente Personaje de esa UC hasta terminar con todos.

No puedes ir alternando las acciones de cada Personaje. Una vez has usado todos los Personajes de esa UC, se coloca un marcador para indicar que ya ha sido activada y no confundirse durante el resto de la Ronda.

Estas son las acciones básicas posibles:

- Moverse (normal o en cuerpo a tierra)
- Lanzarse/Levantarse Cuerpo a Tierra.
- Ascender/Descender (escaleras, una cuerda, ...)
- Saltar un obstáculo.
- Abrir/Cerrar puerta
- Cambiar de arma o armadura.
- Disparar arma normal
- Disparar arma de Área de Efecto
- Lanzar Hechizo
- Poderes Psiónicos
- Combate Cuerpo a Cuerpo
- Apuntar
- En Guardia
- Entrar/Salir de un Vehículo
- Subir/Bajar de un Vehículo

Ejemplo: *al mover un Personaje, podrías moverlo tres veces y dejarlo enGuardia, o moverlo una vez y disparar tres, etc. en el orden que prefieras. Para representar que un Personaje decide que ese turno va a "correr", se gastan las cuatro acciones en Movimiento.*

Atravesar terrenos como bosques normales, riachuelos o pendientes, no afectará a la capacidad de Movimiento. Aunque tal vez un escenario concreto (como una selva vietnamita, debido a lo espeso de su vegetación y lo fangoso de sus riachuelos) sí lo especifique.

En un escenario concreto pueden aparecer acciones o reglas específicas que luego no se usarán en otros escenarios.

Ejemplo: *en la ambientación medieval de un escenario, se especifica el uso de un Ariete para el asalto, que debe ser transportado por al menos 4 Personajes. También puede especificarse que los Personajes puedan transportar grandes montones de ramas y paja para llenar el foso seco de un castillo (y así poder atacar luego con el Ariete su puente levadizo).*

DESPLAZAMIENTOS

Hay varios tipos de Desplazamiento: Movimiento, Ascender, Descender y Saltar. El más usual de ellos es el Movimiento.

Una acción de Movimiento permite desplazar la figura en cualquier dirección hasta el máximo de su Velocidad, generalmente 5cm. Puede acabar ese desplazamiento quedando orientada en cualquier dirección. De esta forma, gastando sus cuatro acciones en Movimientos, y sin hacer nada más, un Personaje puede llegar a moverse hasta 20cm en un sólo turno.

Durante tu movimiento puedes atravesar posiciones ocupadas por las peanas de Personajes aliados (nunca por las peanas de enemigos, ni siquiera rozarlas, o quedará fijado en ese punto para iniciar luego un Cuerpo a Cuerpo) pero no dejar una figura solapando con su peana la peana de otra figura.

Un Personaje que está Cuerpo a Tierra se desplaza a la mitad de su Movimiento normal (generalmente, a una velocidad de 2.5cm/acción).

CUERPO A TIERRA

Un Personaje cuerpo a tierra gana Cobertura (su contrario tiene un Malus de –10% si quiere dispararle, ver más adelante) para disparos recibidos desde más allá de una distancia de 5cm (el mismo valor que el usado para su Velocidad, ya que ambos valores tienen relación con el tamaño de ese Personaje). Si el enemigo se acerca a 5cm o menos, estar Cuerpo a Tierra no da ninguna ventaja. Cuesta una acción lanzarse cuerpo a tierra buscando una teórica buena posición que tanto le dé defensa como pose para disparar.
También cuesta una acción levantarse del cuerpo a tierra. Sin embargo, las coberturas obtenidas no son acumulables (estar cuerpo a tierra tras un muro no da más cobertura). Para indicar que un Personaje se encuentra cuerpo a tierra, se le coloca el correspondiente marcador.

Estar Cuerpo a Tierra da un Malus de –10% a la Habilidad CCC de ese Personaje. Además un enemigo que le ataque Cuerpo a Cuerpo gana un Bonus +10% a su tirada.
Un Personaje que se encuentre Cuerpo a Tierra detrás de un muro bajo, se le ve de todas formas, el Malus que tendrá un enemigo para acertarle es el mismo (-10%), sólo que si disparan desde detrás de ese muro, también se aplicará ese Malus de –10% al atacante.

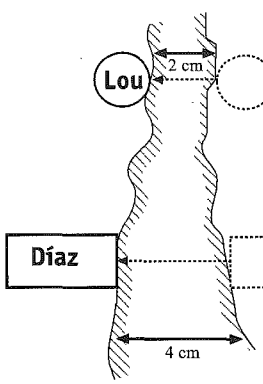
ASCENDER, DESCENDER Y SALTAR

La acción en Semper Fidelis es demasiado rápida para permitir que un Personaje empiece a escalar un muro, y un soldado en esas circunstancias es una presa demasiado fácil. Pero si las estructuras presentan elementos como cuerdas o escaleras verticales, pueden usarse para ascender o descender a una velocidad más aceptable.

Con cada Acción gastada, se puede subir o bajar hasta la mitad del factor de Velocidad en "niveles". Cada nivel equivale a 2.5 cm. De este modo, un Personaje de Velocidad 5 cm, puede bajar o subir un nivel. Un Personaje de Velocidad 10 cm puede subir o bajar hasta dos niveles (o sólo uno si lo prefiere). Pero siempre en "pasos" de 2,5 cm. Mientras estén en medio de un ascenso o descenso (por ejemplo una larga escalera) será indicado usar marcadores para indicar a qué altura se encuentra. El Personaje puede disparar estando a mitad de un ascenso o descenso. Incluso dos Personajes enemigos pueden entablar un Cuerpo a Cuerpo en una escalera si se encuentran a la misma altura o con una diferencia de un nivel (2.5 cm.). El Salto Vertical, la capacidad de superar un obstáculo como una pared, es de hasta 5 cm si no se especifica lo contrario. Como norma general, si un obstáculo ofrece cobertura, será necesario saltarlo (verticalmente) para superarlo. Si una pendiente u obstáculo en forma de rampa no mantiene la figura perfectamente de pie, hay que usar el Salto para atravesarla. Superar un obstáculo horizontal (como una grieta abismal) se mide aparte: hasta la mitad de su Velocidad. La peana de la figura debe tocar el obstáculo. Entonces puedes gastar una acción para el Salto, y dejar la figura en el extremo opuesto del obstáculo (lo más cercana posible a la localización original anterior al salto). Significa que no puedes aprovechar ese salto para además desplazarte de lado).

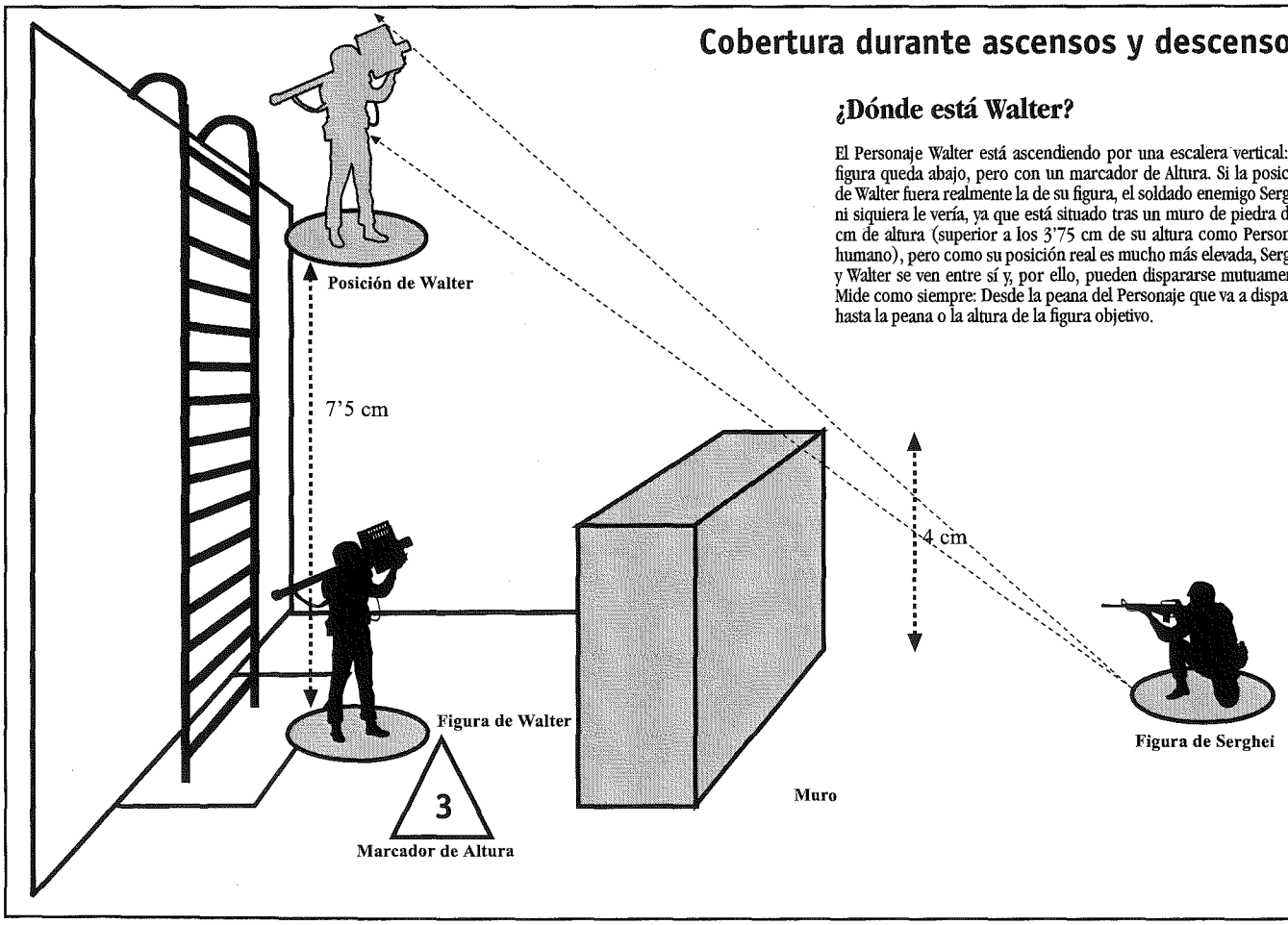
Por supuesto, no es necesario hacerlo todo en un mismo turno, puedes moverte hasta el obstáculo y saltar en un turno posterior.
Aunque dividamos la acción en "fragmentos", se supone que todo sucede de forma continuada.

Salto Horizontal



Lou es un Personaje de movimiento 5 cm. Díaz es un Personaje montado a caballo de movimiento 10 cm. Ambos Personajes pueden saltar horizontalmente la mitad de su movimiento. Para ello, deben acercarse hasta tocar con la peana el límite del acantilado y, entonces, gastar la acción de salto dejando las figuras justo al otro extremo, lo más cercanas posibles al lugar del salto original.

Cobertura durante ascensos y descensos



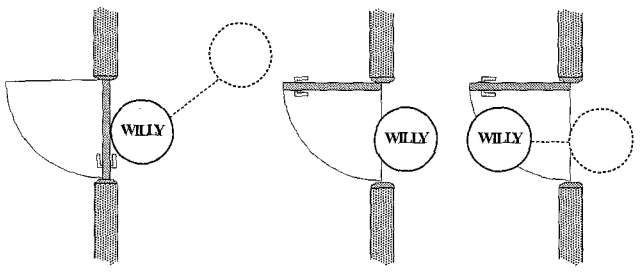
¿Dónde está Walter?

El Personaje Walter está ascendiendo por una escalera vertical: Su figura queda abajo, pero con un marcador de Altura. Si la posición de Walter fuera realmente la de su figura, el soldado enemigo Serghei ni siquiera le vería, ya que está situado tras un muro de piedra de 4 cm de altura (superior a los 3'75 cm de su altura como Personaje humano), pero como su posición real es mucho más elevada, Serghei y Walter se ven entre sí y, por ello, pueden dispararse mutuamente. Mide como siempre: Desde la peana del Personaje que va a disparar, hasta la peana o la altura de la figura objetivo.

ABRIR Y CERRAR PUERTAS

Cuesta una acción. La peana debe tocar la puerta, o su marco si la puerta está abierta. Si estaba abierta se puede cerrar (poner algún elemento de decoración) y viceversa.

Abrir una puerta



Para abrir compuertas y seguir moviéndose al otro lado, tu Personaje deberá gastar 3 acciones: En la primera acción (fig. 1) Willy deberá acercarse a la puerta hasta tocarla con la peana. En una segunda acción (fig. 2) Willy abrirá la Puerta.
Finalmente, en la tercera acción (fig. 3) Willy podrá continuar moviéndose hacia el otro lado.

CAMBIAR IMPEDIMENTA

Tus Personajes pueden cambiar una de sus armas o su armadura en medio de una batalla. Tal vez con la de algún compañero caído (deberán usarse los marcadores de armas y armaduras) o incluso con un aliado vivo, sin importar si este segundo Personaje ya ha sido activado o no.

Los escenarios de combate no suelen estar repletos de armas que escoger, pero tal vez pueda existir una armería o un viejo almacén en un escenario concreto.

▶ Para intercambiar un arma y todas sus municiones, la peana del Personaje debe estar en contacto con el marcador objetivo, y gastar 2 acciones.
▶ Para hacerse con las municiones del mismo tipo de las ya poseídas (por ejemplo las flechas de arco de otro Personaje que ha caído), la peana del Personaje debe estar en contacto con el marcador objetivo, y se deben gastar 2 acciones.
▶ Para intercambiar la armadura, la peana del Personaje debe estar en contacto con el marcador objetivo, y gastar 4 acciones. Nótese que la armadura puede estar dañada.

Cuando un Personaje intercambia impedimenta con otro que sigue vivo, bastará con que el Personaje activo sea quien gaste las acciones necesarias, el otro no gastará acciones. Sus peanas deberán estar en contacto (dado que no habrá marcadores) y ambos anotarán en su hoja de Personaje los cambios. Por supuesto, estas 2 o 4 acciones han de ser gastadas en ese mismo turno, no se pueden fraccionar entre diversos turnos.

Haz los cambios oportunos en los marcadores que queden en el campo de batalla. En escenarios concretos, pueden llegarse a establecer algún otro tipo de objetos, que por su tamaño o peso su transporte resulte incompatible con la asignación de un arma, de la armadura, o incluso ambos.

Las Armas, Municiones y Armaduras de los Personaje de gran tamaño y las de los Personajes de tamaño estándar no pueden intercambiarse.
Debes tener en cuenta los casos en que esos objetos pertenecen a un ser de tamaño distinto al del Personaje que los consigue. Por lo general, la mayor parte de los Personajes son de tamaño estándar (como un humano), de lo contrario se especifica en sus características.

ASIGNAR UN ESTADO DE GUARDIA

Cuesta una acción dejar un Personaje, Personaje Montado o Monstruo (es poco usual con Vehículos) en Guardia, sin embargo esa es la última acción que podrá realizar, las acciones restantes se pierden (de modo que en principio es preferible usarla como cuarta acción).

Su uso principal (no el único) es interrumpir e intentar disparar a un Personaje enemigo durante un desplazamiento: Movimiento, Salto, Ascenso o Descenso (o Embestir en el caso de los Vehículos).
Esto sólo se puede intentar si el arma del Personaje en Guardia tiene el suficiente alcance (aunque sea doblando el alcance) y ha podido ver a su objetivo, aunque posea Cobertura, mientras se desplazaba. Debe dirigir su Tirada de Disparo específicamente a ese Personaje en Movimiento. No interrumpe un Cuerpo a Tierra o el levantarse de esta posición, ni un Abrir o Cerrar puerta. Una vez se ha resuelto, el Personaje Objetivo sigue con su movimiento y sus acciones (si todavía sigue vivo).

El procedimiento es el siguiente:
En un turno anterior, se ha colocado un marcador de Guardia al Personaje. Si durante el turno del otro jugador uno de sus soldados realiza una acción de Desplazamiento dentro de un ángulo visible, el Personaje en Guardia puede intentar dispararle.
Se interrumpe el desplazamiento de la figura enemiga. Se retira el contador de Guardia. El Personaje en Guardia ahora debe superar una tirada de MNT. Si lo consigue (una marca en MNT, o dos si ha sido Acierto Crítico) entonces puede efectuar una única acción de Disparo.
Si la figura enemiga sobrevive, continua su Movimiento (que puede ser interrumpido de nuevo por otro Personaje en Guardia).
Cuando asignes un estado de Guardia a un Personaje, ten en cuenta hacia donde le has dejado mirando (ángulo visual de 180º) ya que si pasan enemigos por detrás suyo no podrá detectarlos e intentar dispararles.
Aunque tus Personajes en Guardia usen armas de tiro de Potencia inferior al 0%, que necesitan 2 acciones para ser disparadas, con la acción de en Guardia podrán disparar de todas formas si superan su MNT.

El segundo uso posible de en Guardia es intentar contrarrestar a un Personaje enemigo que se ha unido a la peana de nuestro Personaje para atacarle Cuerpo a Cuerpo. Por supuesto, si el atacante une su peana con la parte de la peana de la víctima correspondiente al ángulo de visión de 180º (osea, si la víctima le ha visto venir "de frente").
El procedimiento es: tenemos un Personaje "A" en Guardia. Un Personaje enemigo "Z" se ha activado, y dispone de sus cuatro acciones. Con la primera se mueve hasta tocar su peana. Antes que "Z" use sus acciones restantes para atacar, nuestro Personaje "A" en Guardia tiene derecho a gastar su en Guardia: retira el contador (independientemente del resultado, el en Guardia siempre se gasta), e intenta superar su MNT: si lo consigue (hacer las correspondientes marcas) puede efectuar una Tirada de Golpe (un ataque cuerpo a cuerpo, como se explica más adelante) contra su oponente "Z". Una vez resuelto esto, si el Personaje enemigo "Z" sigue vivo continúa gastando sus 3 acciones restantes. Recuerda: para usar un en Guardia de este modo, debes tener en cuenta el ángulo de visión de 180º, ya que un Personaje no puede reaccionar si le atacan por detrás.

Otro uso de en Guardia es para realizar tareas de Observador Avanzado con las armas de Área de Efecto Distante, tal y como se explica en esa sección. Esto está sujeto al uso de radioemisoras, tal y como se explica en la sección sobre ese tipo de armas.

También puede usarse el modo en Guardia de un Personaje o Monstruo en un desplazamiento (Moverse, Ascender, Descender, Saltar) en uno de los siguientes casos:

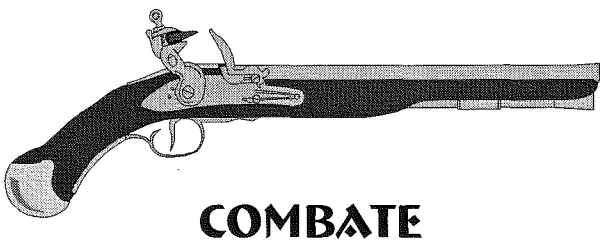
▶ En cuanto cualquier jugador coloque sobre la mesa de juego una Diana (elemento que atañe a las armas de explosión como las de artillería), cualquier jugador (incluso el mismo que coloca la Diana) puede anunciar que

alguno de sus Personajes o Monstruos en Guardia, que sea capaz de "ver" la Diana (porque su ángulo de visión enfoca hacia allí) intenta gastar su Guardia para un desplazamiento: debe retirar su marcador, y si supera su MNT puede realizar una acción de desplazamiento al equivalente a una acción a su capacidad de Movimiento normal.

▶ Si un Personaje o Monstruo va a ser embestido por un Vehículo, en el preciso momento en que el Vehículo logra alcanzarle y declara que le embiste, ese Personaje o Monstruo, si es capaz de "ver" al Vehículo (porque su ángulo de visión enfoca hacia allí) puede gastar su en Guardia y si supera su MNT, puede realizar una acción de desplazamiento, al equivalente de una acción a su capacidad de Movimiento normal.
Si tras esto el Vehículo sigue avanzando y vuelve a embestirlo, ya no se podrá evitar, porque el Personaje ya no tiene el contador de Guardia.

El marcador de Guardia permanece colocado hasta que se gasta para intentar interrumpir una acción de desplazamiento, contrarrestar un ataque cuerpo a cuerpo, intentar actuar de Observador Avanzado (sea cual fuere el resultado, el marcador de Guardia siempre se perderá), o hasta que la UC a la que pertenece vuelve a ser activada, desperdiciándose el contador de Guardia.

Resumiendo, tenemos que un Personaje puede usar su acción de Guardia, si su ángulo de visión se lo permite:
▶ Para disparar a un Personaje, Monstruo o Vehículo que se desplaza.
▶ Para atacar en CCC a un Personaje o Monstruo que se une a su peana.
▶ Como Observador Avanzado.
▶ Para realizar un desplazamiento, en el momento en que cualquier jugador coloque una Diana.
▶ Para realizar un desplazamiento, al ser embestido por un Vehículo.



COMBATE

La regla genérica es: el atacante realiza una tirada para intentar acertar. Si lo logra, se anota una Marca en su hoja de Personaje en uno de los diez cuadraditos situados debajo de la habilidad, en CCC o en CAP según el tipo de ataque. Pasamos al defensor, quien tendrá derecho a una tirada de Resistencia para intentar sobrevivir. Si el defensor no logra superar la Tirada de Resistencia (TR), su Personaje muere.

Aunque por acumulación de varios Malus la tirada de un atacante disminuya a una probabilidad de 0% o menos, sigue teniendo derecho a tirar: si saca un Acierto Crítico (01 a 05) habrá acertado de todas formas. Lo mismo para la Tirada de Resistencia del defensor: aunque no le quede Armadura o no la lleve, con un resultado entre 01 y 05 se salva.

Cuando un Personaje muere, se borrarán sus características de tu Stock de Personajes, ya nunca más podrás usarlo. En el tablero, se retirará la figura que le representaba, y, donde estaba su peana, se dejarán un marcador del arma que llevaba y otro de la armadura (con la Resistencia restante).

Recuerda que si el Personaje ha tenido que pasar un Chequeo de Moral, se aplicaran los modificadores a las correspondientes Habilidades.

En general, debéis procurar que la armadura y el arma o armas de tu Personaje estén lo mejor representados posible en tu figura, ya que eso os ayudará mucho a ti y a tus compañeros de juego. Si tu Personaje lleva una Pistola y un Chaleco Antibalas, procura que la figura que le representa aparente llevar esa impedimenta en la medida de lo posible.

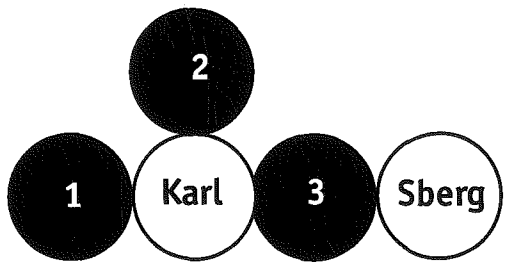
Si tu Personaje lleva dos armas, puede usar indistintamente una u otra a tu discreción para un ataque concreto, pero nunca ambas a la vez.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Para que puedas escoger como acción un Ataque Cuerpo a Cuerpo, la peana de ese Personaje debe estar en contacto con la peana del enemigo, bien porque uno de los dos se haya desplazado hasta él, o bien porque esta situación ya provenía del turno anterior. Una vez una figura entra en contacto con la peana de un Personaje enemigo, no podrán separarse hasta que uno de los dos muera (hasta que no hayan Personajes enemigos en contacto con su peana).

Varios combatientes en un mismo cuerpo a cuerpo

Karl combate Cuerpo a Cuerpo contra 3 enemigos. Si ataca a "1" o a "2" tendrá un Malus de -20% por los otros 2 enemigos que están en contacto con su peana. En cambio, si ataca a "3", tendrá el mismo Malus de -20%, pero también un Bonus de +10% por la ayuda de su aliado.



Para la Tirada de Golpe, usarás el CCC. Si lleva un arma de CCC, suma la Potencia de ese arma al CCC. Si va en una montura que proporciona Bonus CCC, se le suma. Cada aliado en contacto con la víctima da un Bonus +10%. De similar modo, cada enemigo extra en contacto da un Malus –10%. El total es la probabilidad de acertar.

Tirada de Golpe:
[TG = CCC + (Potencia Arma CCC) + Bonus Montura + Bonus Aliados extras - Malus Enemigos extras].

▶ El atacante lanza su TG o menos con 1d100. Si lo consigue, anota una Marca en CCC. Con Acierto Crítico, apunta dos Marcas en lugar de una.
▶ Si el atacante lo logra, el defensor lanza su Resistencia o menos con 1d100. Si la logra, el impacto no le ha dañado, pero su armadura disminuye en un -10%. Con Acierto Crítico, apunta una marca en MNT, y la Resistencia de su armadura no desciende. Pero si el defensor falla la tirada, ha muerto.

Cuando un Personaje ataca Cuerpo a Cuerpo a un enemigo que ya tiene a otros Personajes aliados del primero en contacto con su peana, gana un Bonus de +10% a la tirada CCC por cada aliado.
Al revés también se aplica: un Personaje que está en Cuerpo a Cuerpo contra tres, y quiere atacar a uno de ellos, tendrá un Malus de –20% por los dos enemigos extra. Si juegan más de dos jugadores: para estos Malus, a cualquiera que no sea un aliado se le considera un enemigo. Un Personaje Cuerpo a Tierra tiene también su CCC reducida en un –10% al atacar. En su turno, aunque tenga a un enemigo pegado a su peana, puede gastar una acción para levantarse del Cuerpo a Tierra (y quitar el marcador de cuerpo a tierra).
Cuando un Personaje de pie ataca a otro que se encuentra Cuerpo a Tierra, gana un Bonus +10% al CCC. Si ambos están Cuerpo a Tierra, no se aplica ninguna modificación.

Ejemplo: *Jonathan tiene uno de sus soldados, Karl, con dos soldados enemigos (pertenecientes a Joshua) en contacto con su peana, que han intentado eliminarlo en Cuerpo a Cuerpo sin éxito. A Joshua le queda por usar un tercer soldado (con una CCC de 50% a pelo, no lleva arma de Tipo CCC), que se encuentra a 12 cm del soldado Karl. Decide probar suerte con el Cuerpo a Cuerpo y aprovechar los dos Bonus +10% que le darán sus compañeros. Realiza tres acciones de Movimiento (con lo que puede mover hasta 15 cm) hasta que su Personaje toca con su peana la del soldado Karl. Usa la tercera acción para realizar un Cuerpo*

a Cuerpo. Su probabilidad será 50+20=70%. Lanza los dados y consigue un 09, por poco no obtiene un crítico. Se apunta una Marca en CCC. Ahora le toca al soldado Karl, con una Resistencia de 60%. Lanza los dados y saca un 43. Sobrevive, aunque su armadura queda ahora en 50%. Llega un nuevo turno, y ahora es a Karl a quien le toca actuar: posee un CCC de 40. Tiene a 3 enemigos en contacto con su peana, es decir, luchando Cuerpo a Cuerpo. Sólo puede gastar sus acciones luchando Cuerpo a Cuerpo hasta deshacerse de todos ellos o morir. Decide atacar a uno de ellos, pero su tirada tendrá 2 Malus de –10%, en total un –20% por los dos enemigos extra: Su Tirada de Golpe queda en 40-20=20%

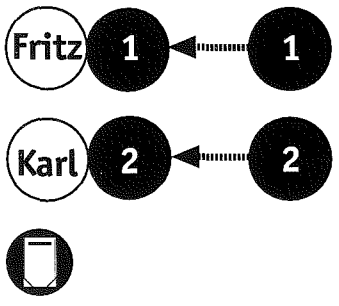
Otro modificador similar al anterior es el que otorga una Montura. Un Personaje Montado que ataca Cuerpo a Cuerpo gana el modificador que le otorga su montura. En cambio, cuando un Personaje ataca a un Personaje Montado, se le aplica el mismo valor como Malus.

***Ejemplo:** un Personaje montado a Caballo, Klaus, ataca a un Personaje enemigo, Smith. El caballo da un Bonus +10%, que Klaus añadirá a su Tirada de Golpe. Smith sobrevive a las estocadas. Más tarde es la Unidad de Combate de Smith la que se activa. Smith ataca cuerpo a cuerpo a su contrincante a caballo, de manera que tendrá un Malus de –10% a su propia Tirada de Golpe.*

Realizar un ataque Cuerpo a Cuerpo (una Tirada de Golpe) gasta siempre una sola acción.
Si debido a la forma de la figura, sobresalen partes (armas, cabeza,...) que impiden que las peanas entren en contacto, bastará con que las figuras entren en contacto mediante estas partes sobresalientes.
Todos los Bonus y Malus son acumulables. Si tu figura tiene un aliado a caballo en contacto con la peana del enemigo al que atacas, obtienes un +20% (por ser un aliado a caballo), etc.

Tanto Personajes, Personajes Montados y Monstruos pueden atacar CCC a Vehículos si sus armas son suficientemente potentes (o a los Monstruos incluso a pelo), pero el Vehículo no queda unido a su peana, es libre de marcharse (y lo mismo para los Personajes y Monstruos).

Cuerpo a Cuerpo y estado de Guardia



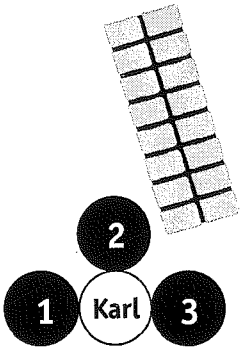
El Personaje enemigo "1" se mueve hasta tocar con su peana la del Personaje Fritz. Ahora "1" sólo tiene que realizar las Tiradas de Golpe que desee. El Personaje enemigo "2" se mueve hasta tocar con su peana la del Personaje Karl, pero Karl tiene un marcador de Guardia. En el mismo momento, tras el desplazamiento de "2", Karl puede solicitar interrumpir las acciones de "2", retirar el marcador de Guardia para intentar pasar su MNT y tratar de lograr una única Tirada de Golpe contra su enemigo "2". Tras esto, si "2" sigue con vida, continúa sus acciones.

COMBATE CON ARMAS DE PROYECTIL

Sólo pueden usar esta habilidad los Personajes equipados con un arma de proyectil (arcos, ballestas, rifles, o incluso "piedras" en un caso extremo). Para poder realizar una acción de disparo, tu objetivo debe estar dentro del ángulo de 180°, y del Alcance Base (o hasta el doble) de tu arma. Puedes escoger a cualquier objetivo dentro de este alcance. El atacante realiza una Tirada de Disparo, y si impacta el defensor debe sacar su Resistencia o menos, o morirá.

Se puede disparar a un enemigo en Combate Cuerpo a Cuerpo con un amigo (si sus peanas se tocan se les considera en Cuerpo a Cuerpo) y una vez gastada la acción, se realiza la Tirada de Disparo: el blanco a seleccionar puede ser cualquiera de las peanas de figuras implicadas en ese Combate Cuerpo a Cuerpo, amigas o enemigas. La cobertura a aplicar será la que posea la figura

Disparar a un Combate Cuerpo a Cuerpo



Sberg, que es amigo de Karl, decide disparar a la "melée". Si supera la Tirada de Disparo (TD), se distribuye equitativamente entre los participantes (de ambos bandos) de la "melée" y se tira un porcentaje.
Por ejemplo:
01 a 25 %: impacta en "2"
26 a 50 %: impacta en "2"
51 a 75 %: impacta en "3"
76 a 00 %: impacta en Karl (Le da a su amigo)
Como uno de los participantes en la "melée "2" sí posee cobertura ya se aplica el Malus por cobertura a la TD inicial de Sberg.

escogida. Si se ha logrado impactar, se divide equitativamente 1d100 entre los participantes del Combate Cuerpo a Cuerpo (pueden ser varios) para determinar a quien se ha acertado. Una vez sabemos quien es el objetivo del disparo, seguimos de la forma normal con la Tirada de Resistencia correspondiente.
Si el arma era de Área de Efecto (armas de explosión de las Reglas Avanzadas), no se usa el d100, simplemente se coloca la Diana y se gira la regla entorno al punto central del impacto para conocer la zona afectada en tres dimensiones, y comprobar quienes han sido afectados.

La Tirada de Disparo es la suma de la habilidad del atacante que dispara (CAP) más la Potencia del Arma, añadiendo el Bonus por Apuntar (+10%) si previamente ha realizado esa acción para ese objetivo en concreto. Si el objetivo posee alguna Cobertura, se le resta un –10%.

Tirada de Disparo:
Td = [CAP + Potencia Arma + Bonus Apuntar - Cobertura]

▶ El atacante lanza su Tirada de Disparo o menos con 1d100. Si lo consigue, anota una Marca en CAP. Si la tirada es un Acierto Crítico, anota dos Marcas en vez de una.
▶ Si el atacante ha logrado su tirada, el Defensor lanza la Resistencia actual de su Armadura o menos con 1d100. Si lo logra sobrevive, pero la Resistencia de su Armadura disminuye en un 10%.
Si se trata de un Acierto Crítico, el defensor apunta una Marca en MNT, y su armadura no sufre la disminución del 10%.
En cambio si el defensor falla, ha muerto. Al morir, su armadura sufre también una pérdida del –10% de Resistencia, dato a tener en cuanta al dejar el marcador de armadura correspondiente.

AMBIENTACIÓN MODERNA

***Ejemplo:** un ser alienígena posee una Armadura Natural con una Resistencia de 100%. Recibe un impacto, y tira su resistencia (¡tal vez consiga un Acierto Crítico!) logrando un 98. Ha superado la tirada, aunque su Resistencia baja ahora un –10% y queda en 90%. Un bicho duro de pelar.*

Si el defensor no lleva armadura, o si la llevaba pero por repetidos impactos ha descendido hasta 0% (nunca bajará de aquí), sólo se salvará de un disparo certero logrando un Acierto Crítico (de 01 a 05) en su Tirada de Resistencia.

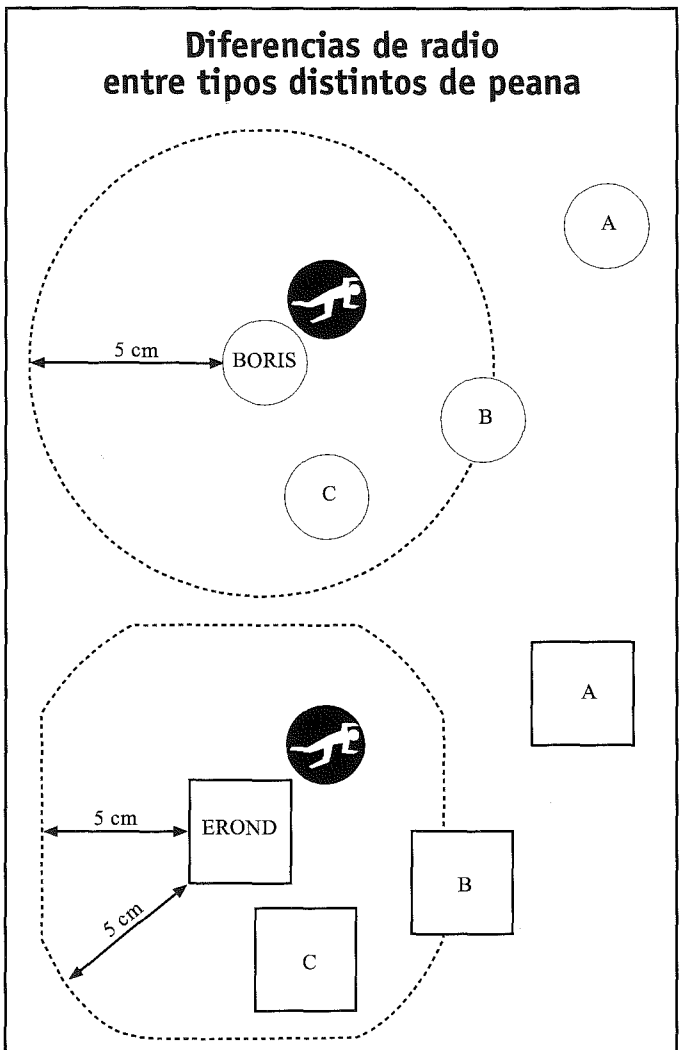
Puedes escoger doblar el alcance base de tu arma a cambio de dividir a la mitad tu Tirada de Disparo. Sin embargo, el Personaje está sujeto a preferencias de objetivo: si hay Personajes enemigos al alcance base, debe siempre elegir a cualquiera de ellos como objetivo antes que a otro Personaje que esté entre el máximo de su alcance base y el doble del alcance base de su arma. El alcance sólo se puede doblar una vez, y no indefinidas veces.

Todos los modificadores se aplican antes de dividir la tirada entre dos. De todas maneras, una tirada dividida por dos ya queda lo bastante reducida, a pesar que afecte tanto a los modificadores negativos como a los positivos.

Podemos gastar una acción para apuntar a un objetivo concreto y a cambio ganar un Bonus de +10% para efectuar sobre él una Tirada de Disparo en la acción posterior. Si se cambia de objetivo, el Bonus de apuntar ya no es válido. Sólo se puede ganar un +10% de esta forma para un mismo objetivo, y no es válido apuntar dos veces para ganar el doble de Bonus. En cambio, con tus cuatro acciones, puedes apuntar y disparar a un objetivo, y si lo abates, apuntar y disparar a otro objetivo distinto.
O puedes apuntar a un mismo objetivo y dispararle tres veces, suponiendo en todos los casos que tu arma sea lo bastante moderna como para disparar una vez por acción, como fusiles o ametralladoras.

Si apuntas con un arma a un objetivo y cambias de arma para apuntar al mismo objetivo, el Apuntar nunca te sirve para esa nueva arma.
La línea de tiro hacia un objetivo no se ve interrumpida por figuras aliadas o enemigas que la obstruyan, pero tampoco ofrecerán Cobertura.

Cuando dispares a un Personaje encaramado a una escalera (o viceversa) deberías medir la distancia desde el suelo a esa elevación (en diagonal), y no medir en línea recta (observa el diagrama) "Cobertura durante Ascensos y Descensos".



Erond y Boris se encuentran cuerpo a tierra, de modo que obtienen cobertura si un Personaje enemigo les intenta disparar a más de 5 cm de distancia.
Conviene observar la diferencia de radios dependiendo de si la peana usada es redonda o es cuadrada.
Boris no obtiene cobertura de los disparos de "B" y "C", pero sí de los disparos de "A" y con Erond sucede lo mismo.
Además, si Boris y Erond reciben un ataque cuerpo a cuerpo, su enemigo ganará un Bonus de +10% por atacar a un objetivo que se encuentra en el suelo.

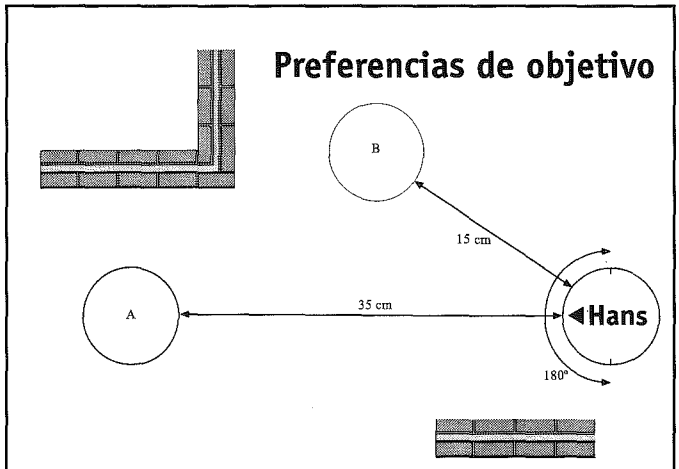
AMBIENTACIÓN MODERNA

Ejemplo: *al bueno de Kirk Werner, con CAP de 50 y un Fusil de +10% y alcance base 60cm, le toca actuar. Tiene ante sí un enemigo a 30cm totalmente al descubierto, y otro a 70cm que se encuentra detrás de un pequeño muro de piedra. Si quiere disparar, se verá obligado a hacerlo sobre el que se le echa encima a 30cm. De modo que decide gastar su primera acción apuntando a éste. Gasta su segunda acción para dispararle. Su probabilidad es ahora 50+10+10=70%. Saca un 22. Una Marca en CAP. El objetivo falla la tirada de Armadura y muere. A Kirk le quedan dos acciones. Decide disparar al otro Personaje enemigo, ya que puede doblar el alcance de su arma a costa de reducir a la mitad la Tirada de Ataque, logrando un alcance máximo de 120cm (ya no se puede aumentar más), pero esta vez Kirk no va a apuntar. El Bonus de Apuntar era de uso específico al objetivo anterior, y no es utilizable con el nuevo objetivo. De manera que la probabilidad de su Tirada de Disparo es 50+10=60, y además el pequeño muro de piedra le hace perder otro -10%, quedando en 50%, que dividido entre dos resulta 25%. Lanza los dados, y... saca 07. La armadura del enemigo es de 60%, y saca un 44. El enemigo sobrevive y su sufrida armadura queda ahora en un 50%. Pero a Kirk le queda todavía su cuarta acción. Le dejamos pensando qué hará.*

Realizar un ataque con un arma de tiro (una Tirada de Disparo) gasta una acción. Pero con las armas de tiro que poseen una Potencia de valor negativo (inferior al 0%, armas muy aparatosas), en este caso cuesta dos acciones realizar una sola Tirada de Disparo, de modo que, como máximo, un Personaje puede realizar dos disparos en un mismo turno.

Las armas de Combate a Distancia

- Su alcance indica el alcance base, que puede doblarse una vez a cambio de dividir entre dos la probabilidad de la Tirada de Disparo.
- Una Potencia negativa se resta de la habilidad CAP, y además se necesita gastar dos acciones para disparar una sola vez ese arma.
- Las estructuras Blindadas (que tienen un valor de Resistencia) o Vulnerables, como puertas blindadas y otros elementos de escenografía, sólo pueden ser dañadas por armas con un factor de Daño de x2 o superior (ver *Escenografía*).
- Las armas tipo CAP de Potencia menor al 0% y las armas de tipo CCC de Daño x1, nunca afectan a los Vehículos.
- Las armas de Tipo CAP con una Potencia de 0% o mayor, o con un Daño de x2 o mayor (sin importar la Potencia), y las de Tipo CCC con un Daño de x2 o mayor, pueden dañar Vehículos con un Blindaje o Armadura de hasta 90%.
- Las armas de Tipo CAP con una Potencia de 30% o mayor, o con un Daño de x2 o mayor, y las de Tipo CCC con un Daño de x2 o mayor, pueden dañar Vehículos con un Blindaje o Armadura de hasta 190%.



Preferencias de objetivos: El alcance base del arma de Hans es de 20 cm, lo cual significa que se puede doblar hasta 40 cm.
El jugador que lleva a Hans preferiría disparar a "A", pero dado que hay otro enemigo, "B" dentro del alcance base, Hans está obligado a disparar a éste último. Si consiguiera eliminar a "B" entonces tendría vía libre para disparar sobre "A".

▶ Sólo las armas Tipo CAP y Tipo CCC con un Daño de x3 o mayor, pueden dañar a Vehículos con un Blindaje o Armadura de 200% o superior.
▶ Si un Vehículo que poseía un valor de Resistencia que no quedaba afectado por un tipo de armas, ve reducida su Resistencia hasta un nivel en que sí, ahora esas armas sí pueden dañar al Vehículo. De todas formas, si sus ocupantes están a la vista (como tripulación de Vehículos abiertos) a estos ocupantes sí se les puede dañar de la forma habitual.

Las armas con un coste igual a cero o un coste negativo, resultan tan aparatosas que sus usuarios sólo pueden utilizar como segunda arma una que sea de tipo CCC.

RESUMEN DEL NÚCLEO DEL REGLAMENTO

Cada jugador activa alternativamente una de sus Unidades de Combate. Los Personajes tienen 3 habilidades, todas expresadas en porcentajes:
▶ Combate con Armas de Proyectil
▶ Combate Cuerpo a Cuerpo
▶ Mente

Pueden llevar hasta 2 armas. Las armas de distancia tienen un valor de Potencia en % (puede ser negativa), Alcance Base en cm y Munición (suele ser "infinita" a efectos de juego) y las de Cuerpo a Cuerpo sólo Potencia en %. Las figuras pueden llevar una armadura/traje de combate, etc., también en porcentajes:

Ejemplo: *Un soldado CAP 50%, CCC 40%, MNT70%, fusil asalto +20%, 50cm, munición ∞ y cuchillo +10%. Si ataca a distancia dentro del alcance base (50cm), tiene 50+20=70% de posibilidades de impacto. Puede duplicar una sola vez el alcance base, dividiendo a la mitad la posibilidad de impacto: hasta 100cm con 35%. En cuerpo a cuerpo, se suma su CCC a su arma: 40+10=50%. Hay diversos Bonus y Malus, pero siempre de 10%: si recuerdas que algo es "bueno" o "malo", ya sabes que es un -10% o un +10%.*

Cuando un Personaje recibe un impacto, se tira por su Armadura (si no lleva, con un Acierto Critico de 01 a 05 siempre se salva). Si se obtiene el % de la Armadura o menos, resiste el impacto, pero la Armadura baja un 10%: cada vez es más difícil que sobreviva.

ARMADURA ARTIFICIAL Y ARMADURA NATURAL

Algunos seres tienen una piel especialmente dura que ya de por sí les sirve como armadura, y que, de igual modo, va disminuyendo con cada impacto y se "recupera" tras una batalla si sobrevive (se regenera).
Pero algunos de estos seres además pueden usar una armadura artificial, y de este modo resulta que poseen dos armaduras.

Para ese ser deberás anotar dos valores:
▶ Armadura Artificial
▶ Armadura Natural

En estos casos, cuando debas tirar por la Resistencia para ver si se le ha dañado o no, primero tiras por la Resistencia de su Armadura Artificial y aplicas la metodología habitual: con un acierto crítico no recibe daño, ni baja el nivel de armadura (y se anota una marca en MNT).
Con un acierto a secas, resiste el daño, pero su armadura baja un 10%. Por el contrario, con un fallo deberás hacer una segunda tirada de Resistencia por su Armadura Natural. Nuevamente el mismo proceso con esta Armadura Natural: con un acierto crítico, no recibe daño, ni baja el nivel de armadura (y se anota una marca en MNT). Con un acierto a secas, resiste el daño, pero su armadura baja un 10%. Y con un fallo esta vez ese ser muere. Para cada nuevo impacto, usaremos el mismo procedimiento: primero la Armadura Artificial (mientras le quede) y si ésta falla pasaremos a la Armadura Natural.
Se trata de seres poco habituales y muy feroces. Para el resto de simples mortales de "piel blanda", una sola herida de guerra es suficiente para tumbarlos, aunque se dice que algunos héroes legendarios pueden llegar a ser tan feroces como la peor bestia.
Consulta la sección Aprendizaje para saber cómo tus soldados pueden llegar a convertirse en leyendas vivientes.

La Armadura Natural funciona del mismo modo que la Artificial. Puede tener diferentes valores, desde inferiores a 100% a incluso superiores a este valor. Cuando son superiores al 100%, se tratan de la forma habitual: simplemente van disminuyendo de 10 en 10 hasta que llega una tirada que no es superada, y provoca la muerte del Personaje.

Ten en cuenta que cuando un Personaje dispone de ambas Armaduras, y es alcanzado por un arma que ocasiona más de una Tirada de Resistencia (x2, x3, etcétera), sólo pasas a aplicar a la Armadura Natural las tiradas que hayas fallado con la Armadura Artificial.

Ejemplo: *un arma provoca tres Tiradas de Resistencia (Daño x3) a un Hombre Lobo, Rarrdock, con Armadura Artificial 60% y Armadura Natural 60%. La primera tirada es detenida por la Armadura Artificial (que ahora queda en 50%). Para la segunda , la Armadura Artificial falla (y queda en 40%), pero consigue pasarla con la Armadura Natural (que ahora está en 50%). Finalmente la tercera tirada es nuevamente detenida por la Armadura Artificial. Rarrdock ha sobrevivido, pero se ha quedado con una Armadura Artificial de 30% y su dura piel al 50%.*

Escudos
Si lo deseas, en el espacio destinado a una de las 2 armas, puedes colocar en su lugar un escudo. Puedes ocupar los dos espacios con Escudos si lo deseas, pero eso puede resultar poco ofensivo. Dan una protección extra a la

EFECTO DE LAS ARMAS EN EL BLINDAJE DE LOS VEHÍCULOS

CARACTERÍSTICA	VEHÍCULOS QUE PUEDE DAÑAR
Tipo CAP de Potencia menor a 0% Tipo CCC de Daño x1	No pueden dañar a ningún Vehículo
Tipo CAP con Potencia igual o mayor a 0% Tipo CAP de Daño x2 o mayor (sin importar Potencia) Tipo CCC de Daño x2 o mayor	Pueden dañar Vehículo con un Blindaje de hasta 90%
Tipo CAP con Potencia igual o mayor a 30% Tipo CAP de Daño x2 o mayor (sin importar Potencia) Tipo CCC de Daño x2 o mayor	Pueden dañar Vehículos con un Blindaje de hasta 190%
Tipo CAP de Daño x3 o mayor (sin importar Potencia) Tipo CCC de Daño x3 o mayor	Pueden dañar Vehículos con cualquier tipo de Blindaje

Armadura Artificial, siendo el valor total de la Armadura Artificial la suma de la armadura y el escudo (por ejemplo, una cota de malla de 30% más un escudo de 10% nos da una Armadura Artificial global de 40%).

Cuando la Armadura Artificial deba disminuir en un –10% a causa de un impacto, puedes substraer ese valor del escudo en lugar de la Armadura Artificial, según prefieras. Cuando el Escudo quede a 0%, podrás cambiarlo por algún otro objeto de la forma habitual (Cambio de Impedimenta).



USO DE LA MENTE EN EL CHEQUEO DE MORAL

La Mente se usa especialmente para los estados de Guardia y para conocer el grado de reorganización de tus tropas. Aquí te explicaremos su uso concreto en un Chequeo de Moral.

En el preciso momento en que una Unidad de Combate llega a perder el 50% o más de sus efectivos (redondeando arriba, por ejemplo una UC con 5 soldados debe perder 3 Personajes) cada uno de sus supervivientes (todos ellos, en nuestro ejemplo 2 Personajes) debe realizar una tirada de MNT que llamaremos Chequeo de Moral (CM).

Ésta será la única ocasión durante la partida que harán este Chequeo de Moral, tanto si la supera como si no, no deberá tirar de nuevo como consecuencia de nuevas bajas. Cada Personaje realiza su tirada, de forma que unos pueden pasar a sufrir la desesperación y otros en cambio redoblen sus esfuerzos:

▶ Si la supera, se marca la casilla de Moral Alta, y todas sus Habilidades (CCC, CAP, MNT) ganan a partir de ahora un Bonus +10%. Anota una Marca en MNT.

▶ Si ha sido un Acierto Crítico, anota dos Marcas.

Si no la supera, se marca la casilla de Pánico y todas sus Habilidades (CCC, CAP, MNT) ganan a partir de ahora un Malus -10%.

El pánico no se recupera ya en toda la partida, queda fijo (lo mismo con la Moral Alta) excepto si se realiza una Reagrupación. Tal vez sea necesario hacer otras pruebas de MNT, pero no serán Chequeos de Moral.

Ejemplo: *de una Unidad de Combate de seis miembros, acaba de morir el tercero de ellos, quedando ahora sólo tres: Spitz, Müller y Hassdoff. Todos son soldados de CCC 30%, CAP 40% y MNT 50%. Dado que su UC ha llegado a la mitad de miembros, los tres deben pasar el Chequeo de Moral. Spitz saca un 43, lo logra. Ahora (hasta el final de la batalla) sus habilidades son 40, 50 y 60 respectivamente. ¡Parece que se ha enfadado por la muerte de sus compañeros! Müller y Hassdoff sacan 57 y 89 respectivamente. Mala suerte, sus habilidades quedan en 20, 30 y 40. Se han acobardado. Por supuesto, ni las estadísticas de sus armas ni las de sus armaduras quedan afectadas, ya que son "objetos".*

REAGRUPACIÓN

En un momento de la batalla, es posible que te encuentres con que algunas de tus Unidades de Combate hayan sufrido pérdidas y contengan menos del límite de Personajes que podrían abarcar. Así, una UC de Personajes a pie con menos de seis miembros, o una de Personajes Montados con menos de tres. Si lo deseas puedes agrupar miembros supervivientes de diferentes UC (y que sean del mismo tipo, de a pie, montados, etc.) para formar una nueva UC. Para ello se aplicaran las siguientes normas:

▶ Todos los miembros procedentes de diferentes UC que van a formar la futura UC deben de acabar esa Ronda con sus peanas en contacto, como mínimo cada uno de ellos debe estar en contacto con alguno de los otros, "encadenados". Al principio de la siguiente Ronda, ya se les considera una nueva UC (determina el nombre de la UC resultante).

▶ La nueva UC deberá respetar los límites máximos habituales a la hora de formar UC: 6 miembros para UC de Personajes a pie o 3 para montados.

▶ Su Moral queda como estaba al principio de la partida, es decir, cualquier resultado anterior de Moral alta o Pánico queda eliminado. Dado que se trata de una UC nueva a todos los efectos, vuelve a ser posible que al sufrir un 50% de pérdidas, deban realizar un Chequeo de Moral.

CUADRANTE DE PERSONAJES MONTADOS

DATOS DEL PERSONAJE		COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:		
CCC % CAP % MNT %	RETRATO	COSTE
Arma/Tipo Potencia Alcance Munición Daño		COSTE
Arma/Tipo Potencia Alcance Munición Daño		COSTE
ARMADURA RESISTENCIA Natural Artificial		COSTE
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales	

SUBPLANTILLA DE MONTURA

Nombre:_____	Armadura Resistencia	Velocidad	COSTE
Bonus CCC : _____ Notas:_____ _____ _____	Natural .....___% Artificial .....___%	Salto V	

DATOS DEL PERSONAJE		COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:		
CCC % CAP % MNT %	RETRATO	COSTE
Arma/Tipo Potencia Alcance Munición Daño		COSTE
Arma/Tipo Potencia Alcance Munición Daño		COSTE
ARMADURA RESISTENCIA Natural Artificial		COSTE
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales	

SUBPLANTILLA DE MONTURA

Nombre:_____	Armadura Resistencia	Velocidad	COSTE
Bonus CCC : _____ Notas:_____ _____ _____	Natural .....___% Artificial .....___%	Salto V	

DATOS DEL PERSONAJE		COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:		
CCC % CAP % MNT %	RETRATO	COSTE
Arma/Tipo Potencia Alcance Munición Daño		COSTE
Arma/Tipo Potencia Alcance Munición Daño		COSTE
ARMADURA RESISTENCIA Natural Artificial		COSTE
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales	

SUBPLANTILLA DE MONTURA

Nombre:_____	Armadura Resistencia	Velocidad	COSTE
Bonus CCC : _____ Notas:_____ _____ _____	Natural .....___% Artificial .....___%	Salto V	

Escudo, estandarte o símbolo de la Unidad de Combate

REGLAS AVANZADAS



Con lo que has leído hasta ahora, tienes suficiente información para jugar apasionantes partidas. Pero con un poco más, se pueden lograr mayores efectos. Lo que sigue son reglas de un nivel de complejidad algo mayor, lo cual no significa que sean difíciles, sino que juegan con más variables. Esta parte avanzada es opcional, y si el mundo de las batallas con figuras es nuevo para ti, puedes dejarla para más adelante.

Esta sección posee varias partes, una destinada a armas más potentes y magia, y otra a Monturas, Monstruos y Vehículos. También hemos ideado algunos efectos extras para dar más sabor a tus batallas. No tienes por qué usarlas todas de golpe, podéis irlas añadiendo una a una a vuestras partidas una vez dominéis el Reglamento Básico.

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO Y DE MAGIA

En principio no necesitas leerte ambas secciones. Las armas que usan explosivos y las de lanzallamas están diseñadas para las ambientaciones Moderna, Contemporánea y de Ciencia Ficción. Las habilidades Mágicas están pensadas principalmente para la Edad Antigua, la Medieval-fantástica y la Medieval-Histórica. No mezclarlas da un toque característico a cada ambientación, pero por supuesto este juego es tuyo, así que escoge tu aventura: enanos con lanzallamas y elfos con lanzamisiles no son algo inaudito hoy en día.

En la mayoría de ocasiones, las armas como cañones o lanzagranadas afectan un área (y a todos los Personajes dentro de ese área) en lugar de a un solo Personaje. Puedes usar simplemente una regla para calcular el área de efecto alrededor de ese punto (la regla equivaldría al "radio"), o usar una plantilla de cartulina o de plástico transparente del tamaño adecuado, según prefieras. Cuando se comprueba un área de efecto, ten en cuenta que afecta a todos, amigos y enemigos, y en "tres dimensiones" respecto al centro.

El diámetro total (en centímetros) de la zona afectada equivale a la Potencia de ese Arma de Área de Efecto o de ese hechizo con plantilla. Recuerda: el diámetro de una circunferencia es dos veces su radio.

Como en el resto de armas de proyectil, cuando el tiro sea entre elevaciones diferentes, procura medir la distancia real en "diagonal".

Las Armas de Área de Efecto Distante (tanto de Fragmentación como de Perforación) pueden usarse para realizar fuego indirecto mediante un Observador Avanzado.

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO DISTANTE: PERSONALES

El uso de las armas de Área de Efecto sigue un procedimiento idéntico al de las normales, la única diferencia consiste en que en lugar de disparar a un solo objetivo lanzamos un explosivo que afectará a ese objetivo y a otros que se encuentren cerca de él.

Las armas de Área de Efecto Personales son las que el Personaje transporta por sí mismo como si se tratara de otra arma cualquiera. Las otras armas de explosión (cañones, etc.) funcionan de forma similar a la aquí descrita.

El Personaje hace su Tirada de Disparo, indicando el punto que corresponderá al sitio esperado del impacto con el Marcador de Diana que te proporcionamos, que además para facilitar las cosas es una versión reducida de la Plantilla de Desviación. Es un marcador de forma circular de 2,5cm de diámetro. Si ese arma produce una explosión (fenómeno que afecta a una zona esférica) con una pequeña regla centrada en el epicentro se comprobará quienes han sido afectados.

Si se trata de un Acierto Crítico (2 Marcas en CAP) el punto de impacto es exactamente el lugar definido.

Si es un acierto normal (1 Marca en CAP), será necesario hacer una tirada de desvío para averiguar hacia dónde impactamos realmente de la siguiente manera:

▶ Lanza 1d10, y multiplica el resultado por 2. El resultado es la distancia en cm que se desvía respecto al punto original.

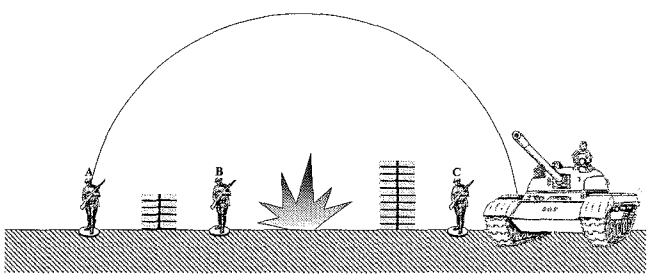
▶ Se lanza otro d10 para determinar la dirección de desvío, usando la Plantilla de Desviación que te proporcionamos (también incluida en la propia Diana).

No te preocupes por como ha llegado el proyectil hasta allí, simplemente se ha desviado, o hasta incluso ha rebotado y ha ido a parar a ese punto. Si se disparan en un interior (cuevas,...) habrá que tener en cuenta que cualquier pared detendrá esa trayectoria desviada del disparo y ese punto de la pared será el punto de impacto para centrar la plantilla o la regla. Sin embargo, si el punto central de explosión se sale del tablero, no habrá explosión.

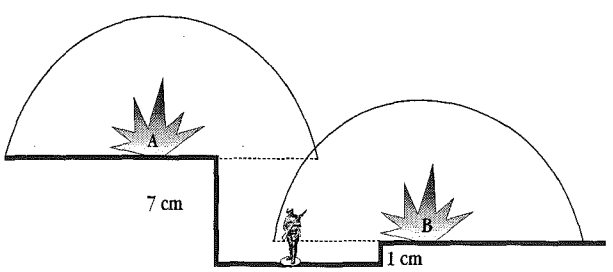
Si el punto de disparo (la Diana) elegido posee cobertura (por ejemplo se encontraba tras un muro bajo u otro elemento que normalmente proporcionaría Cobertura) sí se aplica el modificador por Cobertura.

Si se falla la tirada, pierdes la acción pero el arma no ha disparado (una incorrecta manipulación o tal vez un fallo técnico, indecisión del tirador, etc.). Tampoco se gasta munición.

Explosiones

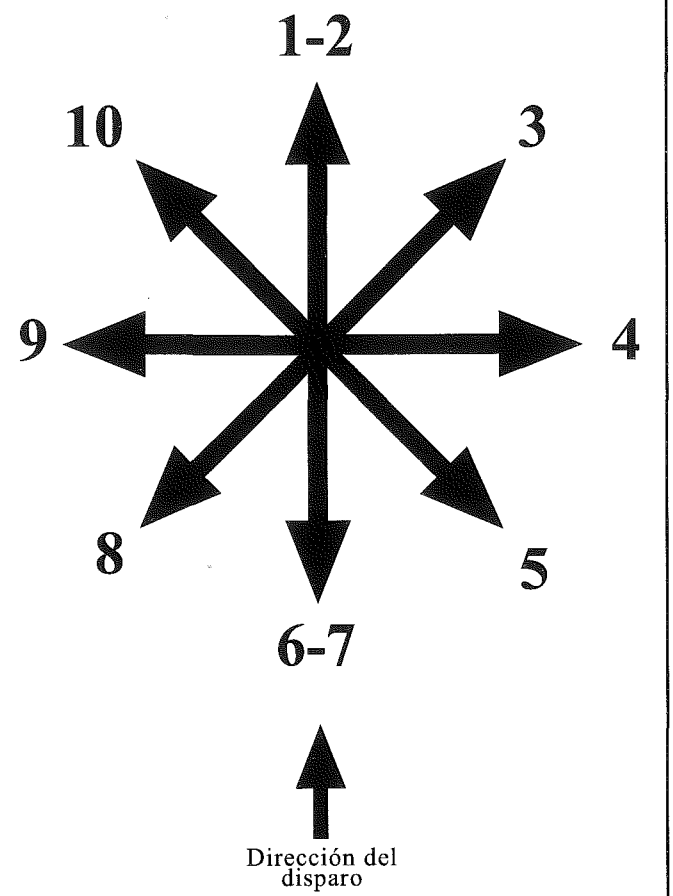


En el presente caso, tenemos tres Personajes (A, B y C) un muro bajo de tipo Vulnerable, otro muro de 4 cm de alto también de tipo Vulnerable y un Vehículo de 5 cm de altura. El radio de la explosión afecta totalmente a los Personajes A y B, así como al Vehículo, ya que dada su altura de 5 cm hubiera necesitado una cobertura de al menos su misma altura. En cambio, el Personaje C queda a salvo gracias al muro de 4 cm, suficiente para evitarle el daño, si bien los dos muros Vulnerables quedan destruidos a causa de la explosión.



Dos explosiones caen cerca de un Personaje. El radio de la explosión A, que se da a 7 cm del suelo, no afecta al Personaje. En cambio, la explosión B, a sólo 1 cm del suelo, sí afecta al Personaje dado que, por convenio, los Personajes de tamaño humano tienen una altura media de 3'75 cm.

Desviación para armas de Área de Efecto



Ejemplo: *un Personaje perteneciente a la ambientación futurista llamado Wasserman, con CAP de 50%, pretende disparar su Lanzamisiles (+20%, Alcance Base 60cm, la explosión causa fragmentación y afecta a un área de 20cm de diámetro). El objetivo que quiere alcanzar, a unos 80cm de distancia, está detrás de un muro bajo, de unos 2cm de alto, tras el que se encuentran tres soldados enemigos. Coloca la Diana tras el muro (la flecha que incorpora la Diana apunta siguiendo la dirección de la trayectoria del misil), en el punto en el que pretende impactar, con lo que conseguiría alcanzar a los tres Personajes enemigos. Dado que ha situado la Diana tras el muro bajo, esto equivale a que la Diana tenga Cobertura, como si se tratara de un Personaje. Su Tirada de Disparo será de 50+20-10=60%. Ya que debe doblar su Alcance Base, su probabilidad queda reducida a la mitad, 30%. Pueden pasar tres cosas: Al realizar la tirada, saca entre 01 y 05, lo que significa un impacto exacto en el punto esperado. Wasserman ha gastado uno de los proyectiles de su munición. Se comprueba quienes resultan afectados por la explosión, y estos realizan las correspondientes Tiradas de Resistencia. Saca entre 06 y 30, con lo que consigue disparar, pero el proyectil sufre desviación. Lanza 1d10 para conocer la desviación en cm, y obtiene un 3, lo que significa que se desvía 6cm (el resultado del dado se multiplicaba por dos). Tira otro dado de diez para conocer en qué dirección se desvía, consultando la plantilla de desviación, que de hecho viene incorporada en la propia Diana para mayor comodidad. Supongamos que obtiene un 2, con lo que el proyectil se desvía 6cm hacia delante: ese es el epicentro de la explosión. Wasserman ha gastado uno de los proyectiles de su munición. Se comprueba quienes resultan afectados por la explosión, y estos realizan las correspondientes Tiradas de Resistencia. Saca entre 31 y 100. No hay disparo ni gasta munición, pero se ha desperdiciado su acción.*

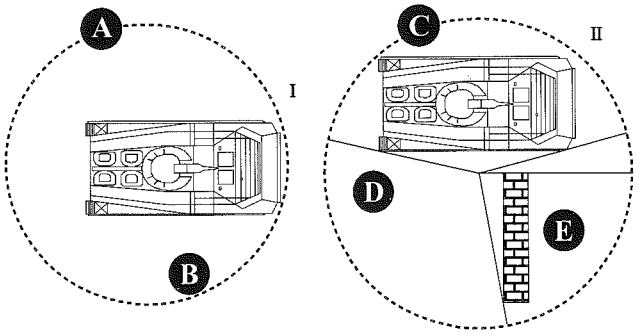
SALVARSE DE LA ONDA EXPANSIVA

TIPO	ALTURA MÍNIMA
Personajes	3,75 cm
Personajes Montados (*)	5,00 cm
Monstruos	De 5 a 15 cm, generalmente. (Según la Altura que se especifica en sus características).
Vehículos	

* También se aplica a algunos personajes de gran tamaño.

Se aplica el Área de Efecto indicado por el arma, generalmente de 10cm, 20cm, 30cm o máximo 40cm de diámetro. Si quieres calcularlo simplemente con una regla, recuerda que el radio de una circunferencia es la mitad del diámetro. Todos los Personajes, Personajes Montados, Monstruos y Vehículos que entren en el radio del Área de Efecto son afectados, y se trata como si hubieran sido víctimas de dos disparos de acierto automático: reciben tantos impactos como indique el valor de Daño del arma usada (generalmente "x2", el equivalente a 2 impactos), y deben superar sendas tiradas de Resistencia (con las correspondientes muertes o disminuciones en –10% de Resistencia, y en caso de Acierto Crítico 1 Marca en MNT y no disminuye la Resistencia). Algunas no afectan a un gran área: su Área de Efecto es una circunferencia de 2,5cm de diámetro (puedes usar el propio marcador de Diana).

Explosiones y Vehículos



En estos dos casos de impacto por armas de Área de Efecto, tenemos dos Vehículos (con una altura de 5 cm), una pared Vulnerable con una altura de 4 cm y cinco Personajes.
El primer impacto sucede encima del Vehículo I. Dado que la altura del Vehículo es de 5 cm, los Personajes A y B no resultan afectados, pero lo hubieran sido en el caso que el Vehículo sólo hubiera medido 3 cm de altura.

En el segundo impacto, la explosión tiene su centro a nivel de suelo (Altura de 0 cm) y el Vehículo 2 equivale a un muro de 5 cm de altura. Así, el Vehículo II y el Personaje D resultan afectados pero no lo son los Personajes C y E a causa de la protección de la que disponen. Además, cualquier Personaje que fuera transportado en el exterior de ambos Vehículos, resultaría también afectado por la fragmentación.

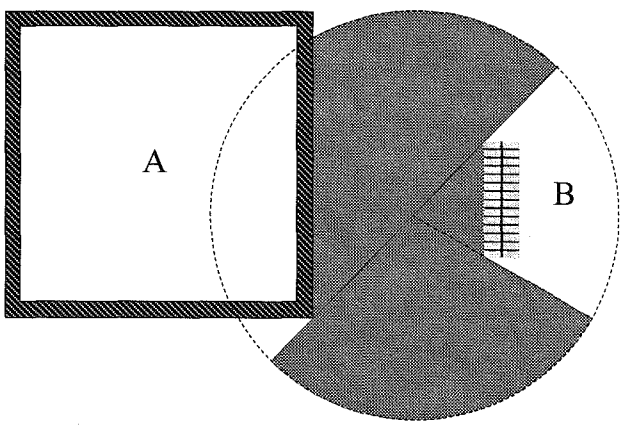
En el caso de las armas de Área de Efecto, las montañas y los edificios frenan la explosión a quienes estén detrás de ellos, tomando como origen de la explosión el centro del Área de Efecto (usa el centro de la Diana, desviada o no): esas zonas no han sido afectadas. Por convenio, establecemos que un elemento de 3'75cm de alto (respecto al punto de impacto) crea un ángulo tan abierto que evita daños a cualquier Personaje que esté detrás de él. Una elevación menor de 3'75cm, no "salva" de las tiradas de Resistencia a quienes estén detrás (la onda expansiva se concentra en los puntos débiles de su recorrido), salvo si la figura estuviera Cuerpo a Tierra según lo explicado en esa sección. Para el resto de "fauna" del juego Consulta la tabla "*Salvarse de la Onda expansiva*".

Recuerda tener en cuenta la altura a que se encuentran las figuras con Capacidad de Vuelo o Gravitatoria y que estén elevadas.
Si tu escenografía lo permite, las paredes y muros simples afectados por la explosión son retiradas tras está o dejadas tumbadas.
Debéis acordar esto antes de iniciar la partida, y diferenciar entre elementos vulnerables, que desaparecerían tras una explosión (como muros aislados, puertas o arbustos), y resistentes (como montañas o búnkers), que no lo harán.
Para el tercer caso, los elementos Blindados, recuerda que son eliminados cuando no superan su propia tirada de Resistencia.
Una explosión ocupa una esfera, la circunferencia es para tu referencia: si quieres ser detallista, la altura de esa "esfera" en el punto central es igual a la mitad del diámetro de la circunferencia. Esto afectará a figuras encaramadas en algún elemento no muy alto del terreno, o figuras que estuvieran ascendiendo por una escalera. Gracias al uso de radios (con pequeñas reglas de plástico o bastoncitos previamente cortados a medida, por ejemplo), puedes determinar el alcance de la explosión en tres dimensiones, siempre partiendo del punto de impacto para medir, y este sistema es mucho mejor que el de plantillas de cartón.

Por otra parte, si un proyectil impacta sobre un elemento alto, el Área de Efecto se considera a partir de esta altura, y no por debajo de ella. Esto significa que si un proyectil cae justo frente a una trinchera de pongamos 4cm de profundidad, con Personajes de pie en su interior, estos Personajes no quedarán afectados.

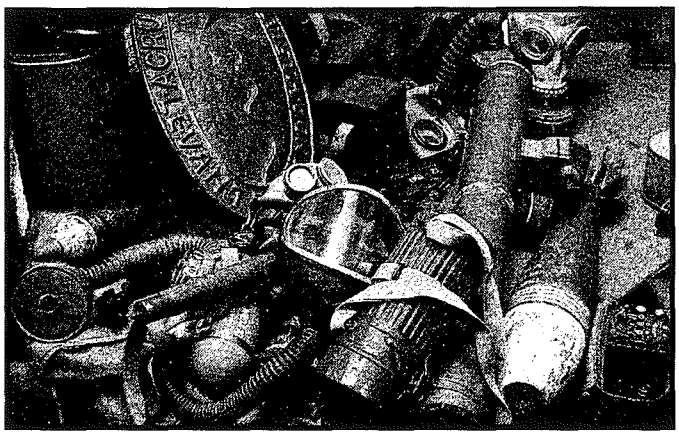
El atacante debe tener línea directa de visión hacia su objetivo para disparar, aunque su objetivo disponga de Cobertura, pero además este tipo de armas tiene capacidad de fuego indirecto: si no ve a un objetivo concreto, pero otro de tus Personajes se encuentra en Guardia y sí ve a ese objetivo, este otro Personaje podrá intentar actuar como observador avanzado e indicar a tu Personaje dónde disparar, siempre y cuando ambos vayan equipados con una Radioemisora. Retira el marcador de Guardia de ese Personaje, si supera la tirada de MNT (1 o 2 marcas), te permite disparar a un objetivo que el Observador Avanzado esté viendo (cuantas veces quieras, de una a cuatro, hasta agotar el número de acciones de la figura que dispara, o de la dotación si se trata de una pieza de artillería) con un segundo Personaje que posea un arma de Área de Efecto distante.
De hecho, el Observador Avanzado puede incluso pertenecer a la propia Unidad de Combate: lo has movido en primer lugar dejándole en Guardia, y luego intentas coordinarlo con el otro soldado, que va equipado con un arma de Área de Efecto distante.

Explosiones y elementos de escenografía



"A" es un edificio invulnerable de 2 plantas y "B" un muro vulnerable de 3'75 cm de altura, que evitaría cualquier daño a Personajes de tipo humano pero no a algo de mayor altura, como los Personajes montados. A consecuencia de la explosión, el edificio seguirá en pié, pero la pared quedará derrumbada. Los radios indican las zonas que no resultaran afectadas.

Si el Personaje en Guardia falló la tirada de MNT, puedes usar otros que todavía posean marcadores de Guardia. Si no consigues que ninguno tenga éxito, no vas a poder usar esta opción. El Observador Avanzado equivale a los ojos de quien disparará: pero recibiendo un Malus de –10% a la Tirada de Ataque. Además si desde el punto de vista del Observador Avanzado el objetivo posee Cobertura, aplicas también el correspondiente Malus –10% por Cobertura. Ambos modificadores se aplican como siempre antes de doblar el alcance y por tanto dividir la probabilidad a la mitad. De todas formas, la distancia de cara al alcance del arma se mide desde quien dispara hasta el objetivo. Ese observador avanzado servirá sólo para transmitir las coordenadas de un sólo objetivo a un único compañero (o a una única dotación de Artillería).



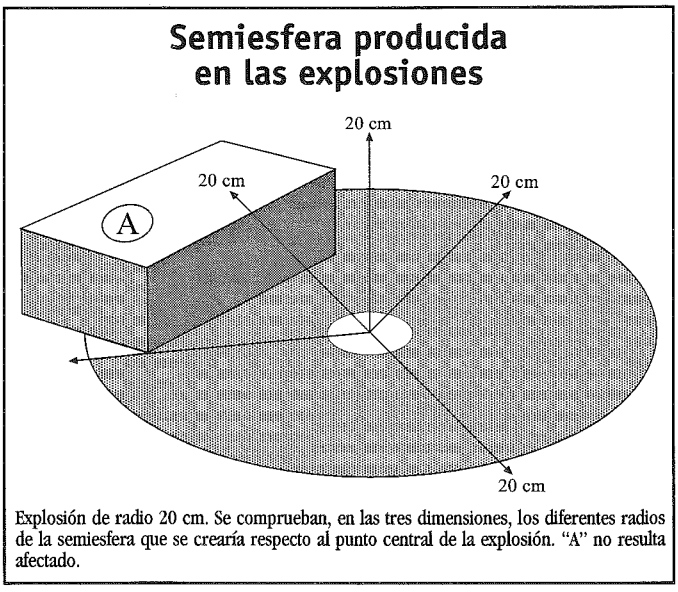
El Observador Avanzado está en principio diseñado para batallas con fecha histórica posterior al año 1940 y con la condición que ambos, Observador Avanzado y por lo menos uno de los miembros del equipo artillero (o quien vaya a disparar si es un arma de tipo individual) estén equipados con una Radioemisora, un aparato tan pesado que ocupa el espacio de una de las dos armas posibles. En épocas posteriores, a pesar de la miniaturización, el equipo necesario sigue ocupando gran espacio, debido a las contramedidas que necesita usar para no ser interceptada. La radioemisora se define en sus correspondientes ambientaciones, así como su coste, que verás variar según la época.

Con las armas de Área de Efecto deberás contabilizar los disparos, ya que tus municiones son limitadas. Por cada disparo con éxito restarás un misil, granada o pedrusco. Cuando la munición llegue a cero, el arma queda totalmente inservible, a no ser que recojas munición equivalente de algún otro Personaje.

Puedes usar estas armas para disparar donde te apetezca, el blanco no tiene por qué ser obligatoriamente un Personaje o Vehículo enemigo: tal vez te interese derribar esa pesada puerta, o destruir un puente Vulnerable, o elementos que entorpecen el paso de tus propios Vehículos. Cuando escojas el punto objetivo, piensa como si se tratara de la peana de una figura para determinar la Cobertura (incluyendo los ángulos muertos si el objetivo es de distinta elevación). Si se trata de un arma de explosión, esto posibilita que entren en el radio del Área de Efecto Personajes que no podías ver. Puedes intentar usar también un Observador Avanzado para disparar a un punto cualquiera.

Realizar un ataque con estas armas (una Tirada de Disparo) gasta una acción. La excepción son las armas con una Potencia inferior al 0% (armas muy aparatosas), en este caso cuesta dos acciones realizar una sola Tirada de Disparo.

Existe una norma específica: si el Objetivo (la Diana) se encuentra a 20cm o menos (midiendo desde la peana del atacante), no hace falta efectuar la tirada de disparo: el acierto es automático, y además en el lugar exacto al que se apuntaba (no hay desviación).
A pesar que a una distancia de 20cm obtengas un éxito automático Contra Vehículos, de todas formas tira los dados por si además sacas un Acierto Crítico y puedes anotar en tu valeroso Personaje dos marcas de CAP en lugar de una. Se efectúan las correspondientes Tiradas de Resistencia por parte de quienes hayan sido alcanzados. Denominamos este efecto como Disparo a Bocajarro.



Explosión de radio 20 cm. Se comprueban, en las tres dimensiones, los diferentes radios de la semiesfera que se crearía respecto al punto central de la explosión. "A" no resulta afectado.

Algunas Armas de Área de Efecto Personales, causan una gran humareda de altas temperaturas en la parte posterior de quien las disapara. A esto lo llamamos Rebufo, y tiene efectos perniciosos para quien se encuentre detrás de quien dispara estas armas.

En las armas Personales que se especifique que causan Rebufo, cada vez que sean disparadas, deberás colocar, orientada en dirección contraria al disparo, la Plantilla con forma cónica de Gota (de 5cm de largo por 5cm de ancho en su lado más amplio). Quienes entren dentro de esta plantilla, reciben un Daño de x1. Si la Plantilla de Gota "choca" contra una pared, entonces es el propio usuario del arma quien recibe el daño.

Son Armas Personales de Área de Efecto Distante con Rebufo, el Lanzamisiles, el Lanzacargas, el Lanzacohetes, el Lanzapetardos y el Lanzabombas.

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 de enemigos.

Resumen
Las armas de Área de Efecto Distante se usan con una Tirada de Disparo: debes ver al objetivo y aplicar el CAP con los Bonus y Malus habituales. Si se acierta, se borra una munición y se mira la desviación. Se comprueba qué y quienes han sido afectados si es de Área de Efecto. Si se falla, no hay disparo, ni tampoco se gasta munición.

Un Personaje en Guardia puede intentar usar su acción de Guardia para actuar como Observador Avanzado para sólo uno de sus Compañeros (o para la dotación de una sola pieza de artillería, como se verá): sus ojos son los ojos de ese otro Personaje (pero con el citado Malus extra de –10%, y además otro Malus –10% por Cobertura si es aplicable). Tienes libertad para disparar donde quieras: Personajes, Monstruos, Vehículos, y puntos cualquiera, incluso puntos elevados. Gastas una acción si la Potencia del arma es 0% o superior, o gastas dos acciones si la potencia es inferior al 0%.

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO DISTANTE: ARTILLERÍA

El funcionamiento es exactamente idéntico, aunque se trata de una Unidad de Combate a pie, compuesta por una pieza de artillería (como un cañón o un mortero) y su dotación. La Dotación estará formada por de 1 a 6 Personajes: tantos Personajes posea esa dotación y estén en contacto con la peana de la pieza de artillería, tantas acciones de disparo se podrán realizar con esa pieza de artillería (sin pasar del máximo de 4 acciones, es decir, 4 disparos como máximo). Los Personajes con su peana en contacto con la pieza de artillería no podrán hacer nada más (están cargando, apuntando, disparando, preparando más munición,...). El ángulo de disparo de la pieza de artillería es también de 180º. Para las piezas de Artillería son ideales las peanas de gran tamaño, ya que ayudan a conocer la posición exacta y la orientación de modo idéntico al de las figuras.

Los Personajes de la dotación si lo desean pueden irse y actuar como otros soldados.

Las piezas de Artillería no son piezas estáticas durante la batalla, si bien es bastante costoso moverlas. Por el gasto de una acción puedes en su lugar mover la pieza de artillería y todos los Personajes en contacto con ella como un "bloque", a la mitad del valor de Movimiento de esos Personajes, o de los Personajes más lentos. Puedes dejar la pieza reorientada hacia donde desees. Dado que generalmente usarás humanos o similares, de Movimiento 5cm, eso supondrá poder mover al conjunto hasta 2,5cm en una acción.

Ejemplo: *tenemos 3 Personajes humanos en contacto con un cañón (de Potencia igual o superior al 0%) y por tanto podrían hacerse 3 disparos. Como otra posible opción (de entre varias), podrá hacerse un movimiento de 2,5cm dejándolo en cualquier orientación y disparar dos veces. Se efectúa una Tirada de Disparo exactamente de la misma manera que con las armas de Área de Efecto personales. Para realizar la Tirada de Disparo, usa el Personaje de esa Unidad de Combate que prefieras, preferentemente aquel que posea un mejor valor en CAP de entre los que estén en contacto con la peana de la pieza de artillería. En caso de acierto, es sólo a este Personaje a quien le anotarás Marcas en la habilidad CAP.*

La línea de visión al objetivo se mide desde el centro de la peana de la pieza de artillería.
Sólo una Unidad de Combate en concreto puede hacerse cargo de una pieza de artillería, mezclar Personajes de varias Unidades no está permitido (además plantearía problemas sobre en qué turno disparar).
Si la Unidad de Combate original muere, otra puede hacerse cargo de ella con las municiones que queden (incluso una UC enemiga).

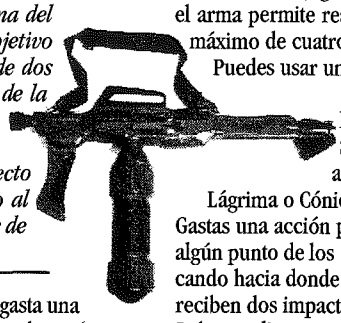
Para un arma de Artillería, puede haber dos tipos de munición: de Fragmentación (la que corresponde a un Área de Efecto) o de Perforación (afecta un área de 2,5cm, equivalente a la propia Diana).
Cuando se disponga de los dos tipos de munición, antes de efectuar un disparo, el jugador debe indicar cual de los dos tipos va a usar. Las municiones de Fragmentación suelen provocar pocas tiradas de Resistencia, como por ejemplo "Daño x2", en una gran zona.
En cambio, las municiones de Perforación pueden tener valores de "x3", "x4" o superiores, pero concentrados en un área ínfima de 2,5cm, el área de la propia Diana usada al apuntar.

Para la coordinación con un Observador Avanzado, procede de la misma forma: si el Personaje en Guardia pasa la tirada, puede indicar al Personaje de la dotación equipado también con radioemisora, y en contacto con la pieza de artillería, dónde disparar. Aunque en esta ocasión tengas a varios Personajes en contacto con la pieza de artillería, como decíamos, sólo usarás la Habilidad CAP de uno. Recuerda el Malus de –10% por usar al Observador Avanzado. Puede usarse a partir de 1940, si bien en una ambientación algo más fantasiosa tal vez el descubrimiento del uso de las ondas de radio (u otros elementos) se hiciera antes. El Observador Avanzado debe llevar radioemisora, y lo mismo para al menos uno de los miembros de la dotación de artillería que se encuentren en contacto con la pieza.

Si un arma de Área de Efecto alcanza la pieza de artillería, (aunque sea munición de Perforación) queda destruida (como si fuera un elemento Vulnerable), toda la dotación en contacto con la pieza sufre tantas Tiradas de Resistencia por los fragmentos despedidos como causara ese proyectil, aunque el radio no les afectara a ellos sino solo a la pieza de artillería.

Si un Área de Efecto sólo alcanza a los Personajes de la dotación pero no a la pieza artillera, sólo esos Personajes resultan afectados.

Ejemplo: *Antonio tiene un cañón con una dotación consistente en cuatro soldados con sus peanas en contacto con la peana del cañón. Un proyectil de fragmentación con Tiradas de Objetivo x2 cae afectando a la peana del cañón y a las peanas de dos de esos Personajes. El cañón es destruido. Como efecto de la explosión del cañón, los cuatro Personajes deben superar dos Tiradas de Resistencia. ¡Esperemos que llevaran algún tipo de armadura! Si en lugar de esto, el Área de Efecto sólo hubiera alcanzado a uno de esos Personajes (y no al cañón) sólo ese Personaje debería superar las dos Tiradas de Resistencia.*



Realizar un ataque con arma de Tiro (una Tirada de Disparo) gasta una acción. La excepción son las armas con una Potencia inferior al 0% (armas muy aparatosas), en este caso cuesta dos acciones realizar una Tirada de Disparo, de forma que sólo se pueden realizar como máximo dos disparos en un mismo turno (si tiene por lo menos cuatro Personajes en contacto con la pieza de artillería). Puedes usar una de esas acciones para Apuntar, ganando el conocido Bonus +10%.

Ejemplo: *Tenemos 3 Personajes en contacto con una catapulta, de Potencia inferior a 0%. Esto supone gastar dos acciones para un disparo. De manera que sólo puede disparar una vez, y la restante sólo podría usarla para desplazar la pieza, ya que la baja Potencia del arma requiere de dos acciones por disparo. Tal vez la mejor opción sería gastar la primera acción en Apuntar, y las dos acciones restantes en un disparo con más posibilidades.*

Para las piezas de artillería deberás usar una peana de gran tamaño, que te ayudará a calcular el ángulo de 180° de disparo así como la distancia a partir de la que medir, y posibilitar también de forma fácil que los Personajes puedan estar en contacto con la pieza artillera.

Otra norma específica es que si el Objetivo (la Diana) se encuentra a 20cm o menos, no hace falta efectuar la tirada de disparo: el acierto es automático, y en el lugar exacto al que se apuntaba (no hay desviación). Se apunta una marca en el CAP del tirador, y se efectúan las correspondientes Tiradas de Resistencia por parte de quienes hayan sido alcanzados.

Resumen

▶ Posees una acción por figura de la UC en contacto con la pieza.
▶ Gastas 1 de esas acciones para desplazar la pieza a la mitad de movimiento de la figura de Personaje más lento (generalmente humanos, por tanto 2,5cm).
▶ Gastas 1 de esas acciones para disparar si la Potencia del arma es de 0% o superior, o 2 acciones si la Potencia es inferior al 0%. También puede usarse 1 de estas acciones para apuntar.
▶ A 20cm o menos, es un éxito automático, en el sitio exacto de la Diana (Disparo a Bocajarro). Una sola Marca en el CAP del tirador.

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO ADYACENTE

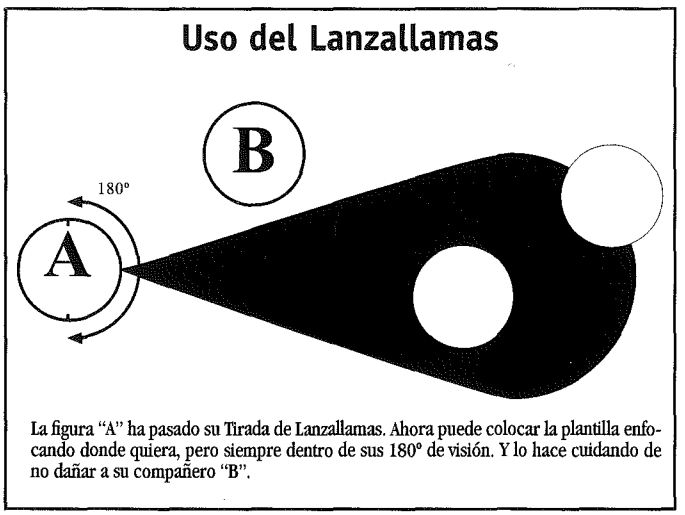
Estas poderosas armas usan también un Área de Efecto, pero en lugar de tener forma de circunferencia, tienen otras formas, que pueden variar según el arma, y además el Área de Efecto (que en estos casos sí suele ser una plantilla de cartón a causa de sus formas poco habituales) se coloca adyacente a la peana de la que proviene el disparo. El alcance máximo de estas armas es el de la propia plantilla, no se puede doblar.

Existen de dos tipos, unas portátiles, como las armas de área de efecto distante que llamamos Personales (como el lanzallamas), y otras fijas y con peana propia, de forma similar a las armas de Artillería, que llamamos de Posición (como la ametralladora de posición). Las plantillas se proporcionan al final del reglamento, puedes separarlas, o reproducirlas con el sistema que prefieras, mientras conserves las proporciones.
Realizar un ataque con estas armas (una Tirada de Disparo) gasta una acción. La excepción son las armas con una Potencia inferior al 0% (armas muy aparatosas), en este caso cuesta dos acciones realizar una Tirada de Disparo. Para las de Posición, igual que con las de Artillería, cada Personaje en contacto con el arma permite realizar una acción (de disparo o de movimiento), hasta un máximo de cuatro acciones con cuatro Personajes en contacto con la pieza. Puedes usar una de esas acciones para Apuntar.

El Lanzallamas

Se trata de un arma Personal, portátil, como cualquier otra arma de tiro. La forma de la plantilla de estas armas es de Lágrima o Cónica (de 20cm de largo y 10cm en su extremo más ancho). Gastas una acción para usar el lanzallamas, colocas el vértice de éste tocando algún punto de los 180° de ángulo de visión de la peana de tu Personaje, enfocando hacia donde tú quieras. Todos los Personajes afectados por la plantilla, reciben dos impactos automáticos y deben superar dos tiradas de Resistencia. Debes realizar una Tirada de Disparo muy simple, sin más modificador que la propia potencia del arma: si la pasas, procedes tal y como hemos descrito. Si la fallas, pierdes la acción pero no consigues disparar el lanzallamas (una incorrecta manipulación o tal vez un fallo técnico, indecisión del tirador, etc.). Puedes usar una de esas acciones para Apuntar y obtener el Bonus +10% a la TD.

▶ ***Tirada de Disparo****: TD = CAP+Potencia del lanzallamas*
No se aplica ningún modificador a esta tirada (excepto Apuntar), ni siquiera por Cobertura. Cada uso gasta tus valiosos litros de combustible, deberás borrar 1 de munición por cada acción de disparo exitosa.



La figura "A" ha pasado su Tirada de Lanzallamas. Ahora puede colocar la plantilla enfocando donde quiera, pero siempre dentro de sus 180° de visión. Y lo hace cuidando de no dañar a su compañero "B".

La Ametralladora de Posición (del año 1875)

Arma de Posición (con peana propia, de mayor tamaño de lo normal). Funciona de manera idéntica a un arma de Artillería: por cada Personaje en contacto con la peana de la Ametralladora de Posición, se puede efectuar una Tirada de Disparo usando la habilidad CAP del Personaje escogido de entre los que se encuentren con sus peanas en contacto con este arma (máximo 4 acciones si hay 4 Personajes en contacto con la Ametralladora). No se aplican modificadores de ningún tipo, excepto Apuntar. Si se consigue la tirada, entonces se sitúa la plantilla de Aguja (que mide 30cm de largo y 2cm en su punto más ancho) en el punto de elección dentro del ángulo de 180° de la ametralladora, usando como referencia los bordes de la peana. Todos los afectados por la plantilla deben pasar 2 tiradas de Resistencia y aplicar los efectos.
Los Personajes que están usando la Ametralladora no pueden hacer nada más. Pueden reorientar la Ametralladora al coste de una acción. Puedes usar una de esas acciones para Apuntar. Realizar un ataque con este arma de Tiro (una Tirada de Disparo), que posee una Potencia de +30%, gasta una acción de su dotación.

MAGIA

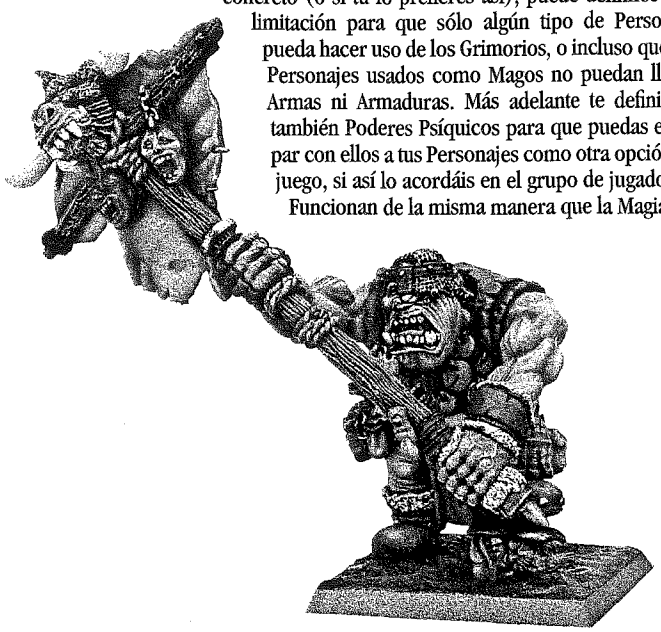
La magia se tratará en general de la misma forma que con las armas de disparo, ya que o bien afectarán a un solo objetivo, o bien afectarán a grandes zonas y se usarán plantillas especiales. Sin embargo los efectos son algo más variados: bolas de fuego, desmoralización, estupefacción, etc.
Cuando al superar la tirada necesaria, se deba usar una plantilla para el área de efecto, el objetivo sufrirá desviación exactamente igual que con las armas de Área de Efecto (a no ser que logre un Acierto Crítico, en cuyo caso el lugar de impacto es el especificado con la Diana). Un Personaje que sea usado como mago, llevará en el espacio de una de sus dos posibles armas su pesado Grimorio repleto de hechizos.
El coste de ese Grimorio en concreto lo definirá la suma de los hechizos que contenga. También podrá llevar en el espacio sobrante cualquier tipo de arma (CCC o CAP) si lo desea.

Asimismo, se le permite llevar armadura. Equipa con un Grimorio al Personaje que tú quieras y a cuantos quieras. Cada Grimorio sólo puede contener un mismo hechizo una sola vez. La habilidad clave aquí será la Mente del hechicero. El mago debe ver personalmente a su víctima (aunque posea Cobertura, no se aplica ningún modificador por ello). Se realizará una Tirada de Magia (TM).

▶ ***Tirada de Magia:*** *[TM=MNT+Potencia hechizo].*

Realizar una Tirada de Magia (realizar un hechizo) cuesta dos acciones, que deben realizarse seguidas, en ese mismo turno. En muchos casos, el objetivo puede ser un aliado o incluso el mismo hechicero si así se desea. Puede gastarse una acción previa de Apuntar (de hecho "concentrarse") y ganar un Bonus de +10% para esa tirada. Si la Tirada de Magia falla, no se realiza el hechizo. Si se consigue, se aplican los efectos descritos sobre los objetivos.
Como en las armas de disparo, se puede doblar una vez el alcance base a cambio de reducir la probabilidad de la Tirada de Magia a la mitad.
Cada hechizo es usable sólo un cierto número de veces en cada batalla.
Se trata de un efecto similar al de la Munición de las armas de proyectil.
Una vez usado ese número de veces, el pergamino donde va inscrito el hechizo se autodestruye. Del mismo modo que con la Munición, una tirada fallida no gasta una de estas veces usable.

Añadimos asimismo a qué tipo de magia pertenecen, para que puedas aplicar limitaciones si estas combinando Semper Fidelis con juegos de rol. Encontrarás las categorías de Magia Blanca, Negra, Roja, Verde y Azul. No tienes límite para añadir hechizos a tu Grimorio. Pero piensa que si matan a tu mago cargado de hechizos, todo eso que habrás perdido. Si el Personaje que actúa como Mago muere, donde estaba su peana quedarán su Armadura y su Arma (si llevaba) y su Grimorio. En *Semper Fidelis*, si cualquier otro Personaje (incluso un aguerrido bárbaro por ejemplo) quiere cambiar su arma por el Grimorio, podrá hacerlo: simplemente tendrá que contar con su propia MNT, que probablemente será inferior a la que tenía el mago, de modo que en general será una pérdida de tiempo malgastar un guerrero en eso. En un escenario o ambientación concreto (o si tú lo prefieres así), puede definirse una limitación para que sólo algún tipo de Personaje pueda hacer uso de los Grimorios, o incluso que los Personajes usados como Magos no puedan llevar Armas ni Armaduras. Más adelante te definimos también Poderes Psíquicos para que puedas equipar con ellos a tus Personajes como otra opción de juego, si así lo acordáis en el grupo de jugadores. Funcionan de la misma manera que la Magia.

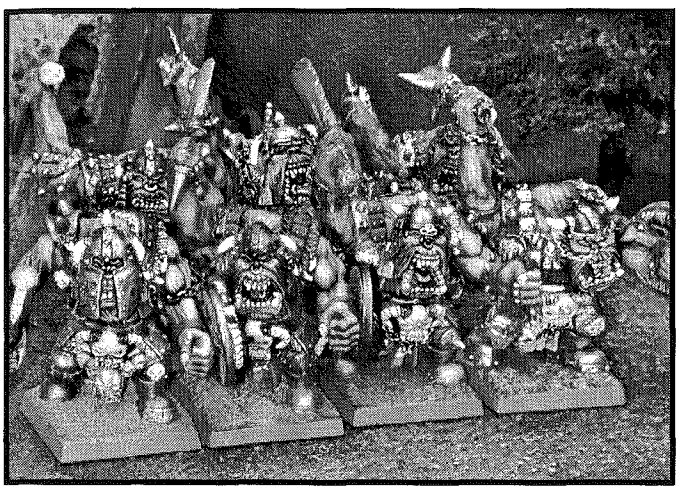


HECHIZOS

NOMBRE	POTENCIA, ALCANCE Y OBJETIVOS	EFECTO	USABLE	TIRADAS DEL AFECTADO	COSTE
Rayo (Magia Roja)	40% 40cm 1Personaje	El afectado realiza una tirada de Resistencia. Recibe un impacto de la forma normal (muerto, -10%, o una Marca en MNT).	4 veces	x1	32
Bola de fuego (Magia Roja)	20% 30cm Área: 20cm	Todos los afectados por la plantilla reciben dos impactos (2 tiradas de Resistencia). Puede afectar elementos Blindados de escenografía y elementos Vulnerables.	2 veces	x2	52
Terror (Magia Negra)	20% 20cm 1Personaje	El afectado debe realizar una Prueba de Chequeo de Moral, no importa si ya había realizado otra antes. Se aplica el nuevo resultado. Si después, además, pierde a la mitad de los suyos, también realizará la Prueba de Chequeo de Moral habitual.	5 veces	x1	20
Invocar muerto (Magia Negra)	20% 10cm -	Haces aparecer, dentro de un radio igual al alcance de 10cm, un Muerto Viviente, de Características CCC 30%, CAP 20%, MNT 20%. Se le considera una figura individual (una UC propia). No lleva ni arma, ni armadura, deberá buscarse "la vida" (es un decir).	3 veces	Ninguna	33
Freir cerebro (Magia Azul)	30% 10cm 1Personaje	El afectado realiza una tirada de MNT: Si no la pasa, muere.	3 veces	x1	12
Teletransportar (Magia Blanca)	30% 10cm 1Personaje	El afectado es transportado a un lugar a 20cm de distancia. (Siempre sin quedar tocando la peana de ningún otro Personaje)	5 veces	Ninguna	30
Ardor guerrero (Magia Roja)	10% 10cm 1Personaje	El afectado realiza una tirada de MNT. Si estaba en Pánico o en estado normal, queda en Moral Alta.	10 veces	x1	20
Entropía alquímica (Magia Blanca)	20% 30cm Área: 20cm	Todos los afectados por el Área de Efecto, en caso de llevarlas, ven disminuidas sus armaduras en un 10%.	2 veces	Ninguna	28

RESUMEN DEL APARTADO

TIPO	GASTA	SUPERAR	ACIERTO CRÍTICO	ACIERTO NORMAL	TIRADA FALLADA
ARMA DE AREA DISTANTE (PERSONAL)	Acciones: 1 (2 si Potencia es menor a 0%)	TD TIRADA DE DISPARO Hasta 20cm: éxito automático con impacto exacto (añadir una marca en las casillas de CAP)	IMPACTO EXACTO Comprobar afectados Borrar munición	DESVÍO Comprobar afectados Borrar munición	NO SE CONSIGUE NADA Un mal uso, quizá un fallo técnico o mera indecisión
ARMA DE AREA DISTANTE (ARTILLERÍA)	Acciones: 1 (2 si Potencia es menor a 0%) Sólo una acción por artillero				
ARMA DE AREA ADYACENTE	PERSONAL Acciones: 1 DE POSICIÓN Acciones: 1/artillero (2 si Potencia es menor a 0%)	TD TIRADA CAP + POTENCIA	Aplicar área de efecto Comprobar afectados Borrar munición		CON LAS ARMAS No se pierde munición
HECHIZOS DE MAGIA (O PODERES PSÍQUICOS)	OBJETIVO CONCRETO Acciones: 2	TM TIRADA DE MAGIA (oTP, uso de poder psíquico)	Aplicar el efecto descrito en el hechizo		CON LOS HECHIZOS Y PODERES PSÍQUICOS No se gasta oportunidad
	ÁREA DISTANTE Acciones: 2		IMPACTO EXACTO Comprobar afectados	DESVÍO Comprobar afectados	



ESCENOGRAFÍA

Como hemos comentado anteriormente, al colocar en el tablero de juego los diversos elementos que representan el medio por el que los Personajes se desenvuelven, será necesario definir de antemano cuales de ellos son, Invulnerables a las armas usadas en Semper Fidelis (o la potencia necesaria eliminaría también a las tropas desplegadas), o Vulnerables, que son destruidos con el impacto de las armas más potentes (las que tienen un multiplicador de x2 o más en la característica de Daño, la cantidad de Tiradas de Resistencia que deben pasar los afectados). En realidad existe un tercer tipo de elemento intermedio, y son los elementos Blindados. Estos elementos poseen un nivel de Resistencia similar al de las armaduras de los Personajes. Uno de estos elementos puede ser por ejemplo la puerta de un búnker. Funciona de la misma manera que las armaduras de los Personajes: al ser afectado, se debe tirar la Resistencia de ese elemento Blindado, si se supera la tirada, el elemento sigue en pie, pero su Resistencia baja un –10% (como siempre con un resultado de 01 a 05 no se ve afectada). Si se falla la tirada, el elemento blindado ha sido destruido. Sin embargo, sólo las armas de gran Potencia, que tienen un "x2" o más ("x4", etc.) en Daño, pueden afectar tanto a los elementos Blindados como a los Vulnerables. Como se verá, también los Vehículos y Monstruos pueden dañarlos (con un Embestir) y además los Monstruos con un simple Ataque Cuerpo a Cuerpo.

Los elementos Invulnerables son indestructibles con las armas de Semper Fidelis. Un elemento Blindado necesitará recibir impactos y se pondrá a prueba su Resistencia para comprobar los efectos. Los elementos Vulnerables en cambio, al recibir un solo impacto certero, son directamente destruidos, sin ninguna tirada.

Procura no abusar de los elementos Blindados en los escenarios de tu creación, y reservarlos para puertas, puentes, u otros elementos concretos, ya que ir anotando la Resistencia de demasiados elementos puede entorpecer la dinámica del juego.

ESCENOGRAFÍA

TIPO DE ELEMENTO	RESISTENCIA
Invulnerable	∞
Blindado	Según el %
Vulnerable	Ninguna

MONTURAS

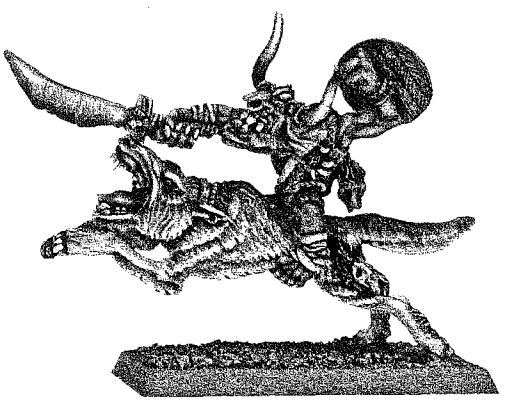
Los Personajes pueden usar Monturas, como por ejemplo caballos. Las Monturas son seres vivos especialmente adiestrados para ser usados como transporte veloz, y que pueden proporcionar a sus jinetes una ventaja en el Combate Cuerpo a Cuerpo.

Las Monturas suponen para los Personajes una ventaja en dos aspectos:

- Una capacidad de Desplazamiento mayor.
- Un posible Bonus al CCC.

Las Monturas, aunque sean Caballos u otros seres vivos, no poseen Habilidades propias (CAP, CCC o MNT), simplemente añaden a los Personajes los dos elementos mencionados arriba. Para los combates se tienen en cuenta las características de los Personajes, de la forma habitual.

Como todo ser vivo, tienen su valor de Resistencia. Cuando un Personaje ataque a un Personaje Montado, sea con CCC o con CAP, debe indicar si intenta dañar al Personaje enemigo o a su Montura. Si la Montura muere, el Personaje la pierde, y pasa a ser un Personaje a pie (necesitarás otra figura para representarlo).



Si su propietario muere, o si desmonta de ella en plena zona de guerra (colocando la peana del Personaje que desmonta en contacto con la peana de la Montura) y se marcha, dejando de estar sus peanas en contacto, la montura huye del campo de batalla, y se pierde.
El animal no huye mientras otro Personaje (que puede también ser montado) se encuentre tocando con su peana la peana de la Montura. De este modo, otro Personaje puede conseguir hacerse con el Animal (incluso un Personaje enemigo). En el momento que una Montura animal no esté siendo montada por nadie, ni haya ningún Personaje en contacto con la peana del animal, es cuando la Montura animal huye definitivamente, y es retirada del terreno de juego.
Una UC constituida por Personajes Montados, está compuesta únicamente por Personajes montados (aunque sus monturas sean distintas), y por entre una y tres monturas. Generalmente en una montura va un Personaje (como en un caballo), aunque pueden llegar a ir dos o más (en un carro, etc.). Un Personaje Montado puede moverse igual que cualquier otra figura, y maniobrar sin ningún problema, pero no puede echarse Cuerpo a Tierra, ni Ascender o Descender estructuras. Sí puede realizar el resto de acciones. La capacidad de Salto Vertical se matiza según cada caso, el Salto Horizontal sigue siendo la mitad de su movimiento.

Con monturas tripuladas por más de un Personaje (como un carro de combate), debes indicar cual de ellos es el Conductor (la forma de las propias miniaturas ya facilita esto). Cada Personaje realiza sus acciones, pero sólo el Conductor puede gastar una parte o la totalidad de sus cuatro acciones para los desplazamientos de esa Montura.

Este tipo de monturas son consideradas como si se tratara de un solo Personaje, de modo que puedes fraccionar las acciones de los Personajes de tales U.C. Si tienes un carro con un Conductor que lleva jabalinas y un acompañante con arco, puedes, pongamos por caso, mover (una acción del Conductor), disparar una vez con el arco (gasta dos acciones del acompañante por la baja potencia del arco), disparar una vez una jabalina con el conductor (dos acciones también), mover (una acción del Conductor) y disparar el arco otra vez (dos acciones restantes del acompañante). En total han sido las cuatro acciones de cada Personaje. Cada Personaje puede realizar sólo sus cuatro acciones, y debe usar sus propias armas y sus propios valores de sus habilidades. En contrapartida, no está permitido que una Montura con más de un tripulante pueda quedarse en Guardia (por problemas de coordinación). Pero si esa misma Montura acaba siendo tripulada por un solo Personaje, entonces sí podrá.
El conductor de los carros de caballos, puede gastar una acción para Embestir de forma similar a como se describe en las secciones de Monstruos, pero sólo contra Personajes a pie, ocasionándoles un Daño de x2.
Si el Conductor muere y la montura lleva más tripulantes, otro tripulante podrá ser designado como conductor automáticamente, pero de todas formas esa montura no podrá moverse más de cuatro veces en un mismo turno.

ANTIGÜEDAD

Ejemplo: *Jessica activa una UC formada por un carro de guerra egipcio, con dos Personajes armados con Arco, uno de los cuales es el Conductor. El Conductor gasta 2 acciones de Movimiento, el acompañante Dispara una vez (dos acciones), luego el propio Conductor dispara una vez (cuesta dos acciones disparar un arco, ya que tiene una Potencia inferior al 0%). Finalmente el acompañante gasta su tercera acción en un en Guardia, perdiendo la cuarta acción.*

Cuando se ataca Cuerpo a Cuerpo a una Montura que todavía tiene vivos a 2 o 3 Personajes, escoge a cual de ellos en concreto atacas, pero a efectos del combate cuenta como si se entrara en contacto con la peana de todos: el Personaje atacado tiene los Bonus +10% por cada aliado vivo. Además, si un Personaje entra en contacto con la Montura para atacar Cuerpo a Cuerpo, y el único Personaje de la Montura está en Guardia, tiene derecho a gastar su acción de Guardia para intentar asestar una Tirada de Golpe en primer lugar. En las características de todas las Monturas se proporciona la capacidad de Velocidad y de Salto. Esta última se refiere a salto vertical, si se indica "Salto Vertical: cero", no pueden saltar obstáculos verticales, pero sí pueden igualmente superar horizontalmente vacíos de hasta la mitad de su Velocidad. Cuando aparece Volador, significa que puede moverse en tres dimensiones. Puedes superar cualquier distancia vertical u horizontal, pero nunca ir más allá de su factor de Velocidad por cada acción gastada. Si se encuentra en el aire, se colocará un Marcador de niveles de elevación similar a las usadas para Personajes ascendiendo escaleras o cuerdas (por convenio, un nivel equivale a 2,5cm). En general mide su movimiento de la forma normal, solo que en tres dimensiones: subiendo, bajando, hasta en diagonal si eres capaz de medir la altura resultante.

Los Personajes Montados se encuentran en una posición más elevada del suelo. Como norma general asignamos una medida concreta a la visibilidad tras de un muro de esas Unidades de Combate. Si para los Personajes de a pie era de 3,75cm, para un Personaje Montado es de 5cm. Ésta es la medida mínima que debe tener un obstáculo para que un Personaje Montado no vea ni sea visto.

Ejemplo: *Un Elfo llamado Silevar posee una montura Grifo: "Movimiento 30cm, Volador". Delante de él tiene la pared de una fortaleza de 50cm de alto y 10cm de ancho. Puede usar dos acciones y elevarse a 50cm y volar o caminar horizontalmente 10cm. Usa dos acciones más para descender 50cm y caminar 10cm, quedando al otro lado de la muralla.*

Los Personajes Montados pueden ser víctimas de Ataques Cuerpo a Cuerpo por parte de otros Personajes montados. Todo funciona de igual modo: una vez en contacto peana con peana, el Personaje Montado no podrá moverse de allí hasta que se resuelva el cuerpo a cuerpo. Los Vehículos son otro tipo de transporte que verás más adelante.

Recuerda que tanto Personajes, Personajes Montados como Monstruos pueden atacar CCC a Vehículos si sus armas son suficientemente potentes (o los monstruos incluso a pelo), pero el Vehículo no queda unido a sus peana, es libre de marcharse (y lo mismo para los Personajes y Monstruos).
Para adquirir una Figura Montada: primero diseña al conductor de la forma normal, especificando tipo de tropa, arma y armadura.
Luego, sumas a este Coste Total del Personaje el Coste de la montura, y ya está.
Usa los cuadrantes de Monturas para registrar los datos.

PLANTILLA DE PERSONAJE MONTADO

DATOS DEL PERSONAJE					COSTE TOTAL
Nombre: _____ Graduación: _____ Distintivo: _____ U.C.: _____ Comentario: _____					
CCC __%	CAP __%	MNT __%	RETRATO		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
ARMADURA	RESISTENCIA				COSTE
Natural ..... __%					
Artificial ..... __%					
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales				

SUBPLANTILLA DE MONTURA

Nombre:_____	Armadura Resistencia	Velocidad	COSTE
Bonus CCC : _____ Notas:_____ _____ _____	Natural ..... __% Artificial ..... __%	Salto V	

MONSTRUOS

Los Monstruos son enormes seres de gran fuerza. Son los seres vivos más colosales y enormes de sus mundos. Pueden ser Gigantes, Elefantes, Dragones, y otras criaturas similares. Acostumbran a poseer una Armadura Natural tremendamente resistente. El valor del CCC de un Monstruo se encuentra entre el 100% y el 200%. Algunos pueden atacar a distancia, como los Gigantes que lanzan rocas, o los Dragones con su aliento de fuego. Si poseen un Arma de Tiro, pueden usarla contra cualquiera de la forma habitual.

Hay dos tipos de Monstruos:
- Guiado
- Independiente

Una Unidad de Combate está compuesta por un sólo Monstruo.
Los de tipo Guiado son similares a las Monturas, deben ser dirigidos por una tripulación, como Elefantes y Dragones Jóvenes. Los de tipo Independiente, poseen su propia inteligencia elevada, como Gigantes y Dragones Adultos.
En general, funcionan igual que el resto de Personajes: pueden atacar Cuerpo a Cuerpo a Personajes y Personajes Montados. Pueden además realizar ataques Cuerpo a Cuerpo contra Vehículos (ver más adelante) y contra elementos Blindados y Vulnerables de la escenografía para intentar destruirlos, usando la Tirada de Golpe.

También pueden hacer un tipo de desplazamiento especial llamado Embestir: consiste en desplazarse hasta el máximo de su capacidad de Movimiento, destruyendo elementos vulnerables que encuentren a su paso, causando dos Tiradas de Resistencia a los Personajes, Monstruos o Vehículos que también estén en su camino y que van siendo apartados por sus respectivos propietarios para permitir que el Monstruo prosiga con su embestida.

A los Personajes, Monstruos o Vehículos que el Monstruo embista, primero se aplican las tiradas de Resistencia correspondientes, y si sobreviven es cuando van siendo apartadas por sus propietarios a una distancia de entre 1 y 5cm del Monstruo que las ha embestido (la distancia exacta queda a discreción del propietario de los Personajes), como si fueran empujadas por la inercia del impacto.

Desplazarse embistiendo no le sirve al monstruo contra elementos invulnerables. Este tipo de desplazamiento es equivalente en todos los efectos al Embestir descrito en la sección Vehículos. Si un Monstruo embiste a un Vehículo, recibe él mismo una Tirada de Resistencia (se hace daño a sí mismo).
Si se realiza una acción de Embestir contra un elemento Blindado, el elemento Blindado recibe dos Tiradas de Resistencia, y el Monstruo que ha embestido recibe una Tirada de Resistencia. Si el elemento Blindado supera las Tiradas de Resistencia, el Monstruo termina su acción de Embestir en ese punto. Si por el contrario, el elemento Blindado resulta destruido, el Monstruo puede seguir avanzando.

Tipo Independiente
Trátalo exactamente igual que cualquier otro Personaje para mover y combatir, simplemente tiene un tamaño (y una peana) mucho mayor. Además, pueden quedarse en estado de Guardia si lo desean.

Tipo Guiado
Respecto a las acciones, Conductor y Monstruo se tratan como uno solo, de la misma manera que con las monturas. Es decir, su Conductor puede decidir que su Monstruo se mueva, que ataque Cuerpo a Cuerpo (con la CCC del Monstruo) o tal vez el Conductor gaste su acción para disparar su arma de tiro (como un arco). Si el monstruo guiado es capaz de disparar su propia arma, el conductor debe gastar de sus acciones para ello.
El Estado de Guardia sólo puede aplicarse en un Monstruo Guiado si transporta a un solo tripulante (el Conductor). Si lleva dos o más tripulantes, no puede asignarse.
El Monstruo evita que los ataques Cuerpo a Cuerpo dañen a su tripulación, sólo se puede atacar a la tripulación con armas de tiro, en parte por la protección del monstruo y en parte porque suelen estar muy elevados respecto al suelo. Tampoco resulta posible para la tripulación hacer ataques cuerpo a cuerpo (es algo que sólo puede hacerse desde algo más bajo, como una Montura). Es necesario derribar al monstruo para poder atacar Cuerpo a Cuerpo a la tripulación. Si el monstruo es derribado, debes colocar la tripulación superviviente alrededor de su peana como harías con los Vehículos y deben superar 2 Tiradas de Resistencia (por caída y aplastamiento).

La tripulación suele estar compuesta por entre 1 y 6 Personajes, que van montados en el monstruo. Todos pueden combatir desde su montura con Armas de Tiro, pero sólo uno (el Conductor) es quien puede gastar acciones para mover la montura, obligarla a atacar o Embestir . Si el Conductor muere, puedes asignar a otro de los tripulantes como nuevo Conductor. Si no queda ningún tripulante, el Monstruo de tipo Guiado huye de la zona de Combate, como las Monturas de tipo Animal. Al atacar a estos Monstruos con armas de Tiro, el atacante debe indicar cual es su blanco, si el monstruo o alguno de los Tripulantes. Cuando tires por la Resistencia de un Monstruo, todo funciona de la forma habitual: con fracaso muere, con éxito baja su resistencia en –10%, si sacas un Acierto Crítico, no baja su resistencia y apuntas una Marca en MNT. Si se escoge a un Tripulante como objetivo, todo se resuelve nuevamente de la forma normal.

Las acciones de Monstruo-Conductor y el resto de la tripulación pueden intercalarse, del mismo modo que con las Monturas de más de un tripulante, y los Vehículos.
En cuanto a la medida que debe tener un obstáculo para que los Monstruos (o sus tripulantes) no vean ni sean vistos, dependerá de cada caso (y se especificará en ellos), pero suele oscilar entre 5 y 15cm.
Puedes usar las plantillas de Personaje que acompañan al Monstruo como su tripulación si se trata de un Monstruo Guiado, o como miembros de una UC aparte si se trata de un monstruo con autodominio (Independiente).

PLANTILLA DE MONSTRUO

DATOS DEL MOSTRUO			RETRATO	TRIPULACIÓN / OTROS DATOS / HABILIDADES ESPECIALES					COSTE TOTAL
Nombre:									
Graduación:									
Distintivo:									
U.C.:									
Comentario:									
CCC	CAP	MNT	ARMADURA RES	Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Moral Alta +10%
__%	__%	__%	Natural						
			.....__%						Pánico -10%
			Artificial						
			.....__%						

El Aprendizaje es también posible en los monstruos, dado que son seres vivos con sus propias Habilidades CCC, CAP y MNT. Sin embargo las modificaciones en el Coste de estos seres son específicas de cada Monstruo, y se concretan en la descripción de estos. Por ejemplo, si un Dragón Adulto aprende lo suficiente como para aumentar una de sus Habilidades a la decena siguiente (pasa de CAP 78% a CAP 81%) se especifica en sus características que por cada decena que se consiga aumentar, el Coste del Dragón Adulto aumentará en 10 puntos.

Algunos Monstruos pueden usar descomunales armas tanto de tipo CCC como CAP. En este caso, en las características del Monstruo aparecerá la posibilidad de poder usar Armas Gigantescas, que es como se denominan.
Las Armas Gigantescas se consideran armas Ligeras, en lo que atañe a su uso en estado de Guardia. Puedes equiparlos con hasta dos Armas Gigantescas (por ejemplo una de CCC y otra de CAP), de forma similar a los Personajes.

También de modo idéntico a los Personajes, los Monstruos equipables con Armas Gigantescas pueden ser equipados con enormes escudos en el espacio destinado a una de las dos armas. De hecho, puedes incluso equiparlos con dos escudos y ningún arma (quedando sólo su CCC a pelo).

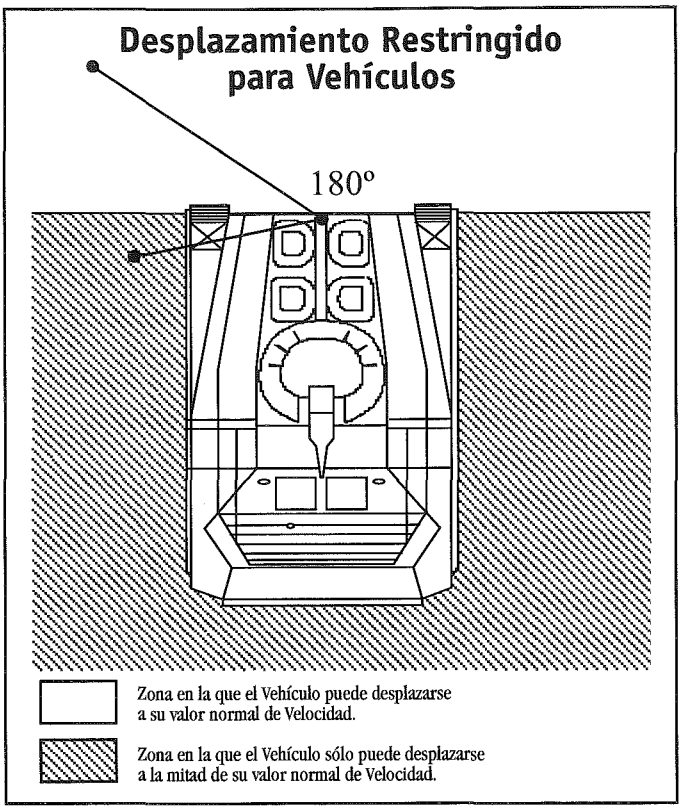
VEHÍCULOS

Los Vehículos se aplican principalmente en ambientaciones contemporáneas o futuristas del juego. En mundos de tipo Medieval-Fantástico, usarás sobre todo las monturas de tipo animal y Monstruos, si bien no es imposible que algún mago loco sea capaz de diseñar extravagantes artilugios con movilidad propia. Esta es una parte algo compleja, de manera que si no vas a usar Vehículos en tu ambientación, te la puedes saltar.

Definiremos dos tipos principales de Vehículos:
- ▶ Vehículos abiertos, como Jeeps.
- ▶ Vehículos cerrados, como Tanques.

Cada Vehículo puede llevar la cantidad de Tripulación especificada en sus características (generalmente de 1 a 6 Personajes, de forma similar a una Uindad de Combate a pie).

Una Unidad de Combate está compuesta por un sólo Vehículo. De vez en cuando tus tropas pueden contar con un Vehículo de apoyo, aunque cuando el área de ataque son estrechos pasillos o angostos túneles, resultan inapropiados. La envergadura del Vehículo viene a ser su peana. Un Vehículo puede Moverse igual que cualquier otra figura, y maniobrar sin ningún problema. No tendrás que preocuparte por las maniobras o los cambios de sentido de la marcha que teóricamente necesitarán hacer (si ahora giraría, si ahora avanzaría, si ahora volvería a girar, etc.), todo esto se da por supuesto, y puedes aplicar los giros y mover de la misma forma que con los Personajes, con una condición: que el lugar por el que se mueva sea como mínimo igual de ancho



que la envergadura de ese Vehículo (lo largo que es el Vehículo, incluyendo el cañón en posición "a las 12", orientado al frente). Por ejemplo, en una estrecha calle, de anchura menor a la envergadura del Vehículo, tu Vehículo sólo podrá mover hacia delante, o hacia atrás a la mitad de su Movimiento. Todo dependerá de la escenografía que hayáis diseñado.
En el desplazamiento para los Vehículos, deberás usar Desplazamiento Restringido, que consiste en lo siguiente: en cada acción de Desplazamiento asignada al Vehículo, éste sólo puede gastar la totalidad de su Movimiento si acaba ese desplazamiento dentro de un ángulo de 180°, cuyo punto central se encontraría centrado en la parte frontal (hacia la que avanza) del Vehículo, pudiendo acabar orientado hacia cualquier dirección, pero sólo en el interior de este ángulo. Si quiere desplazarse en los 180° restantes, que quedan atrás, sólo podrá hacerlo a la mitad de su capacidad de desplazamiento. Fíjate al desplazar el Vehículo, en qué posición acaba ese punto central de la parte frontal, para saber si dispones del 100% del movimiento para esa acción o sólo de la mitad. Esto simula la menor potencia disponible para dar marcha atrás o para hacer giros demasiado cerrados.

PLANTILLA DE VEHÍCULO

MODELO:

Tipo	Tripulación	Radioemisora	Armadura	Resistencia	Otros

Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Ángulo

FOTO O DIBUJO

COSTE TOTAL

Otras anotaciones: _____

Velocidad	Salto V	Altura

De la misma forma que sucedía con las Monturas, puedes intercalar las acciones de los individuos que se encuentren tripulando el Vehículo, de modo que como resultado el Vehículo acaba actuando como si fuera un único ser por sí mismo.
Si tienes una Tanqueta, armada con una Ametralladora frontal (arma normal) y un cañón en su torreta (Arma de Artillería), con 2 tripulantes, asignados como un Conductor-Ametrallador y el segundo destinado al Cañón, puedes: disparar (una acción del Conductor-Ametrallador), mover(otra acción del mismo Personaje), disparar el cañón (dado que usa el cañón, un arma de Artillería, puede usarse una vez por Personaje asignado), y otras dos acciones más del Conductor-Ametrallador. En total cuatro acciones cada uno. El Conductor-Ametrallador usa su propia habilidad CAP para disparar, y el artillero la suya.

Las únicas acciones que puede realizar un Vehículo son: Movimiento, Disparar, Apuntar y Embestir. No puede quedar en Guardia excepto si solamente dispone de un tripulante.

El único tripulante de un Vehículo que se encuentre en estado de Guardia, sólo podrá interrumpir disparando Armas Ligeras de su Vehículo, y no armas Pesadas, como los cañones de los tanques. En las características de cada Vehículo concreto se clasifican las armas que posee en Ligeras o Pesadas.

Una Unidad de Combate de Vehículos está formada por un solo Vehículo.
Las habilidades a usar serán las de la Tripulación elegida:
CCC, CAP, MNT en %. Con más de un tripulante, recuerda que estás obligado a especificar cual es el Conductor y a quien o quienes destinas al resto de funciones, como Artillería (si posee esta función).

Durante la partida tienes libertad para cambiar esta organización en cada turno, excepto para el Conductor, pero es mejor para un desarrollo dinámico si los dejáis asignados de forma permanente y sólo hacéis cambios en momentos muy puntuales.

Deberías asignar a la Tripulación una Armadura y un Arma por si tiene que salir del Vehículo (si los recursos de la ambientación lo permiten).

- Cuesta una acción entrar o salir de un Vehículo.
- Un enemigo no puede entrar si ya hay alguien dentro.

La tripulación puede abandonar su Vehículo e ir a pie, a riesgo que alguien capture su máquina y la use.
En el interior de un Vehículo Cerrado, no puede haber más Personajes que el máximo especificado en su valor de Tripulación, ya que entorpecerían la acción del resto.

En cambio, siempre puedes asignar menos tripulantes si así lo deseas.

Las armas de los Vehículos equivalen a las versiones portátiles (ligeras) y de Artillería (pesadas) de los Personajes que se desplazan a pie.
Se especifica en un Vehículo si hay armas de tipo Artillería. Para estás, cada Personaje disponible equivale a una acción de disparo.
Puede moverse (gastando acciones del Conductor) y hacer tantos ataques como le sea posible según su tripulación. Si quieres asignar al Conductor como ayudante de Artillería, el Vehículo no podrá moverse ese turno ni una sola acción. De todas formas, el máximo son 4 acciones de disparo en un turno para cada arma de tipo Artillería que posea el Vehículo.

Muchos Vehículos ya llevan incorporada la radioemisora, de modo que pueden comunicarse entre sí o con un observador avanzado a sus efectos. Cuando se especifique que el Vehículo lleva una Ametralladora Frontal (que suelen tener un radio de 90°), ésta es usable también por el Conductor, que puede alternar sus cuatro acciones entre acciones de Desplazamiento (Movimiento o Embestir) y de Disparo de este arma.

Ejemplo: *en un tanque armado con un cañón y una ametralladora frontal, con una tripulación de 4, uno es el Conductor, otro está destinado como ametrallador, y los otros dos son dotación de artillería: el cañón de ese tanque puede disparar dos veces (si la potencia del cañón no es negativa). Puedes decidir que el ametrallador ayude con el cañón ese turno: tres Personajes proporcionarán tres disparos, y el Conductor se hace cargo de la ametralladora, por ejemplo moviendo dos veces y disparando la ametralladora otras dos.*

Un Vehículo poseerá las siguientes características:
- Blindaje: Con su Resistencia en %
- Velocidad: Distancia que puede recorrer con cada acción de movimiento. Mueve un máximo de 4 veces (las 4 acciones del Conductor).
- Tripulación: El número de Personajes que puedes asignar a ese Vehículo. No puedes asignar más pero si menos.
- Armas: Armas específicas, generalmente armas de explosión de gran Potencia y Alcance. Esto implica que la munición será limitada, y deberás contabilizarla. Para la línea de tiro, también deberás centrarla en el centro de la figura que representa al Vehículo, y medir desde ese centro (mientras que con los Personajes medíamos a partir de la peana).
Resulta muy útil que quede previamente establecido qué punto del Vehículo se considerará como centro (en las miniaturas suelen existir varios detalles que ayudan a establecerlo).

El Vehículo podrá poseer armas de tipo Artillería (o Pesadas, como cañones o lanzamisiles), y armas normales (o Ligeras, como ametralladoras). Además, para un arma de Artillería, puede haber dos tipos de munición: de Fragmentación (la que usa plantilla de área de efecto) o Perforación (afecta un área de 2,5cm, equivalente a la propia Diana). Cuando se disponga de los dos tipos de munición, antes de efectuar un disparo, el jugador debe indicar cual va a usar.

Recuerda la norma habitual para armas de Artillería o de Área de Efecto Distante: si el Objetivo (la Diana) se encuentra a 20cm o menos (midiendo desde el punto central del Vehículo): el acierto es automático, y en el lugar exacto al que se apuntaba (no hay desviación).
Se escribe una marca en el CAP del tirador, y se efectúan las correspondientes Tiradas de Resistencia por parte de quienes hayan sido alcanzados (Disparo a Bocajarro).

Para cada arma que posea el Vehículo, se especifica su ángulo de acción y su orientación si ese ángulo es limitado. Si con los Personajes de a pie el ángulo era siempre de 180°, el arma de un Vehículo puede abarcar 90°, 180° o incluso 360° (armas en torretas móviles). Cuando uses un arma de 90° o 180°, se indica hacia donde están encaradas, generalmente hacia la parte frontal, pero puede ser la trasera o un lateral.

Los Vehículos pueden aprovechar una acción de Desplazamiento efectuada por el Conductor para Embestir a otros Personajes, Personajes Montados, Monstruos o Vehículos, y destruir elementos del escenario de tipo Vulnerable. No sirve contra elementos Invulnerables.

Si se realiza una acción de Embestir contra un elemento Blindado, el elemento Blindado recibe dos Tiradas de Resistencia, y el Vehículo que ha embestido recibe una Tirada de Resistencia. Si el elemento Blindado supera las Tiradas de Resistencia, el Vehículo termina su acción de Embestir en ese punto (de lo contrario el Vehículo puede seguir avanzando).
Esa acción de Movimiento puede terminar en algún punto de impacto de la embestida, o seguir hasta agotar la capacidad de movimiento según se prefiera.
Embestir a otro Vehículo, Personaje o Figura Montada, tiene éxito automático, y supone para ésta víctima tener que realizar 2 Tiradas de Resistencia. Se trata como si hubieran sido víctimas de dos disparos: reciben el equivalente a 2 impactos automáticos, por lo que deben superar esas 2 tiradas de Resistencia, con las correspondientes muertes y destrucciones, o disminuciones en –10% de Resistencia.

Para los Personajes, Personajes Montados y Monstruos, en cada ocasión que consigan un Acierto Crítico, 1 Marca en MNT, y no disminuye la Resistencia.

Sin embargo, cuando un Vehículo embiste a otro Vehículo, si bien el Vehículo que sufre la embestida recibe dos tiradas de Resistencia, el Vehículo que embiste debe superar una tirada de Resistencia (también, si saca un Acierto Crítico, no le baja la Armadura y su tripulación gana una marca en MNT).

Al asignar a un Vehículo la acción de Embestir contra Personajes, Personajes Montados, Monstruos u otros Vehículos, el jugador puede realizarlo como prefiera; puede detener su Vehículo en uno de los puntos de colisión, o seguir embistiendo hasta gastar toda la capacidad de movimiento.

A los Personajes, Monstruos o Vehículos que el Vehículo embista, primero se aplican las tiradas de Resistencia correspondientes, y si sobreviven van siendo apartadas por sus propietarios a una distancia de entre 1 y 5cm del Vehículo que las ha embestido (la distancia exacta queda a discreción del propietario), como si fueran empujadas por la inercia del impacto.

Embestir no provoca que las figuras queden unidas como en el Cuerpo a Cuerpo, pueden separarse. Aunque ya hayas embestido Personajes, Monturas u otros Vehículos, puedes volver a embestirlos otra vez si aún te quedan acciones: gastas otra acción de Movimiento para volver a pasar de nuevo. Para hacerte una idea, considera que si el Vehículo "pisa" la peana de un Personaje, lo está embistiendo.

***Ejemplo**: un tanque que se mueve 20cm por acción tiene a 12cm un Personaje. Como se ha quedado sin munición, decide gastar una acción de Movimiento para dirigirse directamente hacia el infeliz Personaje. El tanque acaba su movimiento justo en el lugar de impacto del Personaje, que recibe dos impactos automáticos: dos tiradas de Resistencia a superar. Pero también podría pedir al propietario del Personaje afectado que lo aparte al lado que prefiera (si ese Personaje ha sobrevivido, claro) para que el Vehículo pueda proseguir su marcha.*

Tanto Personajes, Personajes Montados como Monstruos pueden atacar CCC a Vehículos si sus armas son suficientemente potentes (o los monstruos incluso a pelo), pero el Vehículo no queda unido a sus peana, es libre de marcharse (y lo mismo para los Personajes y Monstruos).

Los Vehículos pueden tener Cobertura de la forma normal, aunque podrán ser vistos por encima de muros que normalmente taparían a un Personaje (3,75cm), y viceversa, podrán ver a través de elementos de esta altura. Pero, al ser visibles, sí les afectaran las explosiones si se encuentran detrás de ellos. A partir de qué medida de obstáculos no son visibles, no son afectados por explosiones, ni pueden ver a través de ellos (pero sí efectuar fuego indirecto, con Observadores Avanzados) dependerá de la Altura especificada en cada Vehículo, aunque la medida suele ser encontrarse entre 5 y 15cm.

Para usar un Vehículo en tu Grupo de Combate, primero debes diseñar a la tripulación de la forma normal descrita para crear a un Personaje, especificando tipo de tropa, armas y armadura. Luego, sumas a este Coste Total del Personaje el Coste del Vehículo, y ya está. Usa la plantilla de Vehículo para registrar los datos.

La Resistencia de la armadura de los Vehículos suele ser alta, si bien irá bajando de la forma habitual con cada impacto certero. Cuando finalmente el Vehículo no pase una tirada de Resistencia, éste no desaparece del tablero, sino que queda totalmente inutilizado. Se le deja donde estaba totalmente fijo, como un nuevo elemento de la escenografía, y si se prefiere puede colocarse un marcador que indique que ha sido inutilizado (un poco de algodón ennegrecido puede simular humo). Su poseedor tendrá que comprobar qué tripulantes han sobrevivido (dos Tiradas de Resistencia cada uno), y colocarlos con su peana en contacto con el Vehículo. La tripulación es todo lo que queda de esa UC, ahora es una Unidad de Combate formada por las figuras de la Tripulación.

Algunos Vehículos vienen equipados con radioemisora. Pero si no es así, puedes equipar a uno de tus Personajes de su tripulación con una portátil, al precio normal indicado según la época.

Un Vehículo interpuesto entre dos contendientes (dos Personajes enemigos a pie por ejemplo) puede llegar a bloquear el ángulo de visión, u ofrecer cobertura. Trátalo como si se tratara de una "pared móvil", de altura simplemente equivalente a la Altura del propio Vehículo. De hecho, al ser destruido, viene a convertirse en una "pared fija" de su misma Altura, concretamente un elemento de tipo Resistente, aunque si es Embestido por otro Vehículo sigue pudiendo ser apartado.

Algunos Vehículos, como muchos Andadores, pueden usar enormes armas de tipo CCC o CAP, llamadas Armas Gigantescas, de forma idéntica a algunos Monstruos. Cuando es así, se especifica en las características del Vehículo. Las Armas Gigantescas se consideran armas Ligeras, en lo que atañe a su uso en estado de Guardia. Puedes equiparlos con hasta dos Armas Gigantescas (por ejemplo una de CCC y otra de CAP), de forma similar a los Personajes. Esto implica que estos curiosos Vehículos (generalmente Andadores de gran tamaño dotados de brazos mecánicos) son capaces de realizar ataques cuerpo a cuerpo, como si de Monstruos se tratara, pero sin quedar atados a la peana de sus víctimas, que pueden marcharse cuando deseen, lo mismo que el Vehículo. Cuando uno de estos Vehículos realice un ataque cuerpo a cuerpo, se usará el valor de la Habilidad CCC de su Conductor. Pueden realizar ataques CCC aunque no lleven ningún arma, ocasionando entonces un Daño de x2 (como si hubieran realizado un Embestir, pero sin hacerse daño ellos mismos en caso de atacar a otro Vehículo). Si están equipados con un Arma Gigantesca, entonces suma el Bonus del arma a la habilidad correspondiente (CCC del Conductor, o CAP del Artillero que escojas), de la forma habitual con Personajes o Monstruos.

De modo idéntico a los Personajes, los Vehículos equipables con Armas Gigantescas también pueden ser equipados con enormes escudos en el espacio destinado a una de las dos armas. De hecho, puedes incluso equiparlos con dos escudos y ningún arma.

VEHÍCULOS ABIERTOS Y VEHÍCULOS CERRADOS

La principal diferencia entre un Vehículo abierto y uno cerrado se refiere al daño que pueden recibir los Personajes que viajan en él:

▶ Cuando se ataca a un Vehículo cerrado (como un tanque), sólo el Vehículo resulta dañado, la tripulación permanece a salvo en su interior, hasta que el Vehículo es destruido y la tripulación superviviente tiene que salir.
▶ Al atacar a un Vehículo Abierto con armas de Tiro, el atacante debe indicar cual es su blanco, si el Vehículo o alguno de los Tripulantes. Un tripulante de un Vehículo Abierto sí puede ser dañado por armas de Potencia 0% o inferior.

Si se escoge a un Tripulante como objetivo, todo se resuelve de la forma normal. Si se trata de un arma de Área de Efecto, y ese Área afecta al Vehículo, todos (tanto Vehículo abierto como tripulantes o pasajeros) deben superar las tiradas de Resistencia.

Cuando tires la Resistencia de un Vehículo, todo funciona de forma similar a la habitual: con fracaso queda destruido, con éxito baja su resistencia en –10%, si sacas un Acierto Crítico, no baja su resistencia y apuntas una Marca en la MNT de todos sus ocupantes.

Resumen de la Resistencia
▶ Las armas tipo CAP de Potencia menor al 0% y las armas de tipo CCC de Daño x1, nunca afectan a los Vehículos.
▶ Las armas de Tipo CAP con una Potencia de 0% o mayor, o con un Daño de x2 o mayor (sin importar la Potencia), y las de Tipo CCC con un Daño de x2 o mayor, pueden dañar Vehículos con un Blindaje o Armadura de hasta 90%.
▶ Las armas de Tipo CAP con una Potencia de 30% o mayor, o con un Daño de x2 o mayor, y las de Tipo CCC con un Daño de x2 o mayor, pueden dañar Vehículos con un Blindaje o Armadura de hasta 190%.
▶ Sólo las armas Tipo CAP y Tipo CCC con un Daño de x3 o mayor, pueden dañar a Vehículos con un Blindaje o Armadura de 200% o superior.

Si un Vehículo que poseía un valor de Resistencia que no quedaba afectado por un tipo de armas, ve reducida su Resistencia hasta un nivel en que sí, ahora esas armas sí pueden dañar al Vehículo.
En los anexos de este libro, está la plantilla con espacio para hasta 6 tripulantes, según especifique el Vehículo. El Coste Total de esta Unidad de Combate será la suma del coste del Vehículo y la de los tripulantes.

EFECTO DE LAS ARMAS EN EL BLINDAJE DE LOS VEHÍCULOS

CARACTERÍSTICA DEL ARMA	BLINDAJE AL QUE PUEDE AFECTAR		
	HASTA 90%	HASTA 190%	CUALQUIERA
Tipo CAP Potencia menor al 0%	-	-	-
Tipo CCC de Daño x1	-	-	-
Tipo CAP Potencia igual o mayor al 0%	SÍ	-	-
Tipo CAP de Potencia igual o mayor al 30%	SÍ	SÍ	-
Tipo CAP de Daño x2 o mayor (sin importar Potencia)	SÍ	SÍ	-
Tipo CCC de Daño x2 o mayor	SÍ	SÍ	-
Tipo CAP Daño x3 o mayor (sin importar Potencia)	SÍ	SÍ	SÍ
Tipo CCC Daño x3 o mayor	SÍ	SÍ	SÍ

FUNCIÓN DE TRANSPORTE EN LOS VEHÍCULOS

Además de los Personajes de la UC que conforman la tripulación de un Vehículo, puedes llegar a transportar de un sitio a otro a soldados de infantería que se encaraman a un Vehículo en principio no diseñado para eso, o se sientan en la parte trasera de un transporte.

Puedes transportar Personajes de a pie:

▶ En el exterior de cualquier Vehículo. El límite es de seis Personajes, si no se especifica lo contrario en las características del Vehículo.

▶ En el interior de algunos Vehículos. Según lo especificado en las características de esos Vehículos.

Para subir a un transporte, un Personaje debe estar tocando con su peana el Vehículo, y entonces gastar una acción para subir.

Para bajar, activas la figura que desees, y gastando una acción, la colocas en la mesa de juego con su peana tocando el transporte. Esa ha sido su primera acción, gastas las tres restantes como desees.

Cualquier Vehículo, cerrado o abierto, puede transportar en su exterior Personajes a pie (de uno a seis): un camión de transporte, un tanque, etc. Dado que las miniaturas no suelen posibilitar colocar tantas figuras (sobre todo por las peanas), para representar que esos Personajes están siendo transportados de esa forma, bastará con colocar la figura de sólo uno de ellos encima de la figura del Vehículo. Estos Personajes transportados no pueden hacer ninguna acción que no sea bajar del Vehículo. Deberías marcar en los cuadrantes de tus Personajes (con un lápiz) quienes están siendo transportados, para evitar confusiones.

Algunos Vehículos permiten transportar Personajes en su interior (lo especifica en sus características), lo que les ofrece mucha más protección. Generalmente pueden transportar de uno a seis Personajes.
Estos Personajes transportados no pueden hacer ninguna acción que no sea bajar del Vehículo.
Ese mismo Vehículo que transporta Personajes en su interior, podría además transportar más Personajes en su exterior, aunque no gozarían del blindaje que protege a los que están dentro si se trata de un blindado.

Cuando un enemigo quiere disparar con un arma normal (que no provoca un Área de Efecto, como un fusil) a un Vehículo que transporta Personajes en su exterior, debe escoger si dispara al Vehículo o a alguno de los Personajes (como hacía con los tripulantes en un Vehículo abierto).

Cuando un Vehículo que transporta Personajes en su exterior es alcanzado por un arma de Área de Efecto, incluso aunque sea el Área de Efecto más pequeña de 2,5cm (como la correspondiente a munición de tipo Perforación), debido a los fragmentos despedidos cada Personaje deberá sufrir automáticamente

RESUMEN DE MONTURAS, MONSTRUOS Y VEHÍCULOS

Clase	Tipo	Lo que pueden hacer	Muerte de la tripulación
PERSONAJE NORMAL	Varios	Ataque CCC	N/A
PERSONAJE MONTADO	Varios	Ataque CCC Embestir a Personajes Personajes Montados	Huye (si no hay nadie en contacto)
MONSTRUO	Guiado	Ataque CCC Embestir a todos	Huye (si no hay nadie en contacto)
	Independiente		N/A
VEHÍCULO	Abierto	Embestir a todos Pueden separarse de ataques en CCC de monstruos	Queda
	Cerrado		

tantas tiradas de Resistencia como hiciera el proyectil, lo mismo que para la tripulación en un Vehículo abierto: son alcanzados si el Área de Efecto alcanza al Vehículo, a pesar que el Área de Efecto en sí no les alcance directamente.

***Ejemplo**: Antonio tiene una tanqueta que transporta encima cuatro soldados. Un proyectil de fragmentación con Tiradas de Objetivo x2 cae afectando una parte de la Tanqueta. La Tanqueta recibe su daño, pero además cada Personaje transportado en el exterior deberá superar las dos Tiradas de Resistencia que provocaba ese proyectil. Un viaje muy movido.*

Cuando un Vehículo, cerrado o abierto, es destruido (no pasa una tirada de Resistencia) todos sus ocupantes, Tripulación y Pasajeros, deben sufrir dos Tiradas de Resistencia.

A efectos de Reagrupación, se considera que todos los Personajes, Tripulantes y Pasajeros, de un mismo Vehículo, tienen sus peanas en contacto y pueden reorganizarse a voluntad en nuevas Unidades de Combate, según lo explicado en la sección de Reagrupación.

RESUMEN

En un Vehículo, Montura o Monstruo Guiado con más de un tripulante, el Conductor normalmente podrá disparar algun tipo de arma o efectuar desplazamientos, mientras que el resto sólo podrán usar armas y no podrán gastar acciones para efectuar desplazamientos.
En los Vehículos, Monstruos Guiados y Monturas de más de un tripulante, se considera a toda su tripulación como si se tratara de un solo ser: puedes intercalar las acciones pertenecientes a diferentes Personajes.
Por otra parte, si un Vehículo u otro medio de combate dispone de más de un arma, para cada acción debes indicar qué arma se está usando. Si apuntas con un arma a un objetivo y cambias de arma para apuntar al mismo objetivo, el Apuntar nunca te sirve para esa nueva arma.

ÁNGULO DE VISIÓN
EN MONTURAS, MONSTRUOS Y VEHÍCULOS

Anteriormente hemos comentado que independientemente de la forma de la figura de cada Personaje, se supone que miden de alto 3,75cm, para evitar que las figuras agachadas o de tamaños diversos puedan plantear problemas de interpretación para el cálculo de las coberturas. En cuanto a la anchura, se usa la de sus peanas. De hecho, es como si estuviéramos jugando con las cajas redondas de plástico de los carretes fotográficos (podéis probarlo si tan mal vais económicamente para comprar figuras, aunque esas cajitas en realidad miden 3cm de ancho por 5cm de alto).

De esta forma, un Personaje deja de ser visible para otro Personaje si se interpone entre ellos un elemento lo bastante ancho, y de 3,75cm de alto. Esta medida es de referencia, evidentemente tu escenografía será más alta o más baja, pero sirve para establecer un límite. Personajes Montados, y algunos Personajes enormes (como los Hombres Lobos) necesitan que el obstáculo sea de 5cm (en esos casos ya se especifica en sus características).

Pero para que un muro esconda la gran silueta de un Vehículo o un Monstruo la altura *mínima* de ese obstáculo muro deberá ser mayor. Dado que se trata de casos muy particulares, se especifica en cada caso. Para simplificar las operaciones en el campo de batalla, agrupamos Vehículos de diferentes alturas reales, pero que siguen un valor medio, en una sola categoría, como Altura 5cm, Altura 7,5cm, etcétera.Altura necesaria de un obstáculo para que las figuras "ni se vean ni puedan ser vistas":
▶ Para los Personajes en general: de 3,75cm
▶ Algunos Personajes enormes (se especifican en su caso) y todos los Personajes Montados: de 5cm
▶ Para los Monstruos y Vehículos entre 5cm y 15cm (se especifica en las características cada caso)

Fíjate que coincide exactamente con la capacidad de quedar a salvo o no de una explosión (armas de área de efecto) tras un obstáculo.

ESTADO DE GUARDIA
EN PERSONAJES MONTADOS, MONSTRUOS GUIADOS Y VEHÍCULOS

Dadas las especiales características de los elementos formados por un equipo de Personajes como Monturas de más de un tripulante (un carro de guerra por ejemplo), Monstruos Guiados con varios Personajes (como un Elefante), o Vehículos como la Tanqueta, y su idiosincrasia, que les permite intercalar acciones de sus diferentes tripulantes, como si se tratara de un solo ser, la necesidad de una alta coordinación del grupo hace que en los trepidantes campos de batalla de Semper Fidelis estas tripulaciones no puedan quedar en Guardia. Lo mismo se aplica para las dotaciones de artillería en contacto con esa pieza artillera (Armas de Efecto Distante: Artillería).
La norma es la siguiente: un elemento de combate formado por un grupo que actúa conjuntamente pudiendo intercalar acciones, no puede quedar nunca en Guardia.Pero si ese mismo elemento está conformado por un solo Personaje, sí puede quedar en Guardia. Podría ser el caso de un Vehículo, Monstruo Guiado, o Montura de un solo tripulante (porque los demás hayan caído), o una pieza de artillería con un solo sirviente.

Resumen
▶ **Sí pueden quedar en Guardia:**
Personajes a pie.
Monturas de 1 tripulante.
Monstruos Independientes.
Monstruos Guiados con 1 tripulante.
Vehículos con 1 tripulante.

▶ **No pueden quedar en Guardia:**
Monturas con 2 o más tripulantes.
Monstruos Guiados con 2 o más tripulantes.
Vehículos con 2 o más tripulantes.



MÚSICOS Y PORTAESTANDARTES

En lugar de equipar con un arma a una de tus figuras, puedes añadirle un instrumento musical o un estandarte. Al primero le llamamos Músico, y al segundo Portaestandarte. Estos enseres dan algo de motivación a la tropa durante las batallas.
Si en tu ejército hay algún Músico, todos los Personajes de tu bando obtienen un Bonus permanente +10% en Mente para las tiradas necesarias. Si en tu ejército hay algún Portaestandarte, todos los Personajes de tu bando obtienen un +10% en Mente. Puedes tener en tu ejército tantos de cada tipo como quieras, pero sólo contará uno de ellos (Músico o Portaestandarte) para cada efecto, de manera que en total sólo puedes obtener un +20%. Eso sí, a aplicar a todo tu ejército. Lo usual es que un Personaje lleve un estandarte o un instrumento y un arma de alguna clase, pero si lo deseas, dado que cada Personaje puede llevar hasta dos objetos (usualmente una o dos armas, y a parte su armadura) puedes incluso concentrar ambas funciones en un solo Personaje, que lleve estandarte e instrumento musical al mismo tiempo, otorgando en total el Bonus +20%.
¡Pero cuídale mucho, déjale en retaguardia!

SISTEMA DE TURNOS (OPCIONAL)

Te presentamos a continuación un sistema de turnos que es bastante más complejo que el descrito en las reglas básicas, y que podéis aplicar si todos estáis de acuerdo. Proporciona una incertidumbre sobre los sucesos en la batalla que resulta bastante interesante, aunque, como decimos, la complejidad aumenta un poco. Si no lo ves muy claro, sigue usando el sistema de turnos alternativo que ya te definíamos en las Reglas Básicas.

Redefiniremos un poco los conceptos de:
- ▶ Partida.
- ▶ Ronda.
- ▶ Turno.

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 "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.

Cuando seáis varios jugadores, al decidir al principio de cada Ronda quién irá declarando primero cada vez, es ideal usar contadores para indicar quien va primero, quien segundo, etc., cada vez. Puedes usar los marcadores de Elevación, que llevan un número impreso en ellos.

AMBIENTACIÓN MODERNA

Ejemplo: *Joshua ha creado ya cinco Unidades de Combate, cuatro están formadas por varios miembros, y las denomina Equipo-A (de cuatro Personajes), Equipo-B (de tres Personajes), Equipo-C (de seis Personajes), y Equipo-D (dos Personajes), y la cuarta es una figura solitaria, a la que designa por su propio nombre: Kirk Werner, aunque podría llamarlo también Perros Viciosos, que es la UC de Kirk. Su contrario, Jonathan, aparece con tres Unidades de Combate, a las que designa Rojo (cuatro hombres), Verde (de cinco hombres) y Dorado (de cuatro hombres). Empieza una nueva Ronda, es el primer turno. Joshua tiene más UC que Jonathan, e indica que él activaría al Equipo-B usando un soldado con una MNT de 50, a lo que Jonathan responde que activaría a la patrulla Rojo usando a un Personaje con MNT de 70. Ambos lanzan un porcentaje, Joshua obtiene un 32, y Jonathan un 28. Joshua suma 50+32=82, y Jonathan 70+28=98. Jonathan está obligado a activar en primer lugar a su patrulla Rojo, y en cuanto acabe Joshua deberá activar a su Equipo-B. Tal vez Joshua precisamente pretendía activar en segundo lugar. Una vez estas dos se han activado, se repite el proceso: nuevo turno, Joshua escoge a su Equipo-A, Jonathan a Verde, y esta vez se activa primero Equipo-A y luego Verde. Tercer turno, Joshua escoge Equipo-D y Jonathan a Dorado, ganando Dorado la tirada. Cómo sólo quedan Equipo-C y Kirk, del bando de Joshua, éste los activa a su gusto, primero a Kirk, y luego al Equipo-D. Finalizado esto, ha concluido una Ronda entera, de cinco turnos en total.*

METEOROLOGÍA Y ESCENARIOS

En un escenario concreto puedes querer establecer reglas de meteorología. Éstas pueden causar efectos como menor capacidad de movimiento, menor número de acciones, e incluso un corto alcance de visión, todo provocado por intensas lluvias, nevadas, frío, y cualquier otra condición climatológica que puedas querer añadir.
Una lluvia intensa tiene incluso efectos nefastos en armas basadas en una "mecha" como los Arcabuces: es necesario realizar una tirada de dado al principio de la partida para saber si la lluvia deja los Arcabuces inservibles. Los comandantes de los Tercios españoles, famosos por sus Arcabuceros, solían sabiamente combinar Arcabuceros con Piqueros por varias razones. Dejamos los detalles concretos para cada escenario, o para que los improviséis a vuestro gusto.
De todas formas aquí os ofrecemos alguna guía:

LLUVIA

Algunas armas quedan inutilizadas, como Arcabuces, armas de chispa (funcionaban con pedernal) y armas de percusión. Se especifica en las características de las armas en las tablas correspondientes.

Al principio de la Ronda debe lanzarse 1d10:
- ▶ En zonas mediterráneas, un resultado entre de 1 o 2 equivaldrá a lluvia. En zonas templadas, un resultado entre 1 y 3 indicará lluvia.
- ▶ En zonas tropicales, llueve con un resultado entre 1 y 5.
- ▶ En escenarios concretos, pueden especificarse otras proporciones teniendo en cuenta zona geográfica y periodo del año.
- ▶ **Niebla espesa:**

Visibilidad máxima 40cm.
- ▶ **Lluvia torrencial:**

Las normas ya especificadas en "lluvia".
Movimiento a la mitad.
Visibilidad máxima 80cm
- ▶ **Nieve intensa:**

Movimiento a la mitad.
Visibilidad máxima 60cm.
Sería interesante añadir a la escenografía algún elemento que lo recuerde: tal vez elementos que puedan irse cambiando de sitio si en algún momento molestan para el cálculo de distancias, como nubes hechas de algodón que se aguanten en un alambre con una peana, el mismo algodón directamente en el tablero para la niebla, cubrir el tablero con un mantel blanco si estamos jugando en una nevada, y todo aquello que se te ocurra.

LA VICTORIA



Una partida finaliza cuando los objetivos de ese escenario han sido cumplidos por uno u otro bando. Dado que suele tratarse de enfrentamientos entre "profesionales", no se suele terminar con la vida de todos los contendientes del bando derrotado, sino que son devueltos a sus orígenes de una u otra forma (escapan por su propio pie, se les deja libres a cambio de intercambios por otros prisioneros, etc.) a no ser que el escenario concretamente especifique como objetivo un "no hay prisioneros".

Al finalizar el escenario, podrás pasar a devolver los valores originales de la armadura, eliminar los efectos del Chequeo de Moral, cambiar la indumentaria de tus Personajes, y acceder al aprendizaje.

VICTORIA

Cada escenario proporciona recompensas para el equipo vencedor, a veces incluso algún premio de consolación para el equipo perdedor. Puede ser en forma de mejoras en sus habilidades por un escenario especialmente cruento, raros equipos de una civilización o una tecnología olvidada o armas de altas prestaciones halladas tras la batalla. Incluso podrías llegar a ganar un aliado para tus tropas en forma de Personaje con habilidades envidiables.

APRENDIZAJE

Al final de la partida, tanto si has ganado como si has perdido, tus supervivientes tienen la posibilidad de asimilar como aprendizaje lo que han vivido en la práctica.

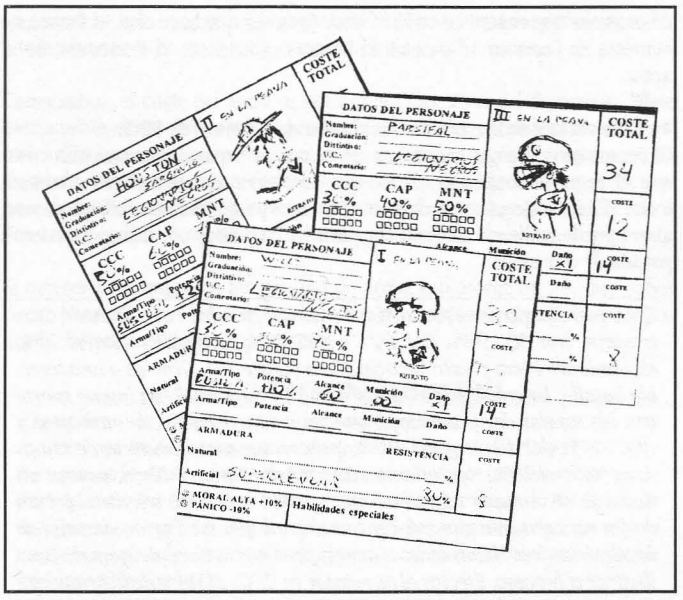
Cada vez que un Personaje ha usado con éxito una habilidad (CCC, CAP o MNT) has anotado una marca con lápiz, o incluso dos. La cantidad total está limitada a un máximo de diez marcas para cada tipo de habilidad por batalla. Al final de la partida, por cada marca podrá intentar aumentar esa habilidad en 1d6 puntos.

Debe lanzar 1d100, y sacar un número mayor al de su habilidad. Si lo consigue, lanza 1d6 y el resultado se añade a esa habilidad. En esta ocasión, los siguientes resultados son especiales: si el resultado ha sido entre 96 y 100, añade 2d6 en lugar de 1d6.
Si al sumar puntos, consigues llegar o superar el 100%, puedes seguir aumentando el valor de esa Habilidad: de cara a las tiradas de Aprendizaje, sólo tendrás en cuenta las decenas y unidades, no las centenas. Por ejemplo, un soldado con CAP 123%, que puede realizar una tirada de Aprendizaje, sumará el 1d6 si consigue obtener un resultado mayor de 23 con la tirada de dados. Si llegas al siguiente nivel, el 200%, vuelve a suceder lo mismo, ese nivel ya ha sido conseguido, simplemente sigues haciendo las tiradas de Aprendizaje con respecto a las decenas y unidades del valor de esa Habilidad, sin considerar las centenas. De todas formas, va a ser muy poco probable que un Personaje llegue tan lejos, pero si lo consigue, se lo habrá ganado a pulso.

***Ejemplo:** Un Personaje llamado Walter, que empezó con CCC 50%, CAP 60% y MNT 70% (coste 18), tira por una marca conseguida en CCC, y saca un 03. Se le podrá sumar 1d6, tira y saca un 2. Ahora sus estadísticas son CCC 52%, CAP 60% y MNT 70%, y su Coste sigue en 18, ya que no ha cambiado las "decenas" de ninguna habilidad. Otro Personaje, que tenía CCC 96%, lanza los dados para intentar aumentar y saca un 98. Perfecto porque ahora suma 2d6. Lanza y obtiene un total de 8. Su CCC es ahora 104%, y en el futuro, cuando intente superar las tiradas de aprendizaje, tendrá que sacar "4 o más" con 1d100: ha llegado a tal nivel de maestría que ha supuesto un salto espeluznante para sus capacidades y se le abre un nuevo mundo ante sí.*

El aprendizaje en los monstruos es prácticamente idéntico, sólo que por cada nueva decena conseguida en cada una de sus Habilidades, primero deberá multiplicarse por el factor especificado en las tablas correspondientes, y después añadir el resultado al Coste del Monstruo.

Si las Marcas que consigan los Personajes Jugadores para Tiradas de Aprendizaje de Semper Fidelis provocan aumentos en sus habilidades, que luego puedan traspasarse a sus fichas de Personaje en el juego de rol, es algo que



dependerá de la decisión del árbitro de ese juego de rol, aunque sí deberían aceptarse estos aumentos, ya que un combate en masa debería representar para los Personajes Jugadores una experiencia bastante importante.

MITOS, HÉROES Y LEYENDAS

Algunos seres tienen valores iniciales en sus habilidades por encima de 100%. Puede que tengan las tres por encima de 100%, o sólo algunas de ellas. Los seres con habilidades por encima del 100%, pueden aprender de la forma habitual, como explicábamos en el apartado anterior.
Además, algunos Personajes especiales empiezan con valores diferentes de los valores base de las tablas. Son héroes o malvados con nombre y apellido, con historia a sus espaldas, y suelen aparecer en los escenarios de ampliación. Sus valores base iniciales pueden ser del estilo Capitán Moravius Blood, "CCC 54% CAP 78% MNT 92%", por ejemplo.

CONVERTIRSE EN UNA LEYENDA

Cuando un gran guerrero alcanza un cierto nivel de maestría y conocimientos, se vuelve tan fuerte y poderoso que supera en mucho a sus congéneres. Las normas que relatamos a continuación se aplican sólo a Personajes y Monstruos, y están relacionadas con los progresivos aumentos de las centenas en los valores de sus Habilidades.

► Cada vez que una de las Habilidades de un Personaje (CAP, CCC o MNT) alcanza la siguiente centena, como comentábamos en el apartado de Aprendizaje, gana un premio especial. El premio es específico de cada Habilidad, y está relacionado con ella. Para realizar estas mejoras, primero deberás realizar todas las tiradas de Aprendizaje de las tres Habilidades, y luego aplicar los efectos que sean necesarios, según las siguientes instrucciones:

► Cada vez que se logre aumentar el valor de centenas de CCC:
El desarrollo muscular de este Personaje es impresionante, tanto, que incluso 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, este se le suma. El Coste del Personaje aumenta en +2 cada vez que se sume este valor de Armadura Natural.

► Cada vez que se logre aumentar el valor de centenas de CAP: 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 10cm 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.

► Cada vez que se logre aumentar el valor de centenas de MNT:
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 1 acción extra. Si antes podía realizar cuatro acciones, ahora puede realizar 5. El Coste aumenta en 10 puntos por cada acción extra ganada de este modo.

Ejemplo: *Sergio tiene un curtido Personaje Hombre Lobo llamado Crorrmann, con CCC 98%, CAP 89% y MNT 93%, Armadura Natural 70%, Movimiento 10cm y Salto Vertical 10cm (Coste 35). Gracias a una terrible batalla, ha conseguido tantas Marcas, y ha tenido tan buena suerte con las tiradas de Aprendizaje, que sus valores acaban de aumentar a CCC 112%, CAP 101% y MNT 102%, que con sus características de Armadura Natural 70%, Movimiento 10cm y Salto Vertical 10cm, suman un Coste de 40. Aunque sobre este nuevo valor, aún falta añadir el precio de las ventajas que ganará. No es habitual que un Personaje suba de nivel en las tres Habilidades a la vez, pero nos servirá de ejemplo para ilustrar el proceso. Efectos al aumentar su CCC: El Valor de la Armadura Natural del Hombre Lobo era de 70%. Ahora le sumamos otro 20%, y queda en 90%. Si con el tiempo llega a otra centena, sumaría otro 20% y quedaría en 110%, y así indefinidamente. Pero por cada aumento de 20%, el Coste de tu Personaje aumenta en 2 puntos. El Coste de Crorrmann es ahora de 42. Efectos al aumentar su CAP: Crorrmann tiene una puntería excepcional. Cuando use cualquier arma de Tipo CAP, dispondrá de un Bonus de +10cm al Alcance Base. Esto aumenta el Coste de Crorrmann en 10 puntos, que ahora es ya de 52. Efectos al aumentar su MNTEl Personaje gana una acción. El Coste aumenta en 10 puntos por cada acción ganada. Si antes tenía 4 acciones, ahora dispone de 5 acciones. Para Crorrmann, los demás se mueven a cámara lenta. Su Coste final es de 62.*

Cuando quieras aplicar estas normas a Monstruos, ten en cuenta que los valores indicados para añadir al Coste (+2, +10 y +10) primero deberán multiplicarse por el mismo factor que se especifica en cada caso concreto (el Dragón multiplica por 10, el Gigante por 3, etc) para las mejoras por Aprendizaje antes de sumarse al Coste del Monstruo.

Hay otra forma de conseguir aumentar las características de un Personaje, raras, pero poderosas: mediante Conjuros o máquinas misteriosas que aparecen descritas en los suplementos de *Semper Fidelis*.

RESET Y STOCK

Al finalizar la partida, se considera que las armaduras de tus Personajes supervivientes son reestablecidas a sus porcentajes originales (reparadas). También puedes cambiar su armamento y su coraza por otras, evidentemente anotando los nuevos costes.

Tienes libertad total para intercambiar este material con el de las tablas, pero nunca puedes modificar a voluntad las estadísticas de las habilidades de los Personajes, que reflejan su estadío actual de aprendizaje personal.

Las armaduras de origen biológico de algunos seres no humanos se regeneran de la misma manera que se reparan las armaduras artificiales hasta volver a su estado óptimo.

Tus primeros soldados provendrán de las tablas, así como la mayor parte de tu equipo. Pero rápidamente empezarás a tener soldados curtidos, con nombre y apellido, y ocasionalmente en algún escenario encontrarás algún objeto especial. Todo esto los guardarás entre partida y partida en lo que llamaremos Stock. Cada jugador irá confeccionando su propio Stock, donde guardará a sus soldados ya curtidos en la experiencia de la guerra.

LOS PERSONAJES

Podrás guardar aparte los Personajes que vayan superando batallas y aprendiendo y escoger de entre ellos a quienes desees para tu siguiente batalla. Deberás seleccionar a tus tropas de entre el Stock que habrás ido creando tras jugar varias partidas, o reclutarlos directamente de las tablas base. A pesar que hemos ofrecido un sistema de creación "transparente", está dirigido a una fácil comprensión y memorización.
No puedes crear tus propias combinaciones del tipo "soldado 90/90/90" y pagar 27 puntos por ese soldado, ya que desequilibrarían el reglamento: la filosofía del juego es que un Personaje llegue por sus propios medios a esos niveles.

Los Personajes de las listas representan evidentemente a ambos sexos, a pesar que se use el género masculino en su clasificación.

EL EQUIPO

El equipo que se presenta en las tablas es ilimitado, y puedes asignar el que prefieras a cada soldado antes (y sólo antes) de la batalla, simplemente pagarás por él en el Coste Total de cada Personaje.

Semper Fidelis te permite escoger el nombre de las armas de la tabla para tu equipo, ya que dependerá del origen "étnico" que decidas dar a tus Unidades de Combate.

Las armas de fuego para el juego Moderno, Contemporáneo o Futurista tienen munición "infinita", sólo tendrás que contabilizar las municiones con las armas de explosión, o las armas arcaicas en las que la munición ocupa bastante lugar o peso.

AMBIENTACIÓN: FUTURISTA

Ejemplo: *María ha creado un Grupo de Combate cuyos soldados tienen apellidos como Vierbowsky, Boikov, Karpov, etc. Así que decide nombrar a los fusiles que fabrican en su planeta de origen como "Kalashnikov", a las pistolas "Tokarev", etc. Pura nostalgia.*

AMBIENTACIÓN: ANTIGUA

Ejemplo: *Guadalupe ha creado un arquero. Le asigna un arco largo, que lleva 20 flechas. Apunta un 20 en Munición, e irá borrando cada flecha lanzada, hasta que se le acaben. En ese momento, o busca otro arco con flechas (o un arma de tipo CCC), o sólo podrá luchar cuerpo a cuerpo "a pelo", ya que su arma tipo CAP no le da ningún Bonus a su CCC.*

Cuando un Personaje tiene asignada un arma de disparo, podrá luchar igualmente cuerpo a cuerpo. Sin embargo, si no lleva como segunda arma una de Tipo CCC, usará su Habilidad CCC "a pelo".

Si en el transcurso de un escenario has dado con un equipo único (alta tecnología, prototipos, material alienígena) como una superarmadura o un rifle-láser, podrás anotarlo en tu Stock y otorgárselo al soldado que prefieras, pero sólo dispondrás de ese rifle-láser o esa superarmadura (si lo encuentras en medio del transcurso de la batalla, puedes asignárselo a uno de tus Personajes con un Cambio de Impedimenta). Si además te arrebatan tu juguete en combate, lo habrás perdido.

De hecho, en una ambientación concreta, por ejemplo en plena Edad Media, y si no sois demasiado escrupulosos, podéis designar como premio a una batalla un arma de una era tecnológicamente superior, por ejemplo un Arcabuz (aparecido de quién sabe dónde), aunque esto puede acabar desequilibrando el juego. Vosotros mismos.

Si el escenario no indica lo contrario, se aplica siempre la norma "para el vencedor los despojos": cualquier material que haya quedado sobre el campo de batalla (armas y armaduras) debido a que sus poseedores murieron, quedan en manos del vencedor. De todas formas la mayoría de las veces serán armas y armaduras que ya pueden conseguirse libremente en las tablas, pero tal vez en alguna ocasión algún soldado haya perdido un equipo muy especial.

AMBIENTACIÓN: MODERNA

Ejemplo: *Pepe y Pepa se han hartado de jugar a cartas, y deciden echar una partida a Semper Fidelis. Los equipos de mercenarios de Pepe y Pepa han intentado conquistar un antiguo y abandonado enclave de alta tecnología. Pepe ganó la batalla, y sus tropas hallaron en el interior de un laboratorio un Rifle-Láser de alta potencia que nadie hoy en día podría fabricar. Se lo asigna a su Sargento Villas. Sin embargo, tiempo después, en un nuevo enfrentamiento, el Sargento Villas muere, y su precioso Rifle-Láser es capturado por un soldado enemigo, Hudson, perteneciente a Pepa. Pepa pierde también esta nueva batalla, pero su soldado Hudson sobrevive, y por tanto se queda con el Rifle-Láser. Si Hudson hubiera muerto después de capturar el rifle-láser y nadie lo hubiera recuperado, el rifle pertenecería ahora al bando que ganó la batalla, el de Pepe.*

Según el tipo de ambientación, se ofrece equipo genérico para todos los bandos posibles, o específico a cada facción.

En otros casos, en la ambientación futurista por ejemplo (Dark Echelons), se define que sólo puedes asignar a los humanos el equipo que aparece en las tablas para humanos o el que consigas y captures de otros, incluso otras especies inteligentes, pero no puedes equipar directamente con material de otra especie a un humano.

Lo mismo se aplica al revés: si escoges un bando no humano, podrás acceder a todas las armas de ese bando, pero no a las armas humanas.

Como sabes, el coste del arma se sumará al Coste Total del Personaje. Fíjate atentamente en un dato: algunas armas antiguas tienen incluso un Coste negativo; evidentemente, ese coste se resta para el Total, en lugar de sumarse. Se ha diseñado de esta forma para facilitar su memorización. Recuerda que el coste base de un Personaje es "potencial en bruto", siempre hay que añadir una o dos armas (y si se desea una armadura) para conocer el coste real.

Si quieres Personajes sin ningún tipo de arma, eso otorga un –3, que debes restar para conocer el Coste Total de ese Personaje al prepararlo, pero no queda muy claro si eso es una ventaja.

AMBIENTACIÓN: MODERNA

Ejemplo: *tras un enfrentamiento victorioso contra fuerzas de otra especie, los soldados humanos de Antonio recogen los "despojos" que han quedado en el campo de batalla, entre los que hay un "faser" que pertenecía a un Personaje alienígena. Podrá apuntarlo en su Stock de equipo raro y equipar con él a quien prefiera, a pesar que es un objeto corriente y de adquisición ilimitada en la creación de los Personajes de esa raza alienígena.*



AYUDAS DE COMBATE



Recuerda que el Coste Total de un Personaje se mide sumando su Coste, el coste de sus Armas y el coste de su Armadura. Cada Personaje podrá llevar una o dos armas (con todas las municiones que implica) y sólo una armadura. Hay otros elementos que el Personaje puede llevar ocupando el espacio equivalente de un arma, como estandartes y otros.

El Tipo de Tropa (Reemplazo,...) es sólo una referencia, no necesitas anotarlo en los cuadrantes: lo importante son sus niveles de habilidad. Sí debes anotar a qué especie pertenece (humano, elfo, centauro, alienígena,...). Respecto a la Unidad de Combate a la que pertenece y a su graduación, es algo que puedes escoger libremente, y con los Personajes en Stock puedes cambiarlo a tu antojo. Tú eres el Comandante de tus tropas: asciende, degrada y asígnales las misiones a tu albedrío.

Con los Personajes que han ganado experiencia, a la hora de volver a usarlos, eso también contará, pero sólo cuando ganan mucha experiencia: para el Coste Base de cada Personaje sumamos las decenas de sus características de Habilidad (CCC, CAP y MNT), sin tener en cuenta sus unidades.

AMBIENTACIÓN: MODERNA

Ejemplo: *Nathaniel tiene en Stock a un soldado, Nick Banner, al que reclutó como Reemplazo, con habilidades 30/40/50. Usarlo implicaba un coste de 12 puntos. Tras muchas batallas (y algo de suerte) Nick logró unas habilidades de 36/42/58, pero de todas formas su coste era 12, así que salía muy a cuenta tenerle entre sus filas. Hace poco, tras una cruenta batalla, Nick volvió a ver evolucionar sus características en 38/51/62 lo que hace un coste de 14 para este Personaje. El Coste Total dependerá ya de qué armas y qué armadura le asignemos.*

Respecto a las miniaturas a usar, encontrarás diferencias según el fabricante. En general, las de fantasía y ciencia ficción suelen ser bastante parecidas en cuanto a tamaño (unos 36mm). Las figuras de juegos de rol clásicas eran de unos 28mm, más que semejantes a las medidas auténticas de las figuras históricas de, teóricamente, 25mm, que en realidad suelen medir también 28mm o más.

COMBINAR SEMPER FIDELIS CON JUEGOS DE ROL

Semper Fidelis está creado para que puedas usarlo por sí solo, o como ampliación de tu juego de rol preferido para grandes batallas.
Por supuesto, también puedes desarrollar *Semper Fidelis* y jugar partidas de rol usando las ambientaciones que iremos ofreciendo (como lo es Dark Echelons para ciencia-ficción).

En el mercado existen reglamentos de rol de tipo genérico. Puedes usar los Universos descritos en *Semper Fidelis* usando ese tipo de reglamentos, o escoger tu reglamento específico preferido. Piensa que la ambientación que puedas buscar para tus batallas de todas las épocas se encuentra en...¡los hasta ahora "aburridos" libros de historia!

Sin embargo, si pones a tus Personajes Jugadores de juego de rol a pelear en el duro campo de batalla de *Semper Fidelis*, es muy probable que acaben muertos. Para evitar algo tan escandaloso, usa la siguiente regla: un PJ que estés usando en *Semper Fidelis* y que resulta muerto (no supera una tirada de Resistencia) no ha muerto, sino que ha quedado gravemente herido y es salvado por sus compañeros, o capturado por sus enemigos, dependiendo de quién ganó finalmente la batalla. Pero lo mismo aplicarás para los Personajes No Jugadores tanto aliados como enemigos, que al igual que los PJ no morirán tan fácilmente.

Para traducir las características de los Personajes Jugadores de tu juego de rol a una batalla ocasional en *Semper Fidelis*, deberás tener en cuenta que en *Semper Fidelis* sólo se usan las habilidades de disparo, de cuerpo a cuerpo y de disciplina mental. Si un PJ posee varias habilidades similares, de entre las que posea escoge la mejor.

Ejemplo: *un PJ de rol con Arco 50% y Ballesta 70% puede escoger usar el 70%, pero para ser justos deberá entonces equiparse con la ballesta como arma (no con el arco). Si se queda sin munición y recoge el arco de un fallecido, no importará, seguirá con su 70% para el resto de la batalla.*

En los juegos con porcentajes, para medir las habilidades será bastante sencillo, ya que aplicarás directamente el porcentaje. En los juegos de nivel (algunos llegaron a usar el sistema hexadecimal que añade letras como cifras y va de "0" a "F", equivalente en Decimal al de "0" a "15") haz la correspondiente correlación con porcentajes gracias a una maravillosa regla universal: la de tres.

Ejemplo: *en un juego de rol de ambientación moderna en el cual las habilidades van de 0 a 16, un Personaje Jugador tiene una habilidad Rifle 12. Por regla de tres, calculamos que equivale a un 75%. Dado que se le asignará un Rifle como arma, podemos dar a CAP el valor 75%.*

Respecto a la Mente, usa su Liderazgo o Mando, u otra habilidad que se le parezca (tal vez tengas que recurrir a una característica principal), o la correspondiente habilidad mágica, si ese Personaje va a ser un mago de una oscura edad media. Escoge el tipo de arma que más se acerque a la que usa el PJ. En esto no tendrás muchos problemas (arco, ballesta, subfusil,...). La armadura no debe ser superior a 60% en épocas de Fantasía, Medieval, Antigüedad, o Moderna, a 80% en Contemporáneo, ni sobrepasar el 100% en el futurista.

El árbitro del juego de rol será quien asignará el nivel que crea oportuno. Eso no significa que como objeto raro se encuentre al final de una aventura o escenario una Armadura Mágica o una Armadura Cibernética de Combate con valores superiores, pero no contarás con ellas en cantidades ilimitadas para equipar a todos tus soldados.

Respecto a la organización, puedes escoger: unir todos los Personajes Jugadores en una sola Unidad de Combate, o mejor aún, asignar cada PJ a una Unidad de Combate diferente junto a otros soldados del montón, siendo cada PJ el líder de esa UC.

El coste de tu PJ en el campo de batalla equivale a la suma de las decenas de sus tres habilidades. Tal vez al adaptar la batalla para un juego de rol concreto de tipo contemporáneo o futurista, y por exigencias del guión, o si así lo deseáis en vuestro grupo de juego, queráis permitir el uso de la Magia.
Esa decisión para vuestras partidas la tendréis que tomar vosotros.

Si vuestra ambientación futurista exige el uso de los Poderes Psíquicos, podéis usar para representar estos poderes Psi los hechizos de Magia en los que se especifica esa posibilidad, sin necesidad de un Grimorio, y pudiendo llevar el Personaje dos armas: pero a cambio, el coste de cada hechizo como Poder Psíquico será el doble. El número de veces que es usable en una sola batalla sigue siendo el mismo, y siguen siendo necesarias dos acciones para cada intento. De la forma habitual, un intento fallido no gasta oportunidades de uso.

HECHIZOS USABLES COMO PODER PSÍQUICO

Nombre	Utilizable como poder psíquico	Usable	Coste
RAYO	NO	N/A	-
BOLA DE FUEGO	NO	N/A	-
TERROR	SI	5 veces	40
INVOCAR MUERTO	NO	N/A	-
FREIR CEREBRO	SI	3 veces	24
TELETRANSPORTACIÓN	NO	N/A	-
ARDOR GUERRERO	SI	10 veces	40
ENTROPÍA ALQUÍMICA	NO	N/A	-

COMBINAR PERSONAJES DE ORIGEN DISTINTO

En principio, lo usual será que escojáis una ambientación concreta, y que dentro de esa misma ambientación tu ejército provenga de un mismo origen: por ejemplo, en medieval-fantástica, uno llevará Orcos y otro Elfos. En Ciencia Ficción, uno llevará Humanos y otro alienígenas Elvar.
Pero si lo acordáis en tu grupo de juego, podéis aceptar crear Unidades de Combate multirraciales y multiespecíficas. Si así lo acordáis, podéis mezclar incluso tropas y equipo de ambientaciones diversas.

Si las ambientaciones son del mismo grupo (Antigua o Moderna) esto es menos problemático que si decidís hacer una mezcla total, y saltaros la norma de limitaciones de equipo a asignar (podéis tranquilamente asignar un Fáser Elvar a un humano, por ejemplo).

Una mezcla total (Unidades de Combate con Bárbaros medievales armados con hachas, Marines de los Estados Unidos con fusiles y Alienígenas Elvar con Carabina Láser) no es imposible de imaginar hoy en día, puede ser por ejemplo un extraño grupo de Agentes Temporales enviados a misteriosas misiones. Pero antes de empezar a hacer mezclas de este tipo, es muy importante que lo acordéis previamente en vuestro grupo de juego.

La opción que te proponemos para una mezcla total, es que diseñes escenarios en los que un grupo de soldados es enviado a través de un portal mágico (o tecnológico) a distintos mundos, en los que puedes encontrar especies y tecnologías de todo tipo. Incluso, tal vez, viajar al pasado, y tener un desagradable encontronazo con Atila y sus tropas cuando se dirigían hacia Roma. ¡Quién sabe!

USAR MINIATURAS DE OTRAS ESCALAS

Tanto en este apartado, como en el que sigue ("Usar otros niveles de operaciones") te damos algunas directrices para jugar a escalas y niveles distintos, pero evidentemente en un mismo libro no cabrían todas las indicaciones necesarias. Por eso, aquí te ofrecemos las más importantes, que verás ampliadas en futuros suplementos en todo su esplendor.

Este juego de batallas está pensado en la proporción de combatientes 1:1, donde cada figura es un Personaje. Las diferencias pequeñas (por diferentes fabricantes) en el tamaño de las peanas no son demasiado importantes para las Tiradas de Disparo: un cambio en su tamaño o forma incide tanto para bien como para mal, en lo visible que es esa figura y la cobertura que pueda obtener, aunque sí es cierto que en este juego una peana pequeña es una ventaja en Cuerpo a Cuerpo, de modo que deberíais aplicar la norma de jugar ambos bandos con las mismas peanas. Una peana pequeña es también una ventaja contra las armas de área de efecto, ya que puede suponer la diferencia entre ser alcanzado o no. Podéis usar este reglamento tanto con peanas de 2cm, como de 2,5cm o incluso más (y las correspondientes peanas de mayor tamaño para Monturas y para Personajes de gran tamaño), pero ambos bandos deben usar las mismas proporciones en las peanas.

Todo lo que hemos descrito hasta aquí era para la escala de las figuras de 32mm (o 36mm), de escala aproximada entre 1/55 y 1/65, comúnmente denominadas de "25mm", que son muy habituales en juegos históricos, fantásticos y de ciencia-ficción. Sin embargo hay otras escalas interesantes, como la 1/300 y la 1/20. Todas las medidas que hemos dado eran múltiplos de cinco, así que una reconversión te resultará sencilla.

LA ESCALA 1/300

Con la 1/300, los tanques miden apenas dos Centímetros, y los soldados unos dos milímetros. Tienes que hacer la siguiente reconversión: dividir la capacidad de movimiento entre 5, (por ejemplo, cada acción de movimiento pasa de 5cm a 1cm). Las armas de área de efecto distante se desvían 1d6cm (y sus Áreas de Efecto también quedan reducidas entre 5cm). Puedes dividir los alcances base entre 5 también, o si lo prefieres mantenerlos y así recrear alcances de tipo "campo de tiro".

Con todo esto puedes tener una forma rápida de jugar en muy poco espacio. Usa peanas normales de 2,54cm, pon en ellas hasta 1 Vehículo, hasta 1 Monstruo, hasta 3 monturas, y hasta 6 soldados (en esta ocasión se ven obligados a ir juntos en una especie de coherencia de escuadra). Para las agrupaciones de varios (Personajes y Personajes Montados) se crean una serie de excepciones a las reglas: deben actuar a la vez, como si fueran una única figura. Por ejemplo, en una UC de seis Personajes:

- Al Mover, los 6 gastan una acción en Movimiento (y todos en la misma dirección, claro).
- Al Disparar, los 6 disparan (6 disparos)
- Al tocar la peana de una UC enemiga (de Personajes, Pj Montados, etc.) se realizan 6 ataques cuerpo a cuerpo, las víctimas de los aciertos los decide el jugador atacante. Sólo se otorgan los Bonus +10/-10 al cuerpo a cuerpo por cada Unidad de Combate extra (es decir, con su correspondiente peana extra) en contacto con amigos o enemigos.
- En caso de recibir un impacto certero (por disparos o cuerpo a cuerpo) el jugador atacante decide cual de esos seis Personajes recibe el impacto, la víctima muere o se le reduce su armadura personal, de la forma habitual. Al morir un Personaje, no se pondrán marcadores de Armadura o Arma en el tablero de juego (no serán reutilizables).
- En caso de explosión , aunque la peana quede parcialmente afectada, todos los Personajes en esa peana son afectados por ella.
- Si de esa UC muere un Personaje, entonces sólo pueden realizarse 5 ataques de disparo o cuerpo a cuerpo, y así sucesivamente.
- Respecto a los Vehículos: si un Vehículo es destruido, toda la tripulación muere con él. Lo mismo para monstruos guiados.

Esta escala te permite jugar grandes batallas aunque cuentes con muy poco espacio. Además puedes usar las figuras de los juegos de batallas entre gigantescos robots tripulados, que corresponderían a un Vehículo cerrado de tipo Andador con un solo tripulante y diverso armamento.

LA ESCALA 1/20

La escala 1/20 corresponde a las figuras articuladas de plástico de unos 10cm, que también pueden dar mucho juego, y que aquí no vamos a dejar abandonadas. Volver a jugar en el suelo del comedor de casa puede resultar divertido. Multiplica todas las medidas por 3, tanto la capacidad de Movimiento como los Alcances de las armas (una acción de movimiento de 5cm ahora son 15cm, un alcance de arma de 10cm ahora son 30cm). Para la desviación lanza 1d10 y multiplicas por 6, el resultado son los cm. No uses peanas, el combate cuerpo a cuerpo se dará si dos figuras enemigas se tocan aunque sea con los brazos extendidos.

Aquí podrás usar las propias armas de plástico en lugar de los marcadores cuando fallezca un Personaje. Las áreas de efecto actúan si alcanzan el "torso" de la figura (los hombros, la cabeza), o en caso que se encuentre Cuerpo a Tierra, si alcanzan tórax o abdomen (suelen ser partes diferenciadas del resto en este tipo de figuras).

Por supuesto, la escenografía sufrirá también considerables modificaciones, aunque los propios cachivaches de la sala y algunas cajas de zapatos suelen bastar.

Este tipo de batallas es algo que verás desarrollado en futuras ampliaciones, si en tu grupo de juego necesitáis ampliar alguna parte, no dudéis en poneros de acuerdo.

LA ESCALA 1/87

Esta escala, también denominada H0, es la preferida por muchos jugadores, dado que posee innumerables elementos de escenografía provenientes de otro hobby: los trenes eléctricos. Esto proporciona casas, Vehículos, todo tipo de elementos de decoración muy finamente detallados, y por supuesto vías y trenes de todas las épocas. Para esta escala te hacemos una proposición muy simple: para cada soldado, usa una peana pequeña (por ejemplo cuadrada de 2cm de lado, o incluso monedas redondas de poco valor, pero siempre

del mismo tamaño). El resto queda prácticamente igual: las distancias de las armas, el radio de las explosiones, etc. Simplemente obtienen unos valores más "reales".

El principal cambio está en las variables relacionadas con la Altura de Personajes, Personajes Montados, Monstruos, y Vehículos:

Para la Altura
Que indica si alguien es visible o no tras un elemento, y si es afectado por explosiones:
▶ 2cm para Personajes,
▶ 2,5cm para Personajes Montados
▶ Monstruos y Vehículos, dependerá del caso concreto.
(Las alturas de 5cm quedan en 2,5cm, las de 7,5cm en 3,75cm).

Para el Salto Vertical
Queda a la mitad, siempre redondeando arriba en porciones de 0,5 unidades. Por ejemplo un Personaje de salto vertical 5cm, queda en 2,5cm, una Montura de Salto Vertical 3cm queda en 1,5cm.

Puedes anotar estos valores reconvertidos en los Cuadrantes de los Personajes, Personajes Montados, Monstruos y Vehículos, para que te resulte más fácil recordarlos.

USAR OTROS NIVELES DE OPERACIONES

Lo hemos dicho anteriormente: esto no es un juego histórico, pero servirá para introducirse en ellos. Además, el poder probar diferentes ambientaciones, nos servirá para poder saber cual nos atrae más.

Tradicionalmente se dividen los niveles de operaciones militares entre Táctico, Operacional, y Estratégico, de menor a mayor cantidad de recursos empleados para esa operación.
Buscar el equilibrio entre los recursos suficientes para lograr un objetivo, pero no malgastar recursos que se hubieran necesitado en otro lugar, es una de las tareas de los altos mandos. Semper Fidelis está pensado como juego táctico a nivel de patrullas y escuadras. Aquí te damos indicaciones para aumentar el nivel de operaciones, describiéndote cada uno:

Táctico a nivel de patrullas
Es el que te hemos presentado. Puedes jugarlo utilizando entre 1 y 30 Personajes (aproximadamente) por bando.

Táctico a nivel de escuadras
Para un enfrentamiento entre 31 a 100 Personajes (aproximadamente) por bando. Para ello, sigue estas instrucciones:

▶ Primero. Procura usar Unidades de Combate con el máximo permitido de miembros: 6 para Personajes, 3 Monturas (con 1 o 2 Personajes) y 1 para Vehículos. Cada Personaje sigue teniendo su propia plantilla dentro del cuadrante de su UC.

▶ Segundo. Equipa a todos los miembros de cada UC con el mismo equipo: todos llevarán las mismas armas (o Grimorios) y la misma armadura. No podrán cambiar de arma, ni de armadura (lo que llamábamos "cambiar de impedimenta"), ni tampoco se usaran los correspondientes contadores al fallecer un Personaje.

Operacional
Para más de 100 Personajes (para usar miles de ellos) por bando. Todo exactamente igual al caso anterior, pero además: cada figura representa a un cierto número de hombres, que puede ir de 10 a 50, según tu elección y los requerimientos de la batalla. Esta vez son "anónimos", y en lugar de nombres y apellidos deberás asignarles nombre o número a todos ellos (por ejemplo, Compañía Charlie). La plantilla de un solo Personaje sirve para esos diez, incluso para anotar Marcas y descensos de su Resistencia: todos reciben un daño equivalente.

La escenografía debería ser del tipo "a campo abierto", y por ejemplo elementos como las casas, 3 o 4 pueden representar un pueblo entero con callejuelas demasiado estrechas para tanta tropa.

Se necesita usar construcciones de un tamaño más reducido, ya que la peana de una sola figura representa a 10 o más Personajes, y cada Unidad de Combate de Infantería seguiría poseyendo hasta 6 figuras. Para esta segunda opción de hecho deberías usar escenografía de escala 1/300, aunque uses figuras de 1/60.

Por supuesto, te queda el recurso final de combinar una escala 1/300 con el nivel Operacional, que de hecho seria lo más adecuado, y usando por ejemplo una representación de 60 Personajes por peana. Así una Unidad de Combate de 6 figuras estaría formada por 360 soldados. De todas formas, tratarías cada peana como si fuera un solo Personaje: un solo disparo por cada acción de disparo, que representaría el ataque de todos esos 360 soldados, etc. (no como en el apartado de "escala 1/300", esta es la diferencia con aquél)

NOTAS HISTÓRICAS

A continuación, te ofrecemos algunas anotaciones para que puedas ambientar tus partidas.

CLASIFICACIÓN DE LA HISTORIA

Os ofrecemos una pequeña clasificación histórica para que os sirva de referencia. Es una clasificación clásica (y confesamos que muy "occidental") que sólo intenta ayudar a organizar las ideas. Te recordamos asimismo algunos de los episodios bélicos que se dieron.

ERAS Y PERÍODOS DE LA HISTORIA

ERA	CONCEPTO
Prehistoria	Edad anterior a los documentos históricos, ni siquiera leyendas de transmisión oral.
Protohistoria	Período de difícil datación entre la Prehistoria y la Historia.
Edad Antigua	Civilizaciones de los pueblos antiguos hasta la caída del Imperio Romano de Occidente en el año 476. Conquistas de Alejandro Magno. Guerras púnicas. Expansión del Imperio Romano.
Edad Media	Desde el año 476 hasta la caída de Constantinopla en el 1453. Comprende las Cruzadas y el Feudalismo.
Edad Moderna	Desde la invasión turca del 1453 hasta la Revolución Francesa en 1789.
Edad Contemporánea	Desde 1789 hasta nuestros días, incluyendo las guerras napoleónicas, la Guerra de Secesión Americana, la colonización en Africa (guerras zulúes en Sudáfrica) y Asia (Guerra de los Boxer en China), la Guerra Civil en México, las dos Guerras Mundiales, y las batallas de nuestros últimos tiempos.

PRINCIPALES GUERRAS DE LA HISTORIA

Te resumimos aquí algunas de las principales guerras que se han dado a lo largo de la Historia, para ayudarte a enmarcar la ambientación según las fechas en que se dieron.

Guerras de Mesenia, península helénica (743-724 a. J.C.)
Guerras Médicas (s. V a. J.C.)
Guerra del Peloponeso (431-404 a. J.C.)
Primera Guerra Púnica, entre Romanos y Cartagineses (264-241 a. J.C.)
Segunda Guerra Púnica, entre Romanos y Cartagineses (218-201 a. J.C.)
Tercera Guerra Púnica, entre Romanos y Cartagineses (149-146 a. J.C.)
Guerra de los Cien Años, entre Inglaterra y Francia (1337-1453)
Guerra de los Husistas, en Bohemia (1419)
Guerra de las Rosas, Inglaterra (1455-1485)
Guerra de los Treinta años en Europa (1618-1648)
Guerra de la Restauración, entre Portugal y España (1640-1668).
Guerra de Sucesión de Inglaterra (1688-1697)
Guerra de Sucesión de España (1701-1713)
Guerra de Sucesión de Polonia (1733-1738)
Guerra de los Siete años en Europa (1741-1748)
Guerra Guaranítica, Guaraníes (Uruguay) vs. España y Portugal (1754-1756)
Guerra de la Independencia de EEUU (1775-1782)
Guerra del Rosellón, entre España y Francia (1793-1795)
Guerras Carlistas en España (1833-1839 y 1872-1876).
Guerra de los Pasteles, en México (1838)
Guerra Grande, entre Uruguay y Argentina (1843-1851)
Guerra de la Reforma en México (1858-1861)
Guerra de Secesión en EEUU (1861-1865)
Guerra Franco-Prusiana (1870-1871)
Guerras Anglo-Boer en Sudáfrica (1877-1878 y 1898-1902)
Primera Guerra Mundial (1914-1918)
Guerra del Chaco, entre Paraguay y Bolivia (1932-1935)
Guerra Civil Española (1933-1936)
Segunda Guerra Mundial (1939-1945)
Guerra de Corea(1950-1953)
Guerra de Vietnam o Segunda Guerra de Indochina (1965-1975)

PRINCIPALES BATALLAS DE LA HISTORIA

A continuación, algunas batallas (no todas, lo sabemos) que son recordadas por su especial relevancia en el desarrollo de la historia.

Batalla de Timbrea, en la antigua Lidia (548 a. J.C.)
Batalla de Maratón, en la antigua Grecia (490 a. J.C.)
Batalla de las Termópilas, en la antigua Grecia (480 a. J.C.)
Batalla naval de Salamina, en el Mar Egeo (480 a. J.C.)
Batalla de Arbelas, en Asiria (331 a. J.C.)
Batalla de Cannas, en la península itálica (216 a. J.C.)
Batalla de Adrianópolis, en la Turquía Europea (378)
Batalla de los Campos Cataláunicos, en la Galia romana (451)
Batalla de Guadalete, en la península ibérica (711)
Batalla de Poitiers, en Francia (732)
Batalla de las Navas de Tolosa, en la península ibérica (1212)
Batalla de El Salado, en la península ibérica (1340)
Batalla de Orleáns, en Francia (1429)
Batalla de Pavía, península itálica (1525)
Batalla naval de Lepanto, en el Mar Jónico (1571)
Batalla de Poltava, en Rusia (1709)
Batalla de Belgrado, en los Balcanes (1717)
Batalla de Saratoga, en América del Norte (1777)
Batalla de Valmy, en Francia (1792)
Batalla naval de Trafalgar, en el Océano Atlántico (1805)
Batalla de Austerlitz, en Checoslovaquia (1805)
Batalla de Bailén, en España (1808)
Batalla de Leipzig, en Alemania (1813)
Batalla de Waterloo, en Bélgica (1815)
Batalla de Maipú, en Chile (1818)
Batalla de Ayacucho, en Perú (1824)
Batalla de Sadowa, en Checoslovaquia (1866)
Batalla de Sedán, en Francia (1870)
Batalla de Mukden, en China (1905)
Batalla naval de Tsushima (1905)
Batalla del Marne, en Francia (1914)
Batalla de Verdún, en Francia (1916)
Batalla naval de Midway, en el Océano Pacífico (1942)

MARCADORES, ABREVIATURAS Y TABLAS RESUMEN

Los marcadores se colocan junto a la figura para ayudar a recordar un efecto que afecta a esa figura en un momento dado. A causa del hecho que Semper Fidelis es un juego donde cada soldado tiene su propia individualidad, se requiere el uso de estos marcadores. Los principales marcadores que se necesitan (y que te incluimos en este libro) son:

- Unidad de Combate Activada
- Personaje Cuerpo a Tierra
- Personaje en Guardia
- Armas (según el tipo)
- Armaduras (según el tamaño y el %restante)

ABREVIACIONES

AC	Acierto Crítico. Resultado entre 01 y 05 con 1d100. No existe el Fallo Crítico en Semper Fidelis.
CAP	Combate con Armas de Proyectil (Habilidad). Sirve para las acciones de Disparar. Es una combinación de destreza y aprendizaje en este tipo de instrumentos.
CCC	Combate Cuerpo a Cuerpo (Habilidad). Sirve para las acciones de este tipo de combate. Es una combinación de fuerza y técnica.
CM	Chequeo de Moral. Cuando una Unidad de Combate ha perdido el 50% o más de sus efectivos, esto puede hacer disminuir o aumentar la eficacia de los restantes, según cada uno de los supervivientes consiga superar o no una tirada de su propia habilidad Mente.
D100	Se refiere a un dado de cien caras, de hecho el resultado se obtiene lanzando dos dados de diez caras, el más oscuro indica las decenas y el más claro las unidades.
MNT	Mente (Habilidad) empleada en momentos de decisión, es una combinación de liderazgo, rapidez y concentración mental, y autodisciplina.
Nivel (de altura)	Cuando un Personaje asciende por un elemento como una escalera, se usan marcadores de Nivel de Elevación, cada Nivel equivale a 2,5cm. Un Personaje asciende o baja la mitad de su Velocidad, generalmente 1 Nivel, o en ocasiones entre 1 y 2 Niveles.
Personaje	cada uno de tus soldados, mercenarios, o lo que sea que componga tu Unidad de Combate.
PJ	Personaje Jugador, se refiere a los Personajes que llevan los jugadores de juegos de rol, o del propio Semper Fidelis.
PNJ	Personaje No Jugador, los "actores secundarios" que son dirigidos por el árbitro en un juego de rol.
TD	Tirada de Disparo (sólo si se lleva un arma CAP). Probabilidad de acierto que se obtiene de aplicar al CAP modificadores por Potencia del arma, Apuntar, Cobertura, Moral, y otros. Con algunas armas muy concretas, como el lanzallamas, todo es más simple, sólo sumas CAP a la Potencia del Lanzallamas.
TG	Tirada de Golpe. Probabilidad de acierto que se obtiene de aplicar al CCC la Potencia de un arma CCC (si se lleva este tipo de arma). Se le aplican modificadores como Montura, Aliados extra y Enemigos extra.
TM	Tirada de Magia. Sólo para Personajes equipados con un Grimorio (Libro de Magia) en lugar de un arma en ambientaciones de Edad Media o anteriores. Probabilidad de acierto que se obtiene de aplicar a la MNT la Potencia del hechizo.
TP	Tirada psíquica, similar a la TM, sólo que en lugar de un Grimorio el Personaje está usando sus capacidades mentales.
UC	Unidad de Combate. Unidad básica de combate en Semper Fidelis, formada por entre uno y seis Personajes, 1 a 3 Personajes Montados, o sólo 1 Monstruo o 1 Vehículo.

EN CUATRO PALABRAS: RESUMEN

Una Unidad de Combate formada por Personajes a pie consta de entre 1 y 6 soldados.

Una Unidad de Combate formada por Personajes Montados, consta de entre 1 y 3 Personajes Montados.

Una Unidad de Combate para Vehículos, consta de un solo Vehículo con toda su tripulación (generalmente entre 1 y 6 tripulantes).

Cada Personaje puede realizar hasta 4 acciones

Cada Personaje lleva hasta dos armas de cualquier tipo.

MEDIDAS ESTÁNDAR

Si no se especifica lo contrario todos los Personajes poseen estas características:

- Para cada Movimiento: 5cm.
- Para salto vertical: 5cm.
- Hasta la mitad de su Movimiento para salto horizontal.
- Hasta la mitad de su Movimiento para ascender/descender estructura (es decir, 1 o 2 Niveles de 2,5cm cada uno).

ACCIONES

- Movimiento o Salto (1 acción).
- Ascender o Descender (1 acción).
- Abrir o Cerrar puerta (1 acción).
- Cuerpo a Tierra (1 acción).
- Intercambiar arma y/o municiones (2 acciones).
- Intercambiar armadura (4 acciones).
- Asignar estado de Guardia (1 acción y última).
- Mediante estado de Guardia: Intentar Interrumpir Movimiento y disparar (ángulo de 180°).
- Mediante estado de Guardia: Intentar contrarrestar ataque Cuerpo a Cuerpo.
- Mediante estado de Guardia: Intentar servir de Observador Avanzado, a partir de 1940 y si ambos, Observador y Artillero (o dotación, o Vehículo) llevan radioemisora.

ACCIONES

Maniobras	Movimiento por acción (V/A)	La mitad en cuerpo a tierra	Tirar/Anotar
Subir/bajar estructuras	Hasta 1/2 de su V/A	Usar marcadores de altura	N/A
Saltar obstáculo	Su Salto (verticalmente)	1/2 de su Velocidad (horizontalmente)	N/A
Lanzarse/alzarse Cuerpo a Tierra	Acciones: 1	Usar marcador	N/A
Abrir/Cerrar compuerta	Acciones: 1	Cambiar escenografía	N/A
Intercambiar arma y/o municiones	Acciones: 2	Cambiar marcador	Anotar cambios
Intercambiar armadura	Acciones: 4	Cambiar marcador	Anotar cambios
Entrar o salir de un vehículo	Acciones: 1	Retirar/Situar Tripulación	N/A
Subir o bajar de un vehículo	Acciones: 1	Especificar qué PJs	Subidos, no pueden actuar
Asignar estado de Guardia	Acciones: 1	Usar marcador	Será su última acción
Interrumpir: Desplazamiento	Acción de Guardia	Retirar contador de Guardia	Superar su MNT
Contrarestar: carga enemiga	Acción de Guardia	Retirar contador de Guardia	Superar su MNT
Actuar de Observador Avanzado	Acción de Guardia	Retirar contador de Guardia	Superar su MNT
Evitar ser Embestido	Acción de Guardia	Retirar contador de Guardia	Superar su MNT
Huir de disparo que usa Diana	Acción de Guardia	Retirar contador de Guardia	Superar su MNT
PERSONAJES MONTADOS			
Todas las maniobras listadas arriba.	Iguales a los Personajes normales	**No pueden:** Ir Cuerpo a Tierra, Ascender o Descender estructuras ni Saltar (según el tipo de Montura). **Pueden:** Realizar el resto de acciones.	Iguales a los Personajes normales
MONSTRUOS			
Todas las maniobras listadas arriba.	Pueden atacar CCC a todos, incluso a vehículos.	Embestir: Acción de desplazamiento, durante su recorrido impacta y aparta elementos, Personajes, Vehículos o Monstruos*.	
VEHÍCULOS			
Sólo las maniobras de: Movimiento, Disparar, Apuntar y Embestir.		Embestir: Acción de desplazamiento, durante su recorrido impacta y aparta elementos, Personajes, Vehículos o Monstruos*.	

(*) **Éxito automático:** Retirar elemento de *escenografía Vulnerable* (y comprobar si la *escenografía Blindada* resulta afectada.)
Víctimas: 2 Tiradas de Resistencia Si impacta contra otro *Vehículo*, recibe 1 tirada de resistencia.

▶ Mediante estado de Guardia: Intentar huir de la embestida de Vehículos.
▶ Mediante estado de Guardia: Intentar huir de una posible explosión causada por un arma de artilleria (cualquier arma que use el marcador de Diana).
▶ Disparar, si lleva arma tipo CAP. Cuesta 1 acción, o 2 si la Potencia es menor de 0%.
▶ Disparar arma Área de Efecto Distante: Personal. 1 acción, o 2 si Potencia menor de 0%.
Acierto Crítico: impacto preciso
Acierto Normal: Comprobar desvío.
Fallo: no hay disparo.
▶ Disparar un arma de Área de Efecto Distante: Artillería. 1 acción de disparo por cada Personaje que esté tocando la peana de la pieza artillera. Si la artillería tiene Potencia<0%,entonces se requiere 1 acción de disparo por cada dos Personajes tocando la pieza de artillería:
Acierto Crítico: impacto preciso
Acierto Normal: Comprobar desvío.
Fallo: no hay disparo.
▶ Disparar arma de Área de Efecto Adyacente: 1 acción, o 2 si Potencia menor de 0%:
▶ Combatir Cuerpo a Cuerpo. 1 acción.
▶ Usar Hechizo de Magia (2 acciones). Comprobar cuantas veces puede usarse el hechizo.

TIRADAS

▶ Tirada de Disparo
CAP+Potencia (arma CAP)
Bonus:Apuntar (+10%)
Malus:Cobertura (-10%)
▶ Tirada de Golpe
CCC+Potencia arma tipo CCC, si la lleva.
Bonus:Montura, Varios Aliados, Objetivo Cuerpo a Tierra
Malus:Varios Enemigos, Atacante Cuerpo a Tierra
▶ Tirada de Disparo Armas Área de Efecto Distante
CAP+Potencia (arma CAP)
Bonus:Apuntar
Malus:Cobertura, Observador Avanzado (con radioemisoras)
▶ Tirada de Disparo Armas Área de Efecto Adyacente (Personales y de Posición)
CAP+Potencia (arma CAP)
▶ Tirada de Magia (2 acciones)
MNT+Potencia (hechizo)
Bonus: Concentrarse (como un Apuntar, +10%)
▶ Tirada de Poder Psíquico (2 acciones)
MNT+Potencia (Poder Psi)
Bonus: Concentrarse (como un Apuntar, +10%)

Resistencia de Vehículos

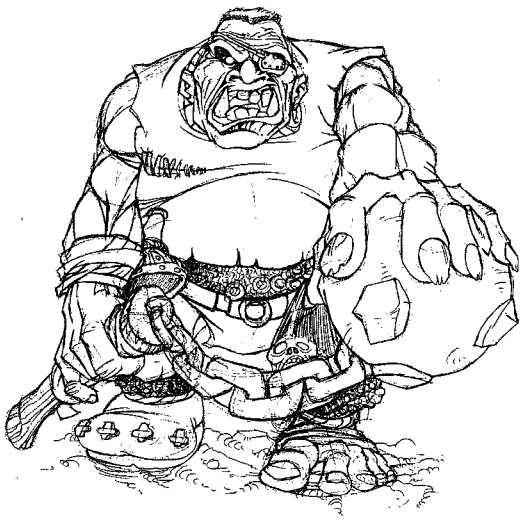
▶ Las armas tipo CAP de Potencia menor al 0% y las armas de tipo CCC de Daño x1, nunca afectan a los Vehículos.

▶ Las armas de Tipo CAP con una Potencia de 0% o mayor, o con un Daño de x2 o mayor (sin importar la Potencia), y las de Tipo CCC con un Daño de x2 o mayor, pueden dañar Vehículos con un Blindaje o Armadura de hasta 90%.

▶ Las armas de Tipo CAP con una Potencia de 30% o mayor, o con un Daño de x2 o mayor, y las de Tipo CCC con un Daño de x2 o mayor, pueden dañar Vehículos con un Blindaje o Armadura de hasta 190%.

▶ Sólo las armas Tipo CAP y Tipo CCC con un Daño de x3 o mayor, pueden dañar a Vehículos con un Blindaje o Armadura de 200% o superior.

Si un Vehículo que poseía un valor de Resistencia que no quedaba afectado por un tipo de armas, ve reducida su Resistencia hasta un nivel en que sí, ahora esas armas sí pueden dañar al Vehículo.





COMBATE

COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuerpo a cuerpo	Atacante usa CCC	Defensor usa RES
Bonus (+10%): Por aliado extra en contacto con la víctima. Por arma de CCC Si la víctima del ataque está cuerpo a tierra. Por montura propia. Malus (-10%): Por cada enemigo extra en contacto con la figura que realiza el ataque. Por estar Cuerpo a Tierra. Por montura enemiga	SI PASA LA TIRADA Se anota 1 marca en CCC SI LOGRA ACIERTO CRÍTICO Se anotan 2 marcas en CCC	SI PASA LA TIRADA Sobrevive, pero aplica un -10% a la Resistencia de su Armadura SI LOGRA ACIERTO CRÍTICO No resta el -10% y anota 1 marca en MNT Algunos seres tienen "dos resistencias", la "Artificial" y la "Natural": Si fallan la primera, prueban con la segunda

NOTAS
Pueden luchar incluso si están encaramados a una escalera
o sólo hay un nivel de diferencia (2,5cm).
Se gasta: 1 acción.

COMBATE CON ARMAS DE PROYECTIL

Tirada de Disparo (TD)	Atacante lanza TD	Defensor usa RES
Factores: Habilidad CAP del atacante Potencia del arma Apuntar: +10% Cobertura: -10% Distancia del objetivo	SI PASA LA TIRADA Anota 1 marca en CAP SI LOGRA ACIERTO CRÍTICO Se anotan 2 marcas en CAP TD= CAP+Arma+Bonus Apuntar)-Cobertura (TD a la mitad si se dobla alcance)	SI PASA LA TIRADA Sobrevive, pero aplica un -10% a la Resistencia de su Armadura SI LOGRA ACIERTO CRÍTICO No resta el -10% y anota 1 marca en MNT Algunos seres tienen "dos resistencias", la "Artificial" y la "Natural": Si fallan la primera, prueban con la segunda

NOTAS
Ángulo de 180°.
Un objeto de 3,75 cm o más impide a un Personaje la visión de otro.
Para el resto, se aplican otras medidas.
Disparar a Melee: 1d100 para saber objetivo.
Gasta: 1 acción (2 acciones si la potencia es menor a 0%).

COMBATE CON ARMAS DE ÁREA DE EFECTO O MÁGIA

ÁREA DE EFECTO DISTANTE Todo igual (tirada TD) Acierto Crítico: impacto Acierto normal: desvío. Hasta 20cm: Éxito automático (Bocajarro). Si se usa un Observador Avanzado: malus -10%.	ALCANZADOS Tantas tiradas de RES como indique el Daño Retirar escenografía de tipo Vulnerable Comprobar efectos en escenografía Blindada Ver tabla "Efecto de las armas en el Blindaje de los Vehículos"	Acciones: 1 CON POTENCIA MENOR A 0% Acciones: 2
ÁREA DE EFECTO ADYACENTE TD(CAP+Potencia) Con éxito: indicar Área de Efecto.		
MAGIA TM=MNT+Potencia hechizo	Según hechizo	Según hechizo Acciones: 2 (Ver número máximo de usos)

CHEQUEO DE MORAL
La UC (Unidad de Combate) pierde 50% o más de efectivos:
prueba para cada Personaje, si la supera, se marca Moral Alta y con fallo se marca Pánico.
Aplicar los modificadores a Habilidades.
Anotar aciertos en MNT (1 o 2).

LOS MUNDOS



Tierra de Dragones

Fantasía Medieval

El mundo está poblado por diferentes seres, con sus propios reinos. Unos son esquivos y escurridizos, otros comodones y hogareños como los Halfbits (todos hemos oído hablar de ellos), rudos y trabajadores como los Enanos, enigmáticos y poderosos como los Elfos, y por supuesto, incansables y tenaces como los Humanos.
Pero también existen criaturas más egoístas y poco escrupulosas: goblins, orcos, trolls, y seres mucho peores.

Los Dragones tienen sus propias formas de ser, unos más pacíficos y otros de trato poco aconsejable, excepto cuando todavía son jóvenes.

Existe una variadísima literatura fantástica que te permitirá ambientar las fascinantes batallas de estos mundos.
Estas son las especies que te ofrecemos para tus batallas:

Humanos	**Centauros**	**Hombres Lobo**
Elfos	**Orcos**	**Arbóreos**
Halfbits	**Goblins**	**Muertos Vivientes**
Enanos	**Hombres Lagarto**	**Dragonianos**

LOS HUMANOS

Bárbaros sin piedad arrasan poblaciones enteras, y grandes Imperios forjan sin parar armas con las cuales combatir a otros invasores no menos poderosos.

Los Reinos Humanos suelen ser los más extensos. Los seres humanos son una especie singularmente ansiosa por expandirse, descubrir y colonizar nuevos territorios, hecho que le ha aportado más de un enfrentamiento con otras especies.

HUMANOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Niño	10%	20%	20%	5 cm	5
Soldado	50%	30%	40%	5 cm	12
Tirador	40%	60%	40%	5 cm	14
Paladín	60%	40%	60%	5 cm	16
Alquimista	20%	40%	80%	5 cm	14

Los humanos son de tipo estándar, por ello:
- Usan la peana de tamaño normal
- Por cada acción de Movimiento, un Humano mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
- El radio efectivo de un humano Cuerpo a Tierra es de 5cm.

LOS ELFOS

Estos míticos seres no tienen nada de afable si se les provoca. Son diversos los pueblos y reinos de los elfos, y suelen estar más unidos entre sí de lo que están otras especies.

ELFOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Montaraz	30%	60%	50%	5 cm	14
Señor	40%	70%	70%	5 cm	18
Lord	50%	80%	90%	5 cm	22
Eremita	20%	40%	80%	5 cm	14

Los Elfos son de tipo estándar, por ello:
- Usan la peana de tamaño normal
- Por cada acción de Movimiento un Elfo mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
- El radio efectivo de un Elfo Cuerpo a Tierra es de 5cm.

LOS HALFBITS

Son algo pequeñajos, caminan descalzos con sus pies peludos y muestran costumbres muy hogareñas. Procuran evitar los enfrentamientos, pero si es necesario se organizan y luchan, principalmente sólo para defender sus propios territorios. Son más diestros que fuertes; en combate cuentan más con el factor número. El nombre popular, Halfbits, no es el nombre auténtico de su especie, proviene de una broma común entre Trolls: con ellos no tienen ni para medio mordisco.

HALFBITS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Granjero	10%	30%	40%	5 cm	8
Aventurero	20%	40%	50%	5 cm	11
Explorador	30%	50%	60%	5 cm	14
Intelectual	10%	10%	70%	5 cm	9

Los Halfbits son de tipo estándar, por ello:
- Usan la peana de tamaño normal.
- Por cada acción de Movimiento un Halfbit mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
- El radio efectivo de un Halfbit Cuerpo a Tierra es de 5cm.

LOS ENANOS

Incansables trabajadores, no paran de diseñar, construir, crear, inventar y mejorar. Suelen preferir lugares seguros, y tienen tendencia a construir siempre, por sistema, grandes fortalezas, la mayor parte de las veces en el interior de peñascos, acantilados o montañas.

ENANOS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Leñador	50%	20%	40%	5 cm	11
Balistero	40%	80%	50%	5 cm	17
Herrero	60%	30%	50%	5 cm	14
Guerrero	70%	40%	60%	5 cm	17
Ingeniero	40%	20%	80%	5 cm	14

Los Enanos son de tipo estándar, por ello:
▶ Usan la peana de tamaño normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Enano mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo de un Enano Cuerpo a Tierra es de 5cm.

LOS CENTAUROS

Son un pueblo que se deja ver muy poco por los demás.

Forman sus propias comunidades, aunque en ocasiones se les encuentra como grupos nómadas, probablemente gracias a su innata capacidad de desplazamiento.

CENTAUROS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Coceador	70%	30%	40%	10cm	15
Arrasador	80%	70%	50%	10cm	21
Líder	90%	40%	80%	10cm	22
Erudito	50%	20%	90%	10cm	17

Los Centauros son de un gran tamaño, de modo que presentan unas características que suponen una excepción:
▶ Deberías usar una peana más grande de lo normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Centauro mueve 10cm (5cm en Cuerpo a Tierra. No pueden ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de sólo hasta 3cm (igual que un caballo) y horizontal de hasta 5cm.
▶ El radio efectivo de un Centauro Cuerpo a Tierra es a partir de los 10cm.
▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, este obstáculo debe medir por lo menos 5cm de alto.

LOS ORCOS

Estas terribles criaturas suelen vivir en grandes comunidades en el interior de apestosas cuevas llenas de pasadizos y cámaras diversas donde guardar los botines de sus escaramuzas.

Nada que ver con la organización y perfección de los enanos.
Alguna vez, durante las excavaciones, Enanos y Orcos se han encontrado bajo el subsuelo y se han iniciado terribles luchas a muerte, generalmente a favor de los Enanos, aunque no siempre.

ORCOS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Bravucón	40%	20%	20%	5 cm	8
Matón	40%	50%	30%	5 cm	12
Jefe	60%	40%	40%	5 cm	14

Los Orcos son de tipo estándar, por ello:
▶ Usan la peana de tamaño normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Orco mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo de un Orco Cuerpo a Tierra es de 5cm.

LOS GOBLINS

De tamaño algo menor que un humano, traicioneros y habitualmente cobardes cuando se les encuentra en reducido número, suelen basarse en la cantidad en las batallas más que en la calidad. En las grandes batallas, se les puede llegar a ver junto a los Orcos.

GOBLINS					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Granuja	20%	30%	10%	5 cm	6
Apedreador	30%	40%	20%	5 cm	9
Mandón	40%	40%	30%	5 cm	11
Pitoniso	10%	20%	60%	5 cm	9

Los Goblins son de tipo estándar, por ello:
▶ Usan la peana de tamaño normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Goblin mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo de un Goblin Cuerpo a Tierra es de 5cm.

LOS HOMBRES LAGARTO

Suele ser raro encontrarse con estos seres, ya que suelen vivir en territorios sumamente desconocidos y angostos. Sin embargo, no dejan de organizar viajes de exploración y pillaje con cierta frecuencia, y es sabido que han establecido algunas colonias por doquier del mundo.

Fríos por naturaleza, no suelen mostrar sentimientos amistosos fuera de con sus propios congéneres.

HOMBRES LAGARTO					
Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Viperino	50%	30%	60%	5 cm	14
Lanzador	50%	70%	60%	5 cm	18
Lagartón	70%	50%	70%	5 cm	19
Lacértido	40%	30%	80%	5 cm	15

Los Hombres Lagarto son de tipo estándar, por ello:
▶ Usan la peana de tamaño normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Hombres Lagarto mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo de un Hombre Lagarto Cuerpo a Tierra es de 5cm.

LOS HOMBRES LOBO

Hace tiempo se pensaba que eran seres aislados, víctimas de terribles enfermedades o maldiciones. Sin embargo, la verdad es mucho más terrible: son una especie independiente. Se trata de seres inteligentes que viven en grandes comunidades: hay cientos, miles de ellos, y ¡ay de aquella villa o poblado que caiga en sus manos, porque será devastada por la ira insaciable de estas criaturas!.
Poseen Armadura Natural, y puedes equiparlos con armaduras normales.

HOMBRES LOBO

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	A.N.	Coste
Acechador	70%	50%	60%	10cm	50%	25
Cazador	80%	80%	60%	10cm	60%	30
Depredador	90%	70%	80%	10cm	70%	33
Shaman	60%	50%	90%	10cm	50%	27

Los Hombres Lobo son de gran tamaño, por ello:
▶ Deberías usar una peana de tamaño mayor de lo normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Hombre Lobo mueve 10cm (5cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 10cm (horizontal de 5cm.).
▶ El radio efectivo de un Hombre Lobo Cuerpo a Tierra es de 10 cm.
▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, este obstáculo debe medir por lo menos 5cm de alto.
Si consigues que las tres habilidades de un Hombre-Lobo igualen o superen las de otro Hombre Lobo que aparezca en la lista, entonces puedes aumentar la Armadura Natural del primero al mismo nivel que el de este segundo Hombre Lobo. No podrás echarte atrás para reducir las Armadura Natural, ya que se considera que está 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 ARBÓREOS

Este es uno de los pueblos más misteriosos y raramente vistos en el campo de batalla. De hecho, ni siquiera se sabe seguro si son realmente un "pueblo" o una cultura en la forma habitual de concebir este tipo de organización.
Asimismo, están más cerca filogenéticamente de los árboles que de las otras especies animadas, y ¡ay de aquel que les confunda con un exánime árbol e intente talarlos!.

Los arbóreos no usan nunca armas de tiro, si bien, gracias a su especial fortaleza, son capaces de lanzar grandes piedras y otros objetos que encuentran por doquier (munición inagotable) usando directamente su CAP (Potencia +0% y pueden hacer una Tirada de Disparo de estos objetos al coste de una sola acción, en lugar de dos que sería lo normal para un humano), si aciertan su objetivo debe superar una sola tirada de Resistencia. El Alcance Base es de 10cm (pueden doblar a 20cm).
El Valor de Resistencia de un Arbóreo es fijo, y equivale a lo gruesa que es su "corteza": no puedes cambiarla.

De todos modos, los Arbóreos sí "crecen" de algún modo:
Solamente si, mediante aprendizaje, un Arbóreo obtiene unas puntuaciones iguales o superiores a las del Arbóreo que quedaría justo por encima de él, entonces podrás aplicarle (y no dar marcha atrás) la Resistencia que le correspondería, pero siempre aplicando los correspondientes incrementos en su Coste.

ARBÓREOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	A.N.	Coste
Dríada	70%	20%	60%	5 cm	100%	26
Raizgruesa	80%	40%	60%	5 cm	110%	30
Ramafuerte	90%	50%	80%	5 cm	120%	35
Sagrado	60%	20%	90%	5 cm	100%	28

▶ Poseen Armadura Natural, pero no pueden usar armaduras normales.

Hay dos tipos de Arbóreos en cuanto al tamaño:
Los de tipo Dríada, que son de tamaño estándar:
▶ Usan la peana de tamaño normal.
▶ Por cada acción de Movimiento una Dríada mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ No puede saltar un obstáculo vertical (horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5cm.

Los Raizgruesa, Ramafuerte y Sagrado tienen un tamaño mayor:
▶ Deberías usar una peana de mayor tamaño de lo normal.
▶ Por cada acción de Movimiento uno de estos Arbóreos mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 2,5cm ascender o descender).
▶ No Puede saltar un obstáculo vertical (horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es a partir de los 10cm.
▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, éste debe medir al menos 5cm de alto.

LOS MUERTOS VIVIENTES

Suelen ser huestes de guerreros caídos, cuyos cadáveres putrefactos han sido encantados por un gran hechicero. Pueden vagar por los territorios con el simple mandato de destruir cualquier comunidad de seres vivos que encuentren y así añadir las víctimas a sus propias huestes. Cuando éstas son lo bastante grandes, su líder hechicero suele usarlas para atacar objetivos concretos, como grandes comunidades donde hay otros hechiceros a los cuales sustraer conocimientos. Dependiendo de quien era el esqueleto o zombie en vida se obtienen sus características de movimiento.

MUERTOS VIVIENTES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Esqueleto	30%	20%	20%	5 cm	7
Zombie	40%	20%	40%	5 cm	10
Momia	60%	20%	60%	5 cm	14
Centauro esqueleto	50%	50%	40%	10 cm	15
Hombre Lobo Esqueleto	70%	50%	50%	10 cm	19
Centauro Zombie	60%	60%	50%	10 cm	18
Hombre Lobo Zombie	80%	60%	60%	10 cm	22
Necromante	40%	20%	80%	5 cm	14

Para los de tipo estándar, como siempre:

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

Para tamaños mayores, usar los correspondientes atributos (el de Hombres lobos para un esqueleto o zombie de hombre lobo, el de Centauros para esqueletos o zombies centauros, etc.). En cambio, no poseen Armadura natural aunque la poseyeran en su estado "vivo".
▶ Recuerda que un Personaje Centauro, tanto si es esqueleto como viviente, no es un Personaje Montado, sino que las características de su movimiento forman parte de su propia fisonomía.
▶ El Salto Vertical de los Centauros es de 3cm, es invisible tras un muro de 5cm o mayor, su Salto horizontal es igual a la mitad de su Movimiento, y no pueden Ascender ni Descender.
▶ Los Hombres lobos no pueden ver ni ser vistos tras obstáculos de al menos 5cm de alto, y tienen un Salto vertical de hasta 10cm.

LOS DRAGONIANOS

Estos seres fueron creados por magos poco escrupulosos a partir de huevos robados de dragón, partes fecundas de humanos y ciertas malas artes.
Los Dragonianos poseen Armadura Natural. De todos modos, también puedes equiparlos con armaduras normales.

DRAGONIANOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	A.N.	Coste
Escamoso	70%	40%	60%	10 cm	50%	24
Rojo	80%	70%	60%	10 cm	60%	29
Dorado	90%	60%	80%	10 cm	70%	32
Mágico	60%	40%	90%	10 cm	50%	26

Los Dragonianos son de gran tamaño, por ello:
▶ Deberías usar una peana de mayor tamaño de lo normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Dragoniano mueve 10cm (5cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 10cm (horizontal de 5cm.).
▶ El radio efectivo de un Dragoniano Cuerpo a Tierra es de 10cm.
▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, este obstáculo debe medir por lo menos 5cm de alto.

Si consigues que las tres habilidades de un Dragoniano igualen o superen las de otro Dragoniano que aparezca en la lista, entonces puedes aumentar la Armadura Natural del primero al mismo nivel que el de este segundo Dragoniano. 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 1 el Coste del Personaje).

ARMAS

Las armas de esta era son aplicables a todos los Personajes.
Para las piedras y la honda, la munición simplemente se va recogiendo del suelo, cosa que la convierte en inagotable.
Los arcos usan flechas, y la ballesta saetas (no son intercambiables).

ARMAS

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Coste
Piedras	CAP	-40%	10 cm	∞	-3
Honda	CAP	-40%	20 cm	∞	-2
Arco	CAP	-20%	30 cm	20	0
Arco largo	CAP	-20%	30 cm	20	1
Ballesta	CAP	-10%	40 cm	30	3
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

ARMADURAS

ARMADURAS

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

Las siguientes armaduras son aplicables a todos los Personajes (si bien, los de tamaño superior al normal como Hombres lobos y Centauros, no pueden recoger armaduras en el campo de batalla de tamaño inferior al suyo ni viceversa).

ESCUDOS

Tamaño	Material/es	Resistencia	Coste
Pequeño	madera y cuero	+10%	1
Medio	madera y cuero	+20%	2
Grande	madera y cuero	+30%	3

LAS MONTURAS

En este apartado se especifica la procedencia de los tipos de montura a usar, lo cual está relacionado con el uso habitual de cada una:
Los humanos montan más en caballos que en lobos, pero si eres capaz de conseguir esa figura de plomo ...¡adelante!

MONTURAS

Nombre	Origen	Tipo	Velocidad	Salto V	Bono CCC	A.N.	Era	Coste
Caballo	Humano	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10%	-4000	6
Asno	Humano	1 Tripulante	10 cm	0 cm	0%	10%	-4500	4
Camello	Común	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+10%	10%	-3000	6
Carro 2 caballos ⑫	Humano	1 o 2 Tripulantes	10 cm	0 cm	+50%	30%	-600	18
Carro 4 caballos ⑫	Humano	1 o 2 Tripulantes	15 cm	0 cm	+60%	60%	-600	26
Unicornio	Elfo	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+20%	30%	F	12
Oso	Enano	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+30%	50%	F	18
Jabalí	Enano	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+20%	40%	F	14
Pony	Halfbit	1 Tripulante	10 cm	0 cm	0%	0%	F	2
Rata Gigante	Goblin	1 Tripulante	10 cm	5 cm	+10%	10%	F	6
Lobo Gigante	Orco/Goblin	1 Tripulante	10 cm	5 cm	+20%	30%	F	12
Saurio	Hombres Lagarto	1 Tripulante	10 cm	5 cm	+30%	60%	F	20
Pegaso	Humano	1 Tripulante	20 cm	Volador	+10%	30%	F	120
Grifo	Humano	1 Tripulante	30 cm	Volador	+40%	100%	F	170
Águila Gigante	Humano	1 Tripulante	30 cm	Volador	+30%	100%	F	160

⑫ Puede Embestir, pero sólo a Personajes a pie, causándoles Daño x2. Su resistencia es un índice global, que sirve para el conjunto de caballos. Si este índice global no supera una Tirada de Resistencia, todo el conjunto queda "destruido", pero con los tripulantes a salvo, convertidos en simple infantería.

▶ Recuerda que las monturas de tipo animal se pierden si su amo muere o las abandona y no hay nadie allí para hacerse cargo de ellas.
▶ Salto V se refiere a Salto Vertical.
▶ Las monturas pueden superar horizontalmente vacíos de longitud iguales a la mitad de su Movimiento.
▶ Los Centauros no usan montura, y los Hombres lobos no suelen necesitarlo.

LOS MONSTRUOS

Debido a su enorme tamaño, para los monstruos deberás usar peanas todavía mayores que las usadas para las monturas.

Deberéis poneros de acuerdo en vuestro grupo de juego para seguir una cierta coherencia entre los distintos tamaños de peana empleados.
Por ejemplo, en todos los casos la peana del dragón adulto debería ser mayor que la del dragón joven.

MONTRUOS

Nombre		Tipo		Coste	
Dragón joven		Guiado		530	TRIPULACIÓN 1 personaje, montado en su lomo, que es el Conductor. ALIENTO DE FUEGO Arma de área de efecto adyacente (plantilla de Lágrima). Potencia 0% (usarla sólo cuesta 1 acción). Para la tirada usa directamente el CAP de 40%. Los afectados reciben 2 impactos directos (2 tiradas de RES). APRENDIZAJE Cada "decena" conseguida, aumenta en 10 puntos el coste del dragón joven.
CCC	CAP	MNT	Era		
140%	40%	80%	MF		
Velocidad	Salto V	Altura	Armadura Natural		
30 cm	Volador	7,5 cm	120%		

Nombre		Tipo		Coste	
Dragón adulto		Independiente		600	TRIPULACIÓN Un dragón adulto no es tripulable. ALIENTO DE FUEGO Arma de área de efecto adyacente (plantilla de Lágrima) . Potencia 0% (usarla sólo cuesta 1 acción). Para la tirada usa directamente el CAP de 60%. Los afectados reciben 2 impactos directos (2 tiradas de RES). APRENDIZAJE Cada "decena" conseguida, aumenta en 10 puntos el coste del dragón adulto.
CCC	CAP	MNT	Era		
160%	60%	80%	MF		
Velocidad	Salto V	Altura	Armadura Natural		
40 cm	Volador	10 cm	140%		

Nombre		Tipo		Coste	
Gigante de las colinas		Independiente		123	TRIPULACIÓN Un gigante de las colinas no es tripulable. LANZAR GRANDES ROCAS Usa para ello directamente su habilidad CAP. Munición: ∞ (1/turno) Alcance base: 20cm. Daño: x2. Puede usar armas gigantescas APRENDIZAJE Cada nueva "decena" conseguida, aumenta en 3 puntos el coste del gigante de las colinas.
CCC	CAP	MNT	Era		
110%	50%	80%	MF		
Velocidad	Salto V	Altura	Armadura Natural		
10 cm	10 cm	7,5 cm	110%		

ARMAS GIGANTESCAS

Nombre	Tipo	Potencia	Daño	Munición	Coste
Martillo de Gigante ⑪	CCC	+20%	x 3	N/A	18
Espada de Coloso ⑪	CCC	+30%	x 3	N/A	27
Ballista Portátil ①⑪	CAP	-20%	x 2	10	24

① No usa plantilla, sólo afecta un Área de 2,5 cm. (Diana).
⑪ Puedes armar con ellas a los Monstruos (o Vehículos) con la característica "Puedes equiparlo con Armas Gigantescas", como el Gigante de las Colinas.

HOPLITAS Y LEGIONARIOS

ANTIGÜEDAD

LOS REINOS HUMANOS

La Tierra es aún joven, y cada Rey gobierna según le dictamina su propia conciencia e intereses. En general, las tropas sirven para mantener las fronteras y defender los propios poblados, aunque sólo sea porque son el origen de los productos de primera necesidad.

Con el tiempo, algunos jefes militares y reyes olvidan cual era el sentido de la creación de sus tropas y se exceden al presionar a los suyos, momento en que empiezan inevitables revueltas.

En esta época, el hombre se organiza, lucha y conquista nuevos territorios, o defiende sus tierras de incursiones. Los cambios de fronteras son constantes, y los Reinos aparecen y desaparecen en cuestión de unos pocos años. Esta es la era de los semidioses, las princesas guerreras y de los navegantes perdidos por el mar enfrentándose a las más terribles adversidades. Puedes usar la ballesta y el mandoble, o también otras armas de la lista Medieval-Fantástico en una ambientación de mitología fantástica, pero si quieres verdaderos enfrentamientos históricos, tendrás que descatalogarlos.

Pero también es época de batallas épicas libradas entre ejércitos enemigos. Persas, Hititas, Egipcios, Griegos, Romanos, Cartagineses, tribus bárbaras y muchos más pueblan el mundo conocido.
Encontrarás bandos y seres propios de este mundo:
Helénicos
Romanos
Tribus Europeas
Tribus Asiáticas y Africanas

HELÉNICOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Miliciano	20%	20%	20%	5 cm	6
Hoplita	50%	30%	70%	5 cm	15
Hostigador	20%	70%	20%	5 cm	11
Tirador	40%	60%	40%	5 cm	14
Strategos	60%	40%	80%	5 cm	18
Filósofo	20%	30%	90%	5 cm	14

ROMANOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Miliciano	20%	20%	20%	5 cm	6
Legionario	60%	20%	70%	5 cm	15
Hostigador	20%	70%	20%	5 cm	11
Tirador	40%	60%	40%	5 cm	14
Centurión	70%	30%	80%	5 cm	18
Sabio	30%	20%	90%	5 cm	14

TRIBUS EUROPEAS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Bárbaro	50%	20%	30%	5 cm	10
Hostigador	20%	70%	20%	5 cm	11
Tirador	40%	60%	40%	5 cm	14
Caudillo	60%	30%	80%	5 cm	17
Druida	20%	20%	90%	5 cm	13

TRIBUS ASIÁTICAS Y AFRICANAS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Luchador	60%	20%	30%	5 cm	11
Hostigador	20%	70%	20%	5 cm	11
Tirador	40%	60%	40%	5 cm	14
Príncipe	50%	30%	80%	5 cm	16
Brujo	20%	30%	90%	5 cm	14

Todos los anteriores son seres humanos, así que se les considera de tipo estándar y, por ello:
▶ Usan la peana de tamaño normal
▶ Por cada acción de Movimiento un Humano mueve 5cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Pueden saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (o un obstáculo horizontal de hasta 2,5 cm.).
▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5 cm.

LAS HORDAS DE LOS DIOSES

En cambio, las siguientes razas no son humanas y deberás leer sus características para ver en que aspectos varían respecto a los estándares de los seres humanos:
Seres del Hades
Centauros
Minotauros
Cíclopes

Los arcos disparan flechas, y las ballestas saetas (no son nunca municiones intercambiables).

Los Centauros no usan monturas, y los Hombres Lobo no suelen necesitarlas, dado su propio potencial de velocidad y CCC.
El Elefante es un caso especial. Si tus partidas no son de fantasía, se lo debes asignar a quienes realmente lo utilizaron (como cartagineses o soldados de la antigua India), ¡a no ser que los romanos consiguieran en una olvidada escaramuza hacerse con uno!

El uso del estado de Guardia para las monturas y monstruos guiados con más

de un jinete, está limitado a cada ocupante por separado, como si se tratara de una UC compuesta sólo por Personajes.

LOS SERES DEL HADES

Cuando las ofrendas que les hacen los mortales no han sido las suficientes, o las ofensas resultan imperdonables, algún caprichoso dios puede decidir divertirse enviando unos cuantos seres a enfrentarse con esos impertinentes y engreídos humanos.

El resultado del combate será indiferente, los dioses buscan simplemente reírse viendo como los humanos sobreviven o no a las pruebas. Innumerables tierras desconocidas se encuentran repletas de secretos, tesoros y mil peligros imprevisibles. Los dioses, en especial Hefestos, creador de impensables inventos, regalan a sus devotos objetos increíbles que muchos querrían poseer, y cuya posesión ha sido motivo de más de una batalla.

SERES DEL HADES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Esqueleto Humano	30%	20%	20%	5 cm	7
Minotauro Esqueleto	60%	10%	40%	10 cm	12
Centauro Esqueleto	50%	50%	40%	10 cm	15

Los de tipo estándar como el "Esqueleto Humano":
▶ Usan la peana de tamaño normal.
▶ Por cada acción de Movimiento mueven 5cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Un ser del Hades puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5 cm (o uno horizontal de hasta 2,5 cm).
▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5cm.
Para el Minotauro y el Centauro Esqueleto, tales características son idénticas a lo descrito en sus versiones "vivas" (ver más adelante).

LOS CENTAUROS

Constituyen un pueblo que se deja ver poco. Forman sus propias comunidades, aunque en ocasiones se les encuentra como grupos nómadas, probablemente gracias a su innata capacidad de desplazamiento.

CENTAUROS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	Coste
Coceador	70%	30%	40%	10cm	15
Arrasador	80%	70%	50%	10cm	21
Líder	90%	40%	80%	10cm	22
Erudito	50%	20%	90%	10cm	17

Los Centauros poseen un gran tamaño, de tal manera que presentan unas características que suponen una excepción:
▶ Deberías usar una peana más grande de lo normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Centauro mueve 10cm (5cm en Cuerpo a Tierra. No pueden ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de sólo hasta 3cm (igual que un caballo) y horizontal de hasta 5cm.
▶ El radio efectivo de un Centauro Cuerpo a Tierra es a partir de 10cm.

LOS MINOTAUROS

Creados a partir del incesto de humanos y bóvidos, estos seres combinan lo mejor, o lo peor, de cada uno:

MINOTAUROS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Vel.	A.N.	Coste
Bravo	70%	10%	30%	10 cm	30%	15
Arrojador	80%	60%	50%	10 cm	40%	24
Semental	90%	40%	70%	10 cm	50%	26
Predicador	70%	10%	80%	10 cm	50%	22

Los Minotauros son también un caso especial:
▶ Poseen Armadura Natural, aparte puedes equiparlos con armaduras normales.
▶ Deberías usar una peana de mayor tamaño de lo normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Minotauro mueve 10cm, la mitad Cuerpo a Tierra, y 1 o 2 Niveles para ascender o descender.
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm, y uno horizontal de longitud igual o inferior a la mitad de su movimiento.
▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es a partir de los 10cm.
▶ Para no ver ni ser vistos a través de un obstáculo, este obstáculo debe medir por lo menos 5cm de alto.

Si consigues que las tres habilidades de un Minotauro igualen o superen las de otro Minotauro que aparezca en la lista, entonces puedes aumentar la Armadura Natural del primero al mismo nivel que el de este segundo Minotauro. 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 CÍCLOPES

Son seres de gran fuerza, de diferente procedencia, pero cuya característica general es el hecho de tener un solo ojo. Esto los hace ser bastante pésimos con las armas de tiro por falta de visión tridimensional (su capacidad de ingeniería también se ha visto muy afectada por esta limitación), pero lo compensan en combate con su enorme fuerza.

CÍCLOPES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Feemyr	40%	20%	60%	5 cm	12
Ojeador	50%	40%	60%	5 cm	15
Polifeemyr	60%	30%	80%	5 cm	17
Encantador	40%	20%	90%	5 cm	15

Su tamaño es de tipo estándar:
▶ Usan la peana de tamaño normal.
▶ Por cada acción de Movimiento un Cíclope mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ No puede saltar un obstáculo vertical (sí uno horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5cm.

ARMADURAS

Tipo	Resistencia	Coste
Cuero	20%	2
Placas	40%	4
Coraza	50%	5

ARMAS

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Honda	CAP	-40%	20 cm	∞	x 1	-2
Arco	CAP	-30%	30 cm	20	x 1	0
Jabalinas	CAP	-20%	20 cm	10	x 1	0
Ballesta	CAP	-10%	40 cm	30	x 1	3

ARMAS DE ARTILLERÍA

Nombre	Tipo	Potencia	AlcanceBase	Munición	Daño	Coste
Catapulta ①	CAP	-20%	40 cm	20	x 2	8

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance Base	Munición	Daño	Coste
Espada corta ⑱	CCC	+10%	N/A	N/A	x 1	1
Espada larga	CCC	+20%	N/A	N/A	x 1	2
Mandoble	CCC	+30%	N/A	N/A	x 1	3
Pilum	CCC	+20%	N/A	N/A	x 1	2
Hacha ⑱	CCC	+20%	N/A	N/A	x 1	2
Hacha de Guerra	CCC	+30%	N/A	N/A	x 1	3
Mallo	CCC	+20%	N/A	N/A	x 1	2

① No usa plantilla, sólo afecta un área de 2,5 cm equivalente a la propia Diana
⑱ Puedes usarlo cómo CAP una sola vez (se pierde): CAP -20%, Alcance Base 5 cm.

MONTURAS

Nombre	Origen	Tipo	Velocidad	Salto V	Bono al CCC	A.N.	Coste
Asno	Común	1 Tripulante	10 cm	0 cm	0%	10%	4
Caballo	Común	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10%	6
Camello	Común	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10%	6
Carro ⑫	Común	1 o 2 Tripulantes	10 cm	0 cm	+50%	30%	18
Cuadriga ⑫	Común	1 o 2 Tripulantes	15 cm	0 cm	+60%	60%	26

⑫ Puede llevar de 1 a 2 Personajes, ambos pueden combatir desde su montura de la forma normal, pero sólo uno, el conductor, puede gastar acciones para guiar la montura.
Puede Embestir, pero sólo a Personajes a pie, causándoles Daño x2. Su resistencia es un índice global, que sirve para el conjunto de caballos.
Si este índice global no supera una Tirada de Resistencia, todo el conjunto queda "destruido", pero con los tripulantes a salvo, convertidos en simple infantería.

MONTRUO

Nombre		Tipo		Coste
Elefante		Guiado		93
CCC	CAP	MNT	Era	
120%	0%	70%	-500 MF	
Velocidad	Salto V	Altura	Armadura natural	
10 cm	0 cm	5 cm	110%	

TRIPULACIÓN
De 1 a 3 Personajes, montados en la torreta.
Todos pueden disparar de la forma normal, pero sólo uno, el "conductor", puede gastar acciones para que el monstruo realice desplazamientos.

APRENDIZAJE
Cada nueva "decena" conseguida, aumenta en 3 puntos el coste final del elefante.

El laberinto del minotauro



Los Conquistadores

DONDE NO SE PONE EL SOL

En esta época se sufren durísimas luchas en Europa durante el periodo que más tarde se conocería como la Baja Edad Media.
La conquista de los territorios de América por parte de potencias como España, Inglaterra y Francia es quizá una de las mayores aventuras, no exenta de riesgos y enfrentamientos épicos.
Civilizaciones como la Azteca, la Inca o la Maya acaban por desaparecer en las fauces de los temibles conquistadores españoles.
Algunas de las guerras Europeas se trasladarán también a América: Ingleses y Franceses, junto a sus respectivos aliados indios, se verán obligados a enfrentarse en tierras que les resultarán un lugar muy lejano para morir.

Finalmente, brotará la Guerra de la Independencia de las colonias Americanas respecto al Reino Unido, a causa de una excesiva explotación de las primeras por parte del segundo.

CONQUISTADORES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Recluta	20%	40%	50%	5 cm	11
Soldado	50%	50%	60%	5 cm	16
Veterano	50%	60%	70%	5 cm	18
Superior	60%	70%	80%	5 cm	21

CIVILIZACIONES CENTROAMERICANAS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Niño	10%	20%	20%	5 cm	5
Labrador	20%	20%	30%	5 cm	7
Guardia	50%	20%	40%	5 cm	11
Guía	50%	30%	70%	5 cm	15
Sacerdote	20%	20%	90%	5 cm	13

Todos los anteriores son seres humanos y se les considera de tipo estándar, así que, por ello:
▶ Usan la peana de tamaño normal
▶ Por cada acción de Movimiento un Humano mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Pueden saltar obstáculos verticales de hasta 5 cm (u horizontales de hasta 2,5cm).
▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5cm.

La armadura completa de piezas cubre la totalidad del cuerpo, mientras que la coraza sólo el pecho (y casco para la cabeza). Usa las armaduras y hasta los arcabuces si quieres enfrentar Conquistadores Españoles contra Indios Americanos, pero si quieres ser realista deja de usarlas para períodos históricos posteriores. A pesar que el índice de mortalidad aumentará, también podrás tener más tropa por el mismo precio.

ARMADURAS

Tipo	Resistencia	Coste
Coraza	50%	5
Completa de Piezas	60%	6
Amerindia	20%	2

TRIBUS DE AMÉRICA DEL NORTE

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Guerrero	50%	40%	50%	5 cm	14
Cabeza de Tribu	60%	50%	50%	5 cm	16
Gran Jefe	70%	60%	70%	5 cm	20
Hombre Medicina	30%	40%	90%	5 cm	16

TRIBUS AFRICANAS Y ÁRABES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Luchador	60%	20%	30%	5 cm	11
Hostigador	20%	70%	20%	5 cm	11
Tirador	40%	60%	40%	5 cm	14
Príncipe	50%	30%	80%	5 cm	16
Brujo	20%	30%	90%	5 cm	14

ARMAS

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Arco largo	CAP	-20%	30 cm	20	x 1	1
Arco inglés	CAP	-20%	40 cm	20	x 1	2
Lanza ③	CAP / CCC	-20% / +10%	10 cm / -	1 / -	x 1	1
Ballesta	CAP	-10%	40cm	30	x 1	3
Pistola de Chispa ④	CAP	-30%	10cm	∞	x 1	-2
Pistola Percusión ④	CAP	-20%	10cm	∞	x 1	-1
Arcabuz ④	CAP	-30%	20cm	∞	x 1	-1

ARMAS DE AREA DISTANTE: ARTILLERÍA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Pedrero ①	CAP	0%	50cm	30	x 2	32
Mortero ②	CAP	+10%	40cm	30	x 2 Fragmentación.	48
Cañón ②	CAP	+20%	70cm	30	x 2 Fragmentación.	80

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Espada, Sable	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	2
Alabarda	CCC	+30%	N/A	N/A	x1	3
Tomahawk ⑬	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	2

① No usa plantilla, sólo afecta un área de 2,5 cm equivalente a la propia Diana
② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.
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.
④ Si algún bando asigna estas armas a sus personajes, debe tirar obligatoriamente por Climatología después del despliegue de las tropas, para determinar si llueve, en cuyo caso estas armas no funcionarán.
⑬ Puede usarla cómo CAP una sola vez (se pierde): CAP -20%, Alcance Base 5 cm.

MONTURAS

Nombre	Origen	Tipo	Velocidad	Salto V	Bono al CCC	A.N.	Coste
Caballo	Común	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10%	6
Asno	Común	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+ 0%	10%	4

LA PICA

Nombre: Pica **Tipo:** Arma especial

BENEFICIOS DE COMBATE
No da ningún beneficio al combatir.

EFECTO
Evita que un Personaje Montado se acerque a menos de un radio de 5cm alrededor del Personaje que lleva una Pica, pero el resto se le pueden acercar (Personajes, Monstruos o Vehículos).

CONDICIONES
Ocupa el espacio de un arma, y el Personaje que la lleva no puede realizar ningún ataque a no ser que gaste 2 acciones para deshacerse de la Pica (Cambio de Impedimenta).

LIMITACIONES
La Pica no tiene efectos en bosques o selvas.

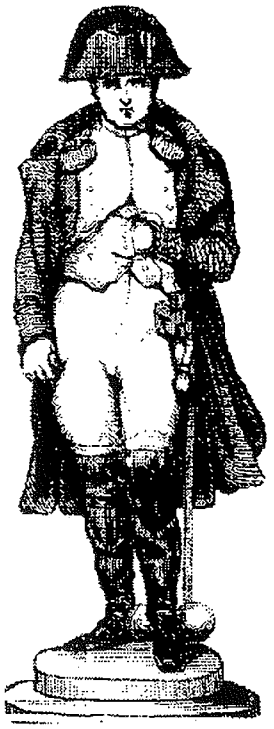
Imperios y Revoluciones

ÉPOCA IDEALISTA

La revolución francesa de 1789 fue tan importante que marca la separación entre la Edad Moderna y la Edad Contemporánea.
No podemos sino dedicar un apartado especial a una época que no dejó de afectar a nuestro propio país a causa de los conflictos que aparecieron a raíz de tantos cambios. Las guerras napoleónicas arrasaron toda Europa. Podrás recrear los enfrentamientos de los valerosos bandoleros españoles contra las tropas francesas invasoras. Para tus escaramuzas napoleónicas, los mosquetes, las pistolas de chispa y percusión y el sable serán lo más adecuado. Y por supuesto, el cañón. Ésta es además la ambientación ideal para esa vieja historia de la infancia entre indios y vaqueros que hace tiempo que no rememoras. En Norteamérica, tras múltiples enfrentamientos con los pueblos indios, tendrían que ver una guerra, su guerra civil, mucho más sangrienta que su guerra de la Independencia.

Las tropas de éste apartado son humanas, se les considera de tipo estándar y por ello:
- ▶ Usan la peana de tamaño normal
- ▶ Por cada acción de Movimiento un Humano mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- ▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (u horizontal de 2,5cm.).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5cm.

El fusil de repetición experimentado durante la Guerra Civil Americana (1861-1865) era poco común, para la mayoría de tropa de a pie de esta contienda deberías usar los mosquetes, el sable y el revólver de avancarga.



EJERCITOS OCCIDENTALES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Recluta	20%	40%	50%	5 cm	11
Soldado	50%	50%	60%	5 cm	16
Veterano	50%	60%	70%	5 cm	18
Superior	60%	70%	80%	5 cm	21

TRIBUS DE AMÉRICA DEL NORTE

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Guerrero	50%	40%	50%	5 cm	14
Cabeza de Tribu	60%	50%	50%	5 cm	16
Gran Jefe	70%	60%	70%	5 cm	20
Hombre Medicina	30%	40%	90%	5 cm	16

MONTURAS

Nombre	Origen	Tipo	Velocidad	Salto V	Bono al CCC	A.N.	Coste
Camello	Común	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+10%	10%	6
Caballo	Común	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10%	6

ARMAS

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Arco largo	CAP	-20%	30 cm	20	x 1	1
Lanza	CAP	-20%	10 cm	1	x 1	1
Mosquete de chispa ④	CAP	-30%	30 cm	∞	x 1	0
Mosquete de percusión ④	CAP	-20%	40 cm	∞	x 1	2
Mosquete de aguja	CAP	-10%	50 cm	∞	x 1	4
Rifle de repetición	CAP	0%	40 cm	∞	x 1	8
Revólver avancarga	CAP	0%	10 cm	∞	x 1	2
Revólver	CAP	0%	20 cm	∞	x 1	4
Fusil de cerrojo	CAP	0%	60 cm	∞	x 1	12

ARMAS DE ÁREA DISTANTE: ARTILLERÍA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Mortero ②	CAP	+10%	40 cm	30	x 2 (Fragmentación)	48
Cañón ②	CAP	+20%	70 cm	30	x 2 (Fragmentación)	80
Cañón pesado ②	CAP	+20%	90 cm	20	x 2 (Fragmentación)	84

ARMAS DE ÁREA ADYACENTE

Ametralladora de posición ⑤	CAP	+30%	Plantilla aguja	∞	x 2	24

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Espada/Sable	CCC	+20%	N/A	N/A	x 1	2
Alabarda	CCC	+30%	N/A	N/A	x 1	3
Tomahawk ⑬	CCC	+20%	N/A	N/A	x 1	2
Bayoneta ⑥	CCC	+10%	N/A	N/A	x 1	1

② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.
④ Si algún bando asigna estas armas a sus personajes, debe tirar obligatoriamente por Climatología después del despliegue de las tropas, para determinar si llueve, en cuyo caso estas armas no funcionarán.
⑤ Usa una plantilla específica de Aguja, de 30 cm de largo y 20 cm en su extremo más ancho.
⑥ Como excepción, puedes unirla a un mosquete o fusil (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma
⑬ Puedes usarla cómo CAP una sola vez (se pierde): CAP -20%, Alcance Base 5 cm.

LANZAS Y FUSILES

LA ERA DE LOS INVENTOS

Para tus batallas coloniales, aquí tienes todo lo necesario.
Esta era es bastante amplia, incluye la colonización de las américas y diversas guerras en Europa. En las colonias, diferentes rebeliones de sus habitantes (valga el eufemismo) eran resueltas por las tropas coloniales.
En estos enfrentamientos más contemporáneos, no deberías usar armadura, excepto corazas para la caballería pesada.

Con la invención de armas de fuego muy potentes (en el juego, de Potencia igual o superior a 0%), el poder efectuar tantos disparos (uno por acción) sobrepasa cualquier armadura de la época con creces.
Así que es preferible invertir en más armas y más tropa que en armaduras que no van a resistir tantos impactos y tan certeros.

Todos los anteriores son humanos de tipo estándar, y por ello:
- ▶ Usan la peana de tamaño normal
- ▶ Por cada acción de Movimiento un Humano mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- ▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (horizontal de 2,5cm.).
- ▶ El radio efectivo Cuerpo a Tierra es de 5cm.

Los arcos disparan flechas y las ballestas saetas (no son una munición que se pueda intercambiar). Las Armaduras, dado que son fácilmente superables, no se usan.
La montura por excelencia es el caballo, aunque el camello es de obligado uso en algunos lugares del planeta.

TRIBUS AFRICANAS Y ÁRABES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Luchador	60%	20%	30%	5 cm	11
Hostigador	20%	70%	20%	5 cm	11
Tirador	40%	60%	40%	5 cm	14
Príncipe	50%	30%	80%	5 cm	16
Brujo	20%	30%	90%	5 cm	14

EJERCITOS OCCIDENTALES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Recluta	20%	40%	50%	5 cm	11
Soldado	50%	50%	60%	5 cm	16
Veterano	50%	60%	70%	5 cm	18
Superior	60%	70%	80%	5 cm	21

MONTURAS

Nombre	Origen	Tipo	Velocidad	Salto V	Bono al CCC	A.N.	Coste
Camello	Común	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+10%	10%	6
Caballo	Común	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10%	6



ARMAS

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Mosquete de chispa ④	CAP	-30%	30 cm	∞	x 1	0
Mosquete de percusión ④	CAP	-20%	40 cm	∞	x 1	2
Mosquete de aguja	CAP	-10%	50 cm	∞	x 1	4
Rifle de Repetición	CAP	0%	40 cm	∞	x 1	8
Revólver avancarga	CAP	0%	10 cm	∞	x 1	2
Revólver	CAP	0%	20 cm	∞	x 1	4
Fusil de Cerrojo	CAP	0%	60 cm	∞	x 1	12

ARMAS DE AREA DISTANTE: ARTILLERÍA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Mortero ②	CAP	+10%	40 cm	30	x 2 (Fragmentación)	48
Cañón ②	CAP	+20%	70 cm	30	x 2 (Fragmentación)	80
Cañón pesado ②	CAP	+20%	90 cm	20	x 2 (Fragmentación)	84

ARMAS DE AREA ADYACENTE

Ametralladora de posición ⑤	CAP	+30%	Plantilla aguja	∞	x 2	24

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Espada/Sable	CCC	+20%	N/A	N/A	x 1	2
Bayoneta ⑥	CCC	+10%	N/A	N/A	x 1	1

② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.
④ Si un bando las asigna sus personajes, debe tirar por climatología después del despliegue de las tropas, para determinar si llueve, en cuyo caso estas armas no funcionarán.
⑤ Usa una plantilla específica de Aguja, de 30 cm de largo y 20 cm en su extremo más ancho.
⑥ Como excepción, puedes unirla a un mosquete o fusil (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.

Tercer Milenio

EL MUNDO CONTEMPORÁNEO

Para esta ambientación, casi tan rica como la anterior, te incluimos además de las descripciones necesarias, un módulo de rol para jugar en la ambientación de "entreguerra", en 1920.

Si bien la Edad Contemporánea empieza (según nuestra clasificación Occidental) en 1789, hemos colocado los conflictos de la época, como las guerras napoleónicas, la guerra civil americana y otras contiendas, en el apartado sobre Imperios y Revoluciones, y todo lo referente a la época Colonial en Lanzas y Fusiles. De hecho, todas las guerras anteriores parecerían simples ensayos al lado de lo que vendría. La Gran Guerra que asoló Europa sería la mayor carnicería hasta entonces conocida. Siguieron unos años "felices", o al menos para algunos, ya que España sufría su peor guerra, la Guerra Civil, o Guerra de Liberación como la llamaron sus vencedores.

En Asia, China y Japón estaban en pie de Guerra.
Alemania sufría las tremendamente duras imposiciones de sus vencedores, hecho que aprovecharían los sectores más radicales, desembocando en una especie de "revancha":
La Segunda Guerra Mundial no se hizo esperar demasiado, y esta vez asoló casi el planeta entero.

Tras esta destrucción masiva, y el gran malestar provocado, las potencias aprendieron que las guerras era más rentable librarlas en el terreno político y económico que en el militar.
Una estrategia mucho más depurada, de hecho. La cantidad de desarrollos tecnológicos fue brutal, y en general se dice que las guerras representaron un enorme impulso.

Hasta tal punto fué así, que incluso la llegada a la Luna por parte de astro-=nautas humanos suele explicarse como parte de la rivalidad causada durante la "guerra fría" entre las dos grandes superpotencias que derivaron de la Segunda Guerra Mundial.

El Tercer Milenio

Y por fin llegó el esperado Tercer Milenio, pero no tiene nada que ver con la "Era de Acuario" que profetizaban los visionarios del pasado Siglo XX.

Bien entrado el Siglo XXI, empieza a suceder lo que todos temíamos que pasara tarde o temprano: la Unión Soviética está renaciendo de sus cenizas, poco a poco, y en su forma más autoritaria, con ideales recién horneados, pero con los mismos ejércitos. La República Popular China no va a quedarse de brazos cruzados.

La Unión Europea corre el riesgo de hundirse como una cáscara de nuez en una tormenta, y los EEUU, que tienen más de Estados que de Unidos, ya no son lo que eran, aunque siguen al pie del cañón. Y la Unión de Países Árabes, de reciente creación, está dispuesta a volver a dominar el mundo conocido rememorando glorias medievales pasadas.

Como siempre, los países del tercer mundo sirven de terreno de juego a los enfrentamientos entre las grandes potencias, lejos de la mirada perspicaz de los medios de comunicación Occidentales. Las tropas contemporáneas están muy bien entrenadas por sus gobiernos.

En general, e incluso puede tener así más buen sabor, vuestra ambientación contemporánea no tiene por qué ser realista: podéis recrear por ejemplo la existencia y conocimiento secreto por parte de algún gobierno de "puertas estelares" que conduzcan a vuestros equipos de soldados hacia lo más desconocido, en un sinfín de aventuras.

SOLDADOS Y MERCENARIOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Reemplazo	30%	40%	50%	5 cm	12
Guerrillero	30%	50%	60%	5 cm	14
Profesional	50%	50%	60%	5 cm	16
Cuerpos de Asalto	60%	70%	70%	5 cm	20
Cuerpos Especiales	70%	80%	90%	5 cm	24

ARMADURAS

Tipo	Resistencia	Coste
Antifragmentación	60%	6
Antibala	70%	7
Superkevlar	80%	8

Los humanos son de tamaño normal, por ello:
▶ Por cada acción de Movimiento un Humano mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (u horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo de un Humano Cuerpo a Tierra es más allá de 5cm.

Ya en la primera guerra mundial se usaban unos aparatosos pectorales de acero, en especial por parte de los zapadores.
Los marines americanos, en la segunda guerra mundial, podían usar unos pesadísimos chalecos de ropa con múltiples placas de acero en su interior (para los desembarcos).

En general estos chalecos antifragmentación (que no cubrían el resto del cuerpo) eran de alguna ayuda, pero no impenetrables.

Equipos de radiotransmisión

Para poder usar al Observador Avanzado a partir de 1940 debes equipar al Personaje "emisor" y al Personaje "receptor" en uno de los espacios destinados a arma con un Equipo Transmisor, que les permitirá comunicarse. El Coste de este Equipo Transmisor es de "20" entre los años 1940 a 1960, y de "10" entre los años 1961 a 1999.
A partir del año 2000 cualquier Personaje puede llevar el equipo de radiotransmisión a un coste de "5".
A pesar de los avances tecnológicos, el equipo sigue pesando casi lo mismo y ocupando un espacio de "arma": dado que además de la simple radiotransmisión, se van incluyendo las contramedidas para evitar las interferencias provocadas por el enemigo.

TANQUETA

Tanqueta	Era: 1945 / CF					COSTE TOTAL
Tipo	Tripulación	Radioemisora	Armadura	Tracción		
Cerrado	2	Sí	160%	Oruga		
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Ángulo	651
Ametralladora	30%	40 cm	∞	x1	180° (Frontal)	
Cañón	20%	100 cm	30 (Frag.)	x2	360°	
Otras anotaciones:				**Velocidad** 10 cm	**Salto V:** 0 cm	**Altura** 5 cm (2,5 en H0)

ARMAS

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Fusil de Cerrojo	CAP	0%	60 cm	∞	x 1	12
Revólver	CAP	0%	20 cm	∞	x 1	4
Rifle de Repetición	CAP	0%	40 cm	∞	x 1	8
Pistola automática	CAP	+10%	20 cm	∞	x 1	6
Pistola HT	CAP	+20%	20 cm	∞	x 1	8
Fusil Automático	CAP	+10%	60 cm	∞	x 1	14
Subfusil	CAP	+20%	30 cm	∞	x 1	10
Subfusil HT	CAP	+20%	50 cm	∞	x 1	14
Escopeta Táctica	CAP	+30%	20 cm	∞	x 1	10
Rifle Francotirador	CAP	+50%	80 cm	∞	x 1	26
AmetralladoraLigera	CAP	+40%	50 cm	∞	x 1	18
Rifle Antitanque	CAP	+30%	60 cm	40	x 1	18

ARMAS DE AREA DE EFECTO DISTANTE: PERSONALES

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Lanzagranadas ②	CAP	+20%	40 cm	10	x 2 (Fragmentación)	60

ARMAS DE AREA DE EFECTO DISTANTE: ARTILLERÍA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Obús de Campaña ②	CAP	+20%	100cm	20	x2 (Fragmentación)	88

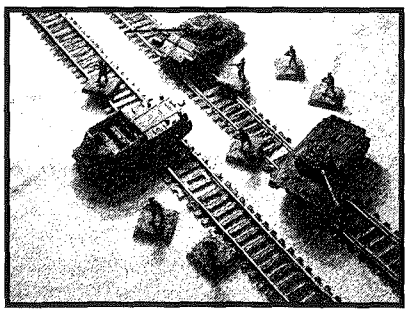
ARMAS DE AREA DE EFECTO ADYACENTE

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Ametralladora de posición ⑤	CAP	+30%	Plantilla aguja	∞	x 2	24
Lanzallamas ⑦	CAP	+10%	Plantilla lágrima	10	x 2	20

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Motosierra	CCC	+40%	N/A	N/A	x 1	4

② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.
⑤ Usa una plantilla específica de Aguja, de 30 cm de largo y 20 cm en su extremo más ancho.
⑦ Usa la plantilla específica de Lágrima, de 20cm de largo por 10 cm en su extremo más ancho.



Aventura: Psicotrópica



Psicotrópica: *Del Griego ψυχή, y del latín tropicus (a su vez del griego τρόπος), preferible a Sicotrópica, ya que las investigaciones del autor no han desvelado si efectivamente en los trópicos, zona en la que se desarrolla parte de la partida, crecen higos.*

Este Módulo de rol ha sido diseñado para juegos de terror gótico, en una ambientación de autores consagrados como H.P.Lovecraft, Stephen King, y otros. Debido a que la acción transcurre paralelamente a algunos sucesos históricos reales (como la Guerra Civil en Rusia) debe jugarse en fechas muy concretas, mediados de 1920. El árbitro sólo necesitará cambiar algunas cifras para adaptarlo a su juego de rol habitual. Contiene apartados que pueden jugarse con Semper Fidelis de forma optativa.

La historia gira alrededor de unos seres llamados "Abismales" que habitan en el fondo del mar, sin conocimiento de una ingenua Humanidad, y hasta que llegue el fatídico día en que decidan enfrentarse a ella. Tal vez ese día esté muy próximo, y se avecine una terrible batalla entre la humanidad y estos misteriosos seres.

DATOS TÉCNICOS

Debido a que se trata de un escenario "genérico" la mayoría de las referencias a habilidades y características vienen sobre un porcentaje, de manera que te será fácil reconvertir los valores a tu juego de rol preferido. Una de estas características es la "Estabilidad Mental", que se pondrá a prueba constantemente, y supondrá las pérdidas en porcentaje indicadas en cada caso. Al final de esta aventura ofrecemos unas habilidades que no suelen aparecer en los juegos de rol, pero que serán necesarias para resolver la historia que aquí se desarrolla.

Asimismo, establecemos unas habilidades Genéricas en una escala de 1 a 20 aproximadamente, y que corresponden a características comunes en juegos de rol como Fuerza o Fortaleza, Inteligencia o Intelecto, Tamaño o Físico, Destreza o Pericia, Constitución o Resistencia, Poder o Magia, Apariencia o Atractivo, y Educación o Conocimientos, que abreviamos usando las tres primeras letras Fue, Int, Tam, Des, Con, Pod, Apa y Edu. PV se refiere a "puntos de vida", otro término usual en juegos de rol.

SUCESOS PREVIOS

Si bien la aventura empieza a finales de Julio de 1920, sería interesante que en otras aventuras previas se mencionaran algunos sucesos, en las costas de Nueva Inglaterra o Nueva Escocia, aparentemente sin conexión con la aventura en curso, pero que en el futuro conectarán con este argumento. Estos son:

·Casualmente, en un periódico, a principios de Enero de 1920, alguien lee la siguiente noticia: "Dos barcos pesqueros han desaparecido. La tripulación de un tercer barco ha relatado que encontrándose en alta mar, apareció de las profundidades una burbuja gigantesca, como de una gran explosión bajo el mar, que engulló a los dos barcos, y por poco al que sobrevivió para contarlo".

·Un par de días después del anterior suceso: alguien encuentra, en las costas, un antebrazo que parece pertenecer a una especie animal desconocida, una especie de iguana gigante dadas las escamas y los dedos. La muestra se guarda en un laboratorio de la Universidad local, pero a los pocos días el laboratorio es saqueado y la muestra desaparece. Por las costas se pueden encontrar, recorriéndolas, parejas de pescadores con sus cañas, pero no parecen quedarse en ninguna playa concreta para pescar nada. Muy taciturnos y corpulentos, no les gusta hablar con nadie.

INTRODUCCIÓN

Nos encontramos a Viernes 29 de Julio del año 1920. El Doctor George Sebastian River, hasta hace poco un desconocido fisiólogo británico, acaba de dar el salto a la fama gracias a la reciente publicación en los USA, por medio de una editorial de dicho país, de su polémico libro "Fisiología y los auténticos orígenes de la especie humana".

El libro ha aparecido citado en los más importantes periódicos de todo el mundo, que se han ensañado tachándolo de anticientífico, pueril, "libro de cuentos", y cosas por el estilo. Por medio de los periódicos se ha comentado también que George fue expulsado de la Universidad de Oxford, por su falta de rigor científico y sus fuertes disputas con la comunidad científica del Reino Unido y en especial de la Universidad, tras lo cual decidió trasladarse a Boston.

Si hay algún Personaje periodista, será contratado para investigar sobre River.

Si hay algún Personaje profesor, la Brown University de Boston le encargará el trabajo de contactar con el Doctor, ya que ha pedido su ingreso en la Universidad en el Departamento de Psicología Fisiológica, pero la Universidad quiere antes informarse al respecto.

Lo mismo si hay algún Personaje detective privado. En cualquier otro caso, colocar a un Personaje secundario (no jugador) con una profesión de entre las anteriores, como viejo conocido de los Personajes.

La Universidad sólo dispone de un número de Distrito Postal donde enviar la correspondencia, ya que el Doctor no ha querido revelar su paradero. En la oficina de correos no les podrán dar de ningún modo la dirección, ya que el alquiler de Distritos Postales es anónimo, simplemente se paga y se recoge la llave correspondiente.

El Doctor pasará a recoger correspondencia cada 2D4+2 días, entre las 2 y las 8 de la tarde (tirar 2D4).

La Universidad pagará 10 dólares al día y sólo contratará a un Personaje, quien podrá pedir ayuda (no remunerada) a sus compañeros.

INFORMACIÓN SUPLEMENTARIA

Profesorado de Psicología Fisiológica o de Biología de la Brown University o de cualquier otra.

Si acuden a un profesor, con un tiro de Elocuencia o Discusión, o con las debidas credenciales de la Universidad conforme han sido contratados, averiguarán al respecto del Doctor River que era un desconocido hasta entonces. Siempre había seguido una influencia claramente Darwinista y se había aplicado bastante en Psicología Comparada (comparación de conducta animal con la humana), tal como había aparecido en algún artículo de revistas de divulgación científica, en que había tenido tímidas apariciones, pero de repente ha dado la vuelta total a todas las teorías de Charles Darwin respecto al origen de la especie humana y de la evolución de la vida en el planeta.

Los profesores niegan totalmente la existencia de las supuestas afirmaciones de Darwin que corroborarían la obra. George no es más que un sensacionalista en busca de fama, que está abusando de la libertad de cátedra que se le ha otorgado para esparcir conocimientos no ya poco científicos sino inverosímiles. No dirán nada más, porque tendrán otras cosas que hacer.

LIBRO

Fisiología y los auténticos orígenes de la especie humana

Editorial Niktos, 5 dólares, adquirible en cualquier librería.

Se describe en él la supuesta existencia de muchas otras formas de vida, muchos evos antes de la aparición de la primera célula originaria de las especies actuales en la Tierra. Se especula sobre formas de vida venidas de otros planetas, y sobre la procedencia acuática de la especie humana, mucho más reciente de lo supuesto hasta ahora. El ser humano no procedería del mismo tronco del que después se separarían los simios y los mismos humanos, sino que el hombre pasó la mayor parte de su vida en el agua (así perdió buena parte de su pelo, mientras que los primates siempre lo han conservado) hasta hace cerca de 1.000.000 años, excepto en el momento en que llegaba a su vejez, durante la cual cambiaban a una forma de vida preferentemente terrestre. Este cambio de actitud en la especie humana durante tal época queda perfectamente representada ontogenéticamente si observamos la conducta actual del ser humano: cuando se encuentran en la playa (en las zonas geográficas de clima adecuado), los niños se pasan casi todo el tiempo metidos en el agua, jugando en ella, en cambio, a medida que vamos creciendo, esta costumbre se pierde, como se perdió en una rama de los humanos de hace 1.000.000 años hasta llegar a la actualidad. Todo esto sería pues la representación de la evolución de nuestra especie, desde su nacimiento como tal hasta la actualidad, en la evolución del sujeto de la especie actual, desde su nacimiento hasta su vejez. Sin embargo, sigue el libro, habría una segunda rama. La nuestra fue la primera, que decidió quedarse en tierra, pero la segunda no abandonó nunca la vida acuática (de la que procederíamos todos).

Según el autor, esa segunda rama sigue existiendo en la actualidad.
De hecho, al contrario de lo que dice la comunidad científica mundial, el autor afirma no haber abandonado nunca las enseñanzas de Charles Darwin, quejándose de la ignorancia de sus colegas, ya que según asegura, Darwin ya habló de ello en su libro "Los Orígenes de los Innominados", que él personalmente ha podido consultar, aunque la teoría de la reciente evolución del ser humano es de cosecha propia de George. En el libro se denomina a dichos supuestos seres acuáticos como "Abismales".
Se sabe además que los niños con herencia de Abismal corren peligro en el mar. Si llegan a quedarse sumergidos pueden permanecer absortos mirando el cielo a través del agua, sin notar que sus pulmones no pueden respirar en ella todavía, y viendo cómo las burbujas de aire van emergido.
Son niños que en el futuro se convertirán en Abismales, pero que hoy por hoy no se encuentran todavía adaptados a la vida acuática.

El libro tiene un +6 en Mitos, no posee ningún hechizo, pero se pierden 2D4 de Estabilidad Mental por leerlo. Es bastante delgado, por lo que se tardan solamente unos 1D6+1 días.

GERENTE DE LA EDITORIAL NIKTOS

En la editorial no tendrán gran cosa que comentar. Simplemente que el libro es un éxito, se está vendiendo muy bien, en parte gracias a las críticas de los científicos. Tienen en stock un gran número de ejemplares correspondientes ya a la segunda edición, pero no dirá el número bajo ningún concepto (secreto de editorial).

Este será el único lugar donde podrán conseguir la dirección del Doctor, superando una tirada al intentar discutir con el editor. Si no lo pasan, verán que el editor (que se llama Oliver Terence) coge un papel de uno de los cajones, y mientras lo mira les comunica que no puede decírselo ya que el autor se lo ha prohibido, depositando finalmente el papel en el cajón y cerrándolo con llave. En el papel se encuentra la dirección escrita, como los Personajes tendrán que suponer. El editor estará allí hasta las seis de la tarde, y hasta las ocho no quedará vacío el edificio. Luego, es fácil entrar por cualquiera de las ventanas sin especial protección, aunque todas están cerradas.

ENTREVISTA CON EL DOCTOR RIVER

Si los Personajes (PJ) han conseguido la dirección y se presentan de parte de la Universidad, tendrán acceso fácil. De otra forma, pedirá algún tipo de credenciales y las comprobará por teléfono antes de dejarlos entrar. La casa es de dos pisos y ocupa toda la manzana (George ha obtenido bastantes ingresos con el libro, que han pasado a engrosar sus anteriores ahorros). Por dentro, el caserón tiene aspecto de estar bastante abandonado, sin limpiar desde hace semanas al parecer.
El Doctor los llevará a una sala de estar donde poder hablar.
Estará dispuesto a contestar las preguntas de los PJ. En relación con su expulsión dirá que se había tomado unos meses de vacaciones en los USA, pero que su puesto en Oxford estaba aún esperándole, hasta que publicó el libro, momento en que decidieron expulsarle.
Al respecto del libro, sólo superando una tirada de Elocuencia, Discusión, u otra habilidad similar, podrán sonsacarle algo. En tal caso, les relatará que durante su estancia en la costa del Mar de La Mancha hará ya unos cinco meses, descubrió cosas increíbles. Había alquilado allí una vieja mansión, cerca de Plymouth, donde pasar unos días de tranquilidad, pero pronto empezaron a suceder extraños acontecimientos. Más de una noche, asomándose a las ventanas que daban al mar, le había parecido ver extraños animales acuáticos que iban y venían desde unos arrecifes cercanos a las mismas costas, e incluso creyó observar a algunos hombres que contactaban con ellos. Dando por supuesto que se trataba de delfines, una noche en la que no pudo conciliar el sueño decidió salir a dar una vuelta y acercarse hasta aquella zona, con sigilo por si a los lugareños no les gustaba que chafardearan. Probablemente aquellos aldeanos habían entrenado a los delfines para ayudarles a pescar, tal vez enseñándoles a colocar las redes, y no estaba al corriente de la legalidad de tal acción por lo que decidió actuar con precaución. Como fisiólogo de tendencias Darwinistas y aficionado a la Psicología Comparada que era, le interesaba profundamente el tema. No obstante cuando después de girar por un recodo del camino, que le había tapado la vista de la costa por causa de abundantes arbustos, salió finalmente cerca de la playa en cuestión, vio esperluznado con qué estaban tratando realmente los lugareños. No se trataba ni mucho menos de delfines.
Aquellos seres eran una extraña mezcla de pez y hombre.
Eran antropomorfos, con enormes cabezas, casi indiferenciadas del resto del cuerpo, con bocas enormes. Pudo contener un alarido de terror, y marchó debido al profundo terror a ser descubierto, pero aquellas imágenes aun hoy le producen escalofríos.

Después del descubrimiento, siguió yendo algunas noches más, esta vez armado con un revólver del 45, para averiguar todo lo posible al respecto. Los lugareños pertenecían al mismo pueblo vecino en el que compraba alimentos, e incluso la criada que limpiaba en su mansión procedía del mismo lugar. Dado el gran secretismo de todo aquello, no quiso preguntar a nadie sobre el tema, ni al mismo médico del pueblo. Sin embargo, consultó en la biblioteca, y allí pudo encontrar las referencias que buscaba, en un extraño libro escrito en Inglés antiguo, llamado Necronomicón. Había hecho el descubrimiento del siglo, y tal vez le darían el Premio Nobel de Medicina y Ciencias.

Un día fue a Londres para intentar encontrar más referencias sobre el fenómeno, visitando además viejas librerías donde tal vez podría adquirir algún otro extraño ejemplar. Y cuál fue su sorpresa al hallar nada más y nada menos que un libro firmado por el mismísimo Charles Darwin, de su puño y letra, que al hojearlo confirmó sin lugar a dudas todo lo que había descubierto él en sus paseos nocturnos. Al parecer era de una edición que el propio Darwin había publicado por su cuenta, destinada a sus más allegados, de sólo unos 100 ejemplares. Lo compró, volvió a su mansión en la costa, y allí se lo leyó en dos días.

Desgraciadamente, en una de sus incursiones nocturnas, se acercó demasiado buscando refugio en unas rocas más cercanas a los acontecimientos, para de ésta forma poder averiguar en qué consistían los bultos con que los aldeanos regalaban a los seres acuáticos, pero lo único que consiguió fue ser visto. En unos momentos todo se llenó de una terrible algarabía de gritos mientras corría desesperadamente hacia su mansión.

Llegó a la casa exhausto, pero sacó fuerzas para entrar, coger las llaves del coche, volver a salir, y escapar finalmente en su automóvil en dirección a Londres, no sin antes atropellar a unos extraños Personajes bamboleantes en los que no quiso fijarse demasiado.
Aún así, pudo ver con toda claridad a uno de esos seres acuáticos, ya que mientras iba a toda velocidad, lo encontró justo en medio de la carretera, enfocándolo totalmente con los potentes faros del Vehículo.
Eso debió cegar al Abismal, que era como había descubierto que se llamaban, y sin darle tiempo a reaccionar, lo embistió con su Vehículo, quedando el ser tirado en la cuneta. Logró escapar de todo aquello, pero sus pertenencias, credenciales y los dos libros quedaron allí.
Ahora podrían encontrarle en cualquier parte del Reino Unido.

Contrató al día siguiente a una empresa para que fueran a buscarle sus efectos personales, pero los encargados no encontraron ningún libro de las características mencionadas. A partir de entonces, decidió escribir su propio libro, e iniciar los trámites para abandonar su país y dirigirse a los USA. No tenía familia cercana viva, por lo que el cambio le resultaría menos traumático.
Escogió como nuevo lugar de residencia la ciudad de Boston, tan lejos como pudo de aquellos horribles seres. Además, allí tal vez fuera admitido en la Brown University. Ha intentado mantener su estancia aquí en secreto, pero los periódicos no han sabido callar la noticia. Con un tiro de Intuición observarán que esto le causa un gran desasosiego.

Hayan conseguido o no el tiro de Elocuencia/Discusión, les comentará que está preparando un nuevo libro, aunque está algo decepcionado por el primero: los científicos no han aceptado nada en absoluto, y la gente de la calle ha creído que era una novela con apariencia exprofesa de libro científico, pero como mínimo, ahora el mundo tiene la posibilidad de conocer lo que está sucediendo.

Si los PJ dan muestras de creerse lo que se dice en él, será una grata recompensa para el Doctor, quien acabaría otorgándoles algo más de confianza, e

invitándoles a que le llamen otro día para tomar una copa, e incluso les pedirá que le presten un número de teléfono para contactar con ellos en caso de necesidad.
Llegados ya a este punto, les invitará a marcharse.

La noche
Esa misma noche, se sucederán dos atentados en la ciudad. Dos hombres han llegado a Boston desde un pueblo situado más al Norte, Innsmouth. Cada uno de ellos realizará un ataque, dirigiéndose a sus objetivos a través de las cloacas y emergiendo por salidas cercanas pero escondidas.

Si hubiera algún PJ vigilando, será esquivado totalmente.
Uno de los hombres iniciará un incendio en los almacenes de la editorial Niktos, mientras que el otro colocará un artefacto explosivo en casa del Doctor (en el exterior, o lanzándolo a través de una ventana).

La editorial entera arderá en poco tiempo dada la gran cantidad de material inflamable, y el explosivo provocará serios daños, pero ninguno al Doctor. Si los PJ estaban vigilando cerca de alguno de los lugares y son vistos, pasarán como es lógico a ser sospechosos.

Respecto a los culpables, puede que los PJ les vean al escapar si efectivamente estaban allí, pero se dirigirán en pocos segundos a las cloacas, y una vez dentro no habrá modo de encontrarlos. Si les disparan, no dejarán de correr hasta que lleguen a las cloacas o hasta que mueran (es decir, que no deben caer en manos de los PJ ni de nadie mientras estén vivos).

El Doctor intentará contactar como sea con los PJ. Su alta intuición le hace creer que se puede confiar en ellos, pues considera que si fueran los culpables del atentado, podrían haberle matado o envenenado durante su visita. Una vez hayan contactado, les contará todo al respecto de sus descubrimientos en Gran Bretaña si no consiguieron pasar la tirada, y acto seguido les pedirá ayuda y protección, ya que no se fía de nadie ni conoce a nadie en América. Llevará encima una maleta, con cuatro de sus bártulos más imprescindibles, y un montón de papeles correspondientes a su nuevo libro. Preferirá no volver a su casa, ya que allí no se siente seguro.
Además, confesará, había recibido algunas amenazas advirtiéndole que podía escoger entre suicidarse o esperar a que alguien le matara, pero se había convencido a sí mismo que se trataba de broma pesada de algún lector de su libro que de alguna forma había conseguido su dirección y teléfono, ya que al marchar hasta Boston, en los USA, se encontraría muy lejos de aquellos horrendos seres de Plymouth, en la Gran Bretaña.

El Doctor River accederá a pagar los gastos de hoteles y comidas, e incluso les dejará leer lo que tiene escrito por el momento de su segundo libro.

EL NUEVO LIBRO

Titulado de momento *Nuevas disquisiciones sobre el auténtico origen de la especie humana,* aunque el autor piensa cambiarle el título por otro más sugerente. Casi todo son esbozos, pero sigue con el tema del anterior.

Según él, aún hoy en día existirían diferentes mezclas de sangre entre los humanos. En unos habría más sangre de humanos, tal y como los conocemos ahora, que en otros. En estos otros, las proporciones de sangre (entendiéndose el concepto popular de sangre por carga biológica hereditaria) estarían mayoritariamente formadas por sangre de la otra rama de la evolución humana, de forma que al cabo de un número indefinido de años, a través de un proceso de maduración, acaban por convertirse en seres exactamente iguales a los acuáticos, y dado su nuevo y horrible aspecto, deciden seguir viviendo en el agua la mayoría, o deciden suicidarse en otros casos, al no poder aceptar el cambio.

Pueden llegar a observarse cualidades innatas en esta clase de humanos que irremisiblemente se convertirán en lo que en las culturas populares se ha llamado "Abismales". Una de ellas es cierta aversión a comer pescado. No es que los Abismales no coman pescado, pues en el libro titulado Necronomicón se puede comprobar que es así realmente, sino que al principio el pescado les recuerda en lo más hondo de su ser a lo que realmente son y serán, y por ello evitan comerlo, sobretodo en su infancia, aun sin saber por qué.

Otros rasgos típicos son una boca ancha y una nariz chata. Es relativamente común también que en la piel aparezcan manchas blancas por falta de pigmentación, característica que se suele confundir con el Vitíligo. En el futuro, los humanos y toda la vida tal y como la conocemos ahora desaparecerá, como lo hicieron los saurios y otros seres en el pasado. Esta vez ni tan sólo los mamíferos más pequeños sobrevivirán: sólo los insectos, especialmente las abejas y los escarabajos.
La creencia en la teoría según la que los insectos no podrían seguir desarrollándose porque el aumento de tamaño del sistema nervioso de estos, en forma de anillo que envuelve al aparato digestivo, dificultaría enormemente su funcionamiento (como en el caso de las arañas que necesitan alimentarse por medio de pequeñas gotas del líquido de sus víctimas) no tendrá ningún valor real, ya que el sistema nervioso sólo aumentará en las partes superiores, no evolucionando o incluso atrofiándose en las inferiores, y dejando espacio libre para que los demás órganos vitales se desarrollen en la zona ventral.

De esta forma, acabarán dominando la Tierra gigantescos insectos voladores descendientes de ciertos escarabajos asiáticos, y llegarán a mostrar una inteligencia superior a la humana.

Pero incluso esta especie desaparecerá, y en un futuro más lejano aún, después de la aparición y desaparición de muchas otras especies, finalmente aparecerá la Gran Raza de Yith, seres que ya existieron en el pasado y que por esto mismo, dado que el universo se repite a sí mismo eternamente, volverán a existir.

El Universo entero llega a un momento en que da un giro completo sobre sí mismo, y todo vuelve a suceder de nuevo, al igual que cada año lo hace la Tierra alrededor del sol, por poner un simple ejemplo para nuestra mentalidad tridimensional de primate.

Estamos condenados a repetirlo todo eternamente, a volver a nacer al pasar un finito número de evos. Pero peor que la nuestra es la suerte de aquellos de nosotros que llegan a trascender nuestras dimensiones convencionales y se dan cuenta de ello, y viven y reviven todo cada vez, recordándolo, y sabiendo que todo es y será exactamente igual que la próxima vez y que la anterior.

Entre los apuntes hay además algo de correspondencia con un tal Albert Einstein, con quien ha comentado todo esto, relacionándolo ambos con ciertas teorías sobre el espacio curvo en que Einstein está trabajando, aunque George no acaba de comprender al cien por cien las teorías de Albert (además, son conocidos entre la comunidad científica ciertos rumores conforme estas extrañas teorías han sido creadas por su esposa, una gran física y matemática, y no por el mismo Albert).

Los apuntes tardan en leerse 1D3+1 horas, se pierden 2D4 puntos de Estabilidad Mental, y da un +5% de conocimientos sobre Mitos.
No podrán llevárselos fuera de la casa, pero el Doctor tendrá la paciencia de dejar que uno de ellos se tome el tiempo que necesite para leerlo (como límite máximo, le dejará cuatro horas).

ACERCA DE INNSMOUTH

En principio no hay ninguna pista que haga deducir que los dos hombres proceden de Innsmouth, pero si el Director de Juego quisiera alargar la aventura por este camino podría hacerlo, por ejemplo permitiendo que uno de los dos muera, bien por disparos o ahogado en las cloacas, localizándose su cuerpo posteriormente.

En el cadáver se encontraría así un ticket de autobús proveniente de tal pueblo. Para tal ampliación sería necesario leer el relato "La sombra sobre Innsmouth" del mismo Lovecraft, para hacer una descripción apropiada, ya que se trata de un pueblo previamente definido y podría ser criticable (o no) el improvisar al respecto, dependiendo de la devoción y fidelidad a los relatos escritos por parte de jugadores y árbitros de juegos de rol.

En el pueblo podrán averiguar por medio del joven encargado de la tienda de comestibles que un tal Casey se hospedó en el hotel hace algún tiempo, así como que los extranjeros no son muy bien vistos. No debería perderse más de una semana en ello.

POR OTRA VÍA

August Gastaminza, Psicoanalista de origen español y tendencias freuDianas, acaba de instalarse hará unos meses en Boston, tras una gira de congresos por Sudamérica. Aunque es consciente que el Psicoanálisis es una tendencia muy nueva que no es la predominante en los USA, ha decidido probar suerte en éste país por unos meses, aprovechando sus conocimientos de Inglés.
Al poco de llegar, ha tenido una satisfactoria afluencia de pacientes, básicamente de mujeres histéricas y niños inadaptados, aunque uno de sus casos le ha llamado la atención de una forma interesantísima.
Se trata de un inspector de hacienda que se ha dirigido a él hace pocos días. Su nombre es W. Casey, y presentaba un histerismo de tal agudeza que no recordaba haber visto nunca ninguno igual.
Ya hace demasiado tiempo que no se presenta por la consulta a las horas convenidas, y no tiene de él ni dirección ni teléfono.
Por todo ello, preocupado tanto por el bien de su paciente como por lo importante de sus investigaciones al respecto, ha decidido contratar a alguien para buscarlo.
El Doctor Gastaminza llamará o acudirá a ver a alguno de los PJ, preferiblemente un Detective Privado o un Periodista, pero si resulta posible no al que ya haya contratado la Universidad (puede ser una buena ocasión para unir en tu partida Personajes que no se conocieran).
El contacto se realizará después del primer encuentro con el fisiólogo.
El objeto de la investigación estará muy claro: buscar a Casey.
El Psicoanalista les relatará la historia de su paciente. Casey acudió a él como hemos dicho con una fuerte carga de histerismo. Siguiendo los procedimientos habituales, el Doctor dedujo que se trataba de un trasfondo de problemas sexuales, como suele ser habitual.
El paciente padecía terribles pesadillas relacionadas con extraños monstruos que le perseguían para matarle. El sujeto incluso daba muestras de creer realmente en la existencia de tales monstruos, y había desarrollado una fuerte paranoia que le llevaba a encerrarse bajo consistentes cerrojos en su casa, hasta el extremo de no querer dar sus señas ni tan sólo al Psicoanalista. Sin duda, pensó el Doctor, tales monstruos eran en la cabeza del Inspector la representación del sexo opuesto.

Según las extrañas conjeturas del inconsciente del paciente, las mujeres le deberían "perseguir" con fines "maléficos", es decir, relaciones sexuales. Sin duda esto era la consecuencia de un ambiente familiar excesivamente férreo, y más que probablemente originado en una madre a su vez desequilibrada. El método hipnótico era imposible de aplicar al principio, así que recurrió al de libres asociaciones. No consiguió entrever ninguna palabra o expresión que conectara con las teorías del Doctor.

Días más tarde, el paciente se encontraba mucho más relajado en presencia del Psicoanalista, y por fin pudo recurrir a la hipnosis. No sirvió de nada al parecer, el paciente realmente creía en la existencia de tales monstruos, y en lugar alguno encontró ningún problema de origen sexual.

El siguiente tratamiento al que acudiría sería el de indagar profundamente en su infancia (en la que sólo había sondeado superficialmente, como marcan los cánones psicoanalistas con adultos) para intentar encontrar por fin la causa de todo. El paciente como es natural seguía insistiendo en la existencia de monstruos que le perseguían, y al Doctor le había pasado más de una vez por la cabeza si no sería necesario internarlo en un manicomio por su propio bien. Pero ya no se presentó más a la consulta, y desde su primera ausencia han pasado 14 días.
El paciente aseguraba que hay lugares donde se puede contactar mejor que en otros con dichos monstruos, y que él descubrió uno de ellos. Sin embargo Casey sufre de una fuerte amnesia al respecto, de modo que no hay manera de sonsacar de qué pueblo se trata, pero sí sabe que adquirió una tremenda fobia al mar. August teme que su paciente, para superarla, se haya sumergido en el mar, y en plena inconsciencia se haya ahogado. Pagará 80 dólares si consiguen encontrarlo. Lo sentirá mucho, pero no es rico y no dispone de más dinero (es una buena cantidad para la época). Sugerirá que empiecen a buscarlo de inmediato. Ha informado a la Policía, pero no parece que estén realizando una búsqueda "en profundidad".
Si le preguntan al Psicoanalista por el libro del fisiólogo, contestará que ha oído hablar de él y que según parece está escrito por un charlatán en busca de fama, pero lo leerá si los Personajes de los jugadores le comentan algo al respecto, aunque en cuanto empiece a leerlo le interesará tanto que no se dedicará a nada más, devorándolo en un sólo día.

Acudiendo al registro civil en el ayuntamiento y pasando una tirada de Charlatanería o Elocuencia, podrán averiguar fácilmente la dirección del paciente. Si no, el oficinista insinuará que hoy en día la vida va muy cara, se quejará de su sueldo de funcionario, y comentará que el trabajo extra no siempre es bien recibido (con unos 3 dólares será suficiente).
Una vez conseguida la dirección, si se dirigen hacia la casa de Casey, podrán observar que todas sus ventanas están tapiadas, como si se tratara de una fortaleza. Si preguntan a los vecinos, dirán que se le ve muy poco ya que sale sólo lo justo para ir a comprar comida para por lo menos una semana entera o más. Aparte de estas pequeñas salidas, se encuentra todo el día en casa.

Si llaman, una voz desde el interior les dirá que se vayan porque no quiere comprar nada. Sólo si mencionan el nombre del Psicoanalista, acabará por entreabrir la puerta, apuntando a través de ella con una pistola automática del calibre 38.

Si alguien pasa tiro de Elocuencia o Discusión, accederá a acompañarles para ver al Doctor, pero no dejará que entren en su casa.

Si lo llevan a casa del Psicoanalista, éste se mostrará muy contento de verle de nuevo, aunque si ha empezado a leer el libro aparecerá con barba, unas ojeras grandiosas, y evidentes signos de agotamiento, o aparecerá así en otra ocasión en cuanto le sugieran leer el libro, o le hablen mucho acerca de él.

MÉTODO CLÍNICO

En cuanto haya leído el libro y disponga del paciente, el Psicoanalista habrá tenido una genial idea. Si además los PJ le van hablando de bichos y sucesos extraños, aún lo animarán más a seguir adelante, y pedirá a los PJ que le ayuden en su experimento.
Según ha podido leer, existen ciertos libros de origen casi desconocido y con bastante antigüedad en los que aparecerían ciertos conjuros de invocación a seres malignos. Estos seres malignos serían sin duda la representación de todos aquellos temores internos escondidos en cada uno de nosotros. Y una perfecta forma de enfrentarse a tales miedos y vencerlos sería simplemente conseguir un conjuro, realizarlo delante de todos, y en especial del paciente, y de esta forma demostrar que todo son puras invenciones apoyadas por el inconsciente y viejas ignorancias medievales.

Podrían ir armados si quisieran, aunque no haría ninguna falta (él personalmente no piensa llevar ningún arma). Además, considera interesantísimo lo que ha leído, ya que todo lo que le comentó el paciente es casi idéntico a lo relatado en la novela (como definirá al libro) del señor River. Ni tan sólo estaba publicado cuando su paciente le contó todo aquello, y no puede haber ninguna relación entre ellos. El paciente sin duda se recuperará con este tratamiento. Incluso en el imposible caso que realmente apareciera algún extraño monstruo (comentará entre sonrisas) el shock le haría reaccionar y enfrentarse al miedo, más aún con nuestra presencia. Es pues, una obligación moral ayudar al paciente.

Si los PJ se ponen pesados diciendo que de ninguna manera hay que invocar a bicho alguno, el Doctor August hará pensar en lo que implicaría tal acción, tanto si fuera real la invocación como si no: estarían profundizando en lo más hondo del mismísimo ser humano, y ningún científico u hombre de saber podría negarse a ello, además la situación estaría totalmente controlada por los PJ, que llevarían las armas necesarias.

Si los Personajes siguen negándose, August hará creer que accede, pero realizará la invocación por su cuenta de todos modos.

EL FISIÓLOGO DE NUEVO

Si le comentan algo de todo esto al Doctor River, se pondrá blanco de repente y con voz temblorosa dirá que no hay que hacer una cosa así bajo ningún concepto, sería la perdición para todos. Acto seguido, insistirá en conocer a ese Psicoanalista (pronunciará con desprecio) que se hace llamar Psicólogo, si es que no se han encontrado antes.

Desde el primer momento en que se conozcan, no pararán de discutir sobre quién está más encauzado por el auténtico camino.

El fisiólogo tenderá más hacia la corriente Conductista (objetiva, científica, estudio de sólo aquello que es observable o medible,...) que hacia la del Psicoanalista, a la que tachará con mal disimulado desprecio de "nueva filosofía de moda", mientras que el Doctor August reprochará la visión simplista del fisiólogo, "escritor de noveluchas", que no sabe ver un claro caso de miedos ancestrales grabados en el inconsciente humano, y recurre a fantasías paranoicas (etc.). Sin embargo, el Psicoanalista acabará por convencer a su colega arguyendo que si realmente está confeccionando un segundo libro (ya se lo habrán contado todo entre ellos), no tendría que oponerse a la realización del conjuro, ya que gracias a él puede obtener nuevos conocimientos a incluir en sus escritos.

En definitiva, al día siguiente de conocerse, y tras grandes discusiones que en ocasiones llegan a hacerse coléricas, los PJ podrán observar que se han hecho buenísimos amigos, y están totalmente de acuerdo en llevar a cabo la invocación, aunando sus esfuerzos desde sus diferentes puntos de vista, psicoanalista y científico.
Pretenderán (suplicarán si es necesario) que los PJ les ayuden, para no estar los dos solos con el paciente, ya que su apoyo y su presencia como testigos es fundamental.

LA BROWN UNIVERSITY

Todo esto estará muy bien, pero la Brown University quiere el informe de los PJ para saber si el Doctor River es una persona seria o no, y su opinión personal al respecto.

Sea como sea, el Doctor River habrá visitado uno de éstos días la Universidad, y allí habrá conocido a un tal Thomas Blask, profesor de Psicología, de aspecto algo tiñoso, recién iniciado en el Conductismo.

A espaldas de todos, River le habrá confesado a Blask, como colega Psicólogo científico (aunque para Blask, River es un charlatán) el experimento que piensan realizar en secreto. Desgraciadamente Blask no es tan de fiar como le hubiera parecido a River.

Después de seguirle la corriente y sonsacarle todo lo posible, el Conductista ha llamado enseguida a un grupo de amigos suyos (no psicólogos) con los que en una ocasión luchó contra uno de los seres de los mitos, invocado por una secta de fanáticos religiosos llamada "*Black Thunos*", cuya característica común era el usar durante sus reuniones extrañas vestimentas colgantes de color negro y entonar terribles cánticos de invocación.
No pudieron evitar que se invocara a un terrible monstruo, y al eliminarlo junto a sus seguidores perdió a dos de sus amigos.

Pero esto no volverá a suceder, porque ahora sus amigos se turnarán para seguir al Doctor River, descubrir quienes son sus colaboradores, y capturarlos a todos con las manos en la masa.

Cada día, River podrá hacer una tirada de Intuición dividida entre 3 para descubrir si le siguen, hasta el día de la ceremonia.

Si cogen al sospechoso, dirá que le han contratado en la Universidad para velar por su seguridad, después de lo del atentado con bomba.

Si no cuela (alguien consigue una tirada de Intuición) dirá que es amigo de Thomas Blask, quien le ha enviado para velar por su seguridad (lo cual es cierto en cierto sentido, y por tanto colará, pudiendo hacerse un tiro de Intuición, que lo corroborará). El espía se ofrecerá para colaborar, pero por otro lado hará todo lo posible para contactar con el resto del grupo, y avisarles del lugar en que se celebrará la ceremonia.

Biblioteca

Pero para realizar un conjuro necesitan primero disponer de él.
En la biblioteca de la ciudad, con un tirada de Buscar Libros, encontraran el *Rarum Rerum demoni Ricardiano*, en versión inglesa.

El tomoproporciona un +3 en mitos, y el hechizo Convocar a un Demonio Oscuro de la Noche, con un multiplicador de hechizos de x4.
Se describe a este ser como "un oscuro demonio de grandes alas negras, que surca los cielos de la noche silencioso cual infernal alimaña de piel negra rojiza". Se pierden 1D4+1 puntos de Estabilidad Mental por leerlo.
Consulta el libro de reglas del juego de rol que uses para encontrar el hechizo más adecuado.

También es posible que los PJ ya dispongan de su propio libro de conjuros y quieran probarlo. Queda a su discreción, pero es recomendable usar el del *Rarum Rerumdemoni Ricardiano* (RRR para los iniciados, algunos eruditos han hipotetizado que el libro era originariamente griego o eslavo, en cuyas lenguas las letras erre quedarían como ppp, una forma de esconder los tres números 6 de la Bestia, que se verían usando un espejo, símbolo de la vanidad), ya que está explicado tan minuciosamente que bastan 6 días, 6 horas y 6 minutos para memorizarlo (el comentario sobre el tiempo invertido en leerlo se hará al terminar de leer el RRR, para mayor escalofrío del Personaje afectado).

El árbitro hará que las tiradas de memorización e invocación tengan éxito automático (a espaldas de los PJ) para evitar que pierdan excesivo tiempo. Es importante que no tarden más de una semana en aprenderlo, sea cual sea el hechizo finalmente usado, para no perder tiempo.

LA INVOCACIÓN

Los Psicólogos creerán conveniente realizarla en las afueras, aunque si los PJ disponen otra cosa, se les obedecerá, ya que a ellos se les encarga la tarea de seguridad (desde el punto de vista del Psicoanalista esto incluirá únicamente evitar que el paciente se escape, para demostrarle que no existen tales monstruos).

Si el grupo de Thomas Blask ha conseguido averiguar dónde se realizará (siguiendo al Doctor River o a otro del grupo si no se han dado cuenta), les prepararán una emboscada. Se esconderán por donde puedan, y a los pocos minutos de haber acabado los PJ la ceremonia, saldrán todos (cinco incluido el Conductista) a la vez, armados con escopetas, gritando que levanten las manos y no hagan ni un solo movimiento, al tiempo que uno de ellos gruñe algo así como:
"¡Malditos brujos fanáticos, habría que matarlos a todos como a la secta de la última vez!".

La siguiente orden, si todo va bien y los PJ no cometen ninguna estupidez (lo ideal sería que no se liaran a tiros), será que uno por uno se deshagan de sus armas si llevan alguna encima, y que se echen al suelo para que les puedan maniatar y entregar a la policía.

Sin embargo el conjuro ya estará realizado, y la Alimaña aparecerá en una media hora, precedida por una gélida brisa. Uno de los compañeros de Blask habrá ido a llamar por teléfono a la policía, pero tardará en volver tres cuartos de hora.

Durante ese tiempo, la Alimaña habrá aparecido, ante el horror de los defensores del bien, quienes entrarán en singular batalla con ella mientras los PJ y compañía yacen tendidos y relativamente a salvo.

La Alimaña morirá finalmente, cayendo al suelo y desintegrándose sus restos en pocos segundos, pero habrán muerto la mayoría de los captores, excepto el Doctor Thomas.

Minutos después llegará la policía junto al hombre que la ha llamado, para encontrarse con la escena de varios hombres armados y muertos, otros maniatados en el suelo, y Blask con un ataque de estupefacción agarrando aún su arma todavía humeante.

Blask será detenido y acusado de secuestro, asociación ilegal de grupo armado, y tal vez asesinato. Su único colaborador vivo y él acabarán en un manicomio de alta seguridad en la ciudad.

LA CARTA

Cuando todo esté ya calmado, el Doctor River comentará que sería necesario pasar por el buzón del distrito postal que tiene en correos, para recoger posible correspondencia.
Si le acompañan, pues bien, y si no... da igual. En el correo River encontrará un par de cartas de la Universidad, una conforme lo han aceptado o no (según el informe de los PJ) y otra celebrando que sobreviviera a la explosión sufrida en su casa.
Pero la más interesante será una tercera, escrita a mano, que según el remite y el matasellos proviene nada menos que de Tenerife, de unas islas llamadas "Canarias", de las que los PJ sin algo de Geografía probablemente no hayan oído hablar en la vida, que se encuentran en África y pertenecen a España (esto puede liar un poco a un americano sobre dónde se encuentra realmente España), enviada por correo urgente y certificada a la Brown University, y desde allí hasta el buzón del distrito postal.

La carta está firmada nada menos que por Wolfgang Köhler, reconocido científico alemán.

El Doctor River no tendrá ningún reparo en enseñar a los PJ la carta.
Su decisión será además muy clara: coger el próximo avión hacia Islas Canarias (no piensa subir en un barco por nada del mundo, aunque pueden hacerlo los PJ si lo desean, y constituir ello una nueva aventura llena de Abismales desarrollada por el Árbitro).

El Psicoanalista se apunta al viaje, naturalmente. El Fisiólogo estará dispuesto a seguir pagando hoteles, comida, e incluso los pasajes de viaje (nada más), y pedirá a los PJ que le acompañen ya que pueden realizar descubrimientos de vital importancia para la humanidad.

Por avión se puede viajar desde los USA hasta Lisboa, alquilando un avión particular desde allí hasta el aeródromo de Santa Cruz de Tenerife en un total de dos días.

Por barco, hay la posibilidad de llegar directamente hasta las islas desde los USA en 6 ó 7 días. Se espera de los PJ que accedan a estas "vacaciones pagadas" sin pedir nada a cambio, por supuesto.

ISLAS CANARIAS

En cuanto lleguen al aeródromo de Tenerife, serán recibidos por el ayudante de Köhler, quien les conducirá hasta un coche para dirigirse hasta las instalaciones. Si en total son más de cinco, tendrán que llamar a un taxi para que les siga. Si los que viajan junto al ayudante le preguntan algo, responderá simplemente que han surgido problemas y que tienen que hablar con el Doctor Köhler personalmente.

Las instalaciones constan de dos partes, una interior, donde se encuentran los cubículos destinados al alojamiento de los simios, y otra exterior, consistente en un amplio patio de tierra. Todo está cubierto por una gran carpa de malla de alambre, colgada de un mástil de unos cinco metros, cerrando totalmente el recinto.

En cuanto lleguen, el Doctor saldrá a recibir a los Doctores y acompañantes. La primera reacción será de una gran alegría, a la que seguirá una cara muy larga. Les invitará a seguirle hasta el interior del laboratorio para tomar algo y allí les explicará lo que ha sucedido desde que envió la carta a Boston. No comentó el suceso con nadie más que con su ayudante, que es de entera confianza, excepto cuando decidió visitar la tienda de Iar-Al-Zamik. Una vez allí no pudo disimular su gran interés por cierto tipo de libros antiguos. El comerciante, muy vivo, empezó a intentar indagar la razón por la que tan de repente el Doctor se interesaba, y finalmente le explicó que había encontrado un extraño animal, parecido a un híbrido entre un gran pez y un humanoide, sobre el que estaba investigando. La reacción del árabe fue muy extraña, porque pareció enfadarse de una forma tremenda, echándolo y advirtiéndole que más le valía no volver por la tienda.

Profundamente desilusionado, volvió a sus instalaciones a esperar la llegada del Doctor River. Pero no pasaron ni seis horas, que recibió una inesperada visita. Se trataba de un hombre de gran tamaño, con la cara completamente

"Apreciado Doctor River:

He estado leyendo su excelente libro, y no he podido por menos que asombrarme de su contenido. Soy consciente que la casi totalidad del resto de nuestros colegas y de otros círculos le han tachado a usted y a su libro de novela, fantasía, producto de una mente desquiciada, y otras poco reverentes expresiones por el estilo. Sin embargo, he decidido enviarle esta carta para ponerle al corriente de ciertos asuntos que creo le serán de gran interés.
Como tal vez usted sepa, me instalé hace ya un tiempo en la isla de Tenerife, perteneciente al continente Africano y al Estado Español, para llevar a cabo ciertos experimentos con chimpancés y otros animales superiores en lo que hemos llamado una Anthropoid Station, con el fin de estudiar su comportamiento en determinadas situaciones.
Tal vez haya leído mi libro al respecto titulado "Intelligenzprüfungen an Menschenaffen" (Pruebas de inteligencia en antropoides, 1917), de la que actualmente estoy iniciando trámites para una posterior traducción al inglés, aunque puede que tarde dos o tres años.
Como sé, usted está iniciado en Psicología Comparada y supongo que seguirá los preceptos de Thorndike al respecto, pero en mi obra sugiero otra forma de aprendizaje, no lenta y progresiva, sino rápida e inteligente. Pero en fin, ya leerá usted el libro. Lo que nos interesa ahora es algo mucho más importante, y en relación con su propio libro. Por ciertas razones que ahora no es necesario comentar, fue escogida la isla de Tenerife como emplazamiento de tales investigaciones, pero nunca sospeché lo que descubriría gracias a esto. Un día, paseando por las costas de esta isla, vi tumbado en la playa un extraño bulto cubierto de algas y que parecía moverse.
Al principio pensé que sería alguna tortuga o animal similar moribundo, que había sido arrastrado por las olas hasta la playa. Pero en cuanto me acerqué y lo vi de cerca, tuve que hacer un gran esfuerzo para no desmayarme. Era el monstruoso sarcasmo de un ser humano emparentado con un pez.
Su aspecto general era antropomórfico, bípedo, pero podría definirse también como un gran pez con piernas y brazos. Cogí un palo y con él intenté darle pequeños empujones. Comprobé así que ya había muerto. Lo escondí como pude, cubriéndolo de arena y más escombros que había por el lugar, para que nadie lo descubriera.
Después, en cuanto pude, acudí de nuevo con mi ayudante, a quien previne de lo que vería, y entre los dos pudimos arrastrarlo hasta el coche, subirlo a él por una rampa, y llevarlo al laboratorio de investigación, donde aún ahora se encuentra, aunque escondido de cualquier curioso, y conservado con hielo.
Hace pocos días vi su libro en inglés en una tienda, y no tardé ni medio minuto en adquirirlo.
Lo leí en menos de dos días, abandonando todo mi trabajo. Mi asombro fue incalculable al descubrir que describía usted exactamente el mismo ser que yo había encontrado. Hemos iniciado su disección, y nos ha parecido sorprendente.
Creemos que usted, como fisiólogo que es, debe venir inmediatamente a mi laboratorio para que colaboremos en esta prodigiosa investigación.
Me llenaron de curiosidad las referencias que hacía usted a otros libros, de épocas muy antiguas, en los que se explicaban con muchos más detalles los orígenes de estos animales, ¡que según se deduce de su obra son además igual o más inteligentes que el ser humano!.
Por ello, he estado buscando por las tienda de por aquí, y he encontrado una interesante, de un árabe llamado Iar-al-Zamik, o algo parecido.
Sin embargo, en el momento de escribir esta carta, aún no he podido visitar la tienda con detenimiento.
Le ruego, pues, que venga usted hasta aquí lo antes posible, y que emplee el máximo de discreción. Puede venir acompañado por alguien si lo desea, mientras considere usted que es de su absoluta confianza.
Le remito mi dirección con las señas para llegar hasta mis instalaciones de investigación.

Suyo atentamente:
Wolfgang Köhler."

impregnada de acné. El hombre se limitó a darle un sobre y a decir, en un deplorable inglés, *Buena tarde, Dotor. Puede ecoger entre aseptar eto, y irse con viento freco a la Alemania, o acabá como Gim* tras lo cual le entregó un sobre, y con una gran risotada propia de un ser intelectualmente infradotado se marchó. Al Doctor le invadió un gran escalofrío.

Su mono preferido se llamaba Gim, una adquisición de hacía poquísimos días y el más inteligente de todos los que había visto hasta entonces... Efectivamente, al dirigirse a las instalaciones de los monos, vio a Gim tendido en el suelo, con todo el vientre abierto y su interior esparcido.

En la carpa de alambre, en el techo, había un gran agujero de unos 2 metros cuadrados, que sigue sin arreglar. El resto de monos estaban en absoluto silencio, incluso hubiera dicho que aterrorizados. No había ni la más mínima señal que alguien hubiera forzado ninguna puerta o ventana, solo el techo de malla perforado.

Abrió el sobre, y dentro encontró un mensaje venido desde el mismísimo Berlín, conforme se le ofrecía el cargo de director del laboratorio de Psicología de Berlín, un cargo muy apreciado, acompañado de un cheque por valor al cambio de 1.000 dólares americanos. El Doctor no puede ya más, y ha decidido no buscarse problemas.

Las instalaciones seguirán funcionales aún durante algún tiempo, y los invitados pueden aprovecharlas sin ningún problema. Está a punto de coger el primer avión hacia la península ibérica, pero antes se ofrecerá a mostrarles dónde había escondido el cadáver del Abismal, cuyo cuerpo deja totalmente en sus manos. Sin embargo, tras abrir un gran baúl, podrán ver que en su interior no hay absolutamente nada, excepto hielo manchado de unas putrefactas manchas de color verde oscuro. Köhler no saldrá de su asombro, y asegurará que él había depositado el cuerpo ahí. A partir de aquí, abandona, y deja el asunto en manos de los PJ.
Falta poco para que salga su avión, y quiere irse de esta extraña isla cuanto antes. Ha dejado unas notas sobre lo que había descubierto hasta el momento en la disección, de las que ya posee copia, en su mesa de trabajo. Lamentará mucho no poder ayudarles, y tras avisar a su ayudante para que vaya a buscar las maletas, se despedirá de todos y les deseará muy buena suerte en sus investigaciones. Acto seguido, él y su ayudante cogerán las maletas y se dirigirán hacia el coche, con destino al aeródromo.
Su mujer y su hijo, añadirá mientras se marcha, ya han vuelto a Alemania, casi obligados a la fuerza por Köhler, y de hecho todos tenían ganas de volver a su país hace años, pero la Gran Guerra lo impidió.
Han encargado que vayan a recoger los animales que aún se encuentran en las instalaciones mañana por la mañana, y ya disponen de comida y agua. Todo quedará en secreto, y ruega a los PJ que no dejen ninguna constancia escrita de su repentina marcha, ni por supuesto de su colaboración.

SOLOS EN CASA

En su despacho podrán encontrar fácilmente un bloc de notas.

En la primera de las notas, el Doctor pide que no comenten nunca su precipitada marcha, que deberá aparecer como algo precalculado y elegido con plena libertad, por el bien de su familia y de él mismo, pues teme por su vida incluso en pleno centro de Alemania, lejos de los océanos.

Lo que sigue a continuación, sólo consigue entenderse superando un tiro de Fisiología o de Biología en su defecto; consiste en una poco extensa descripción de los órganos vitales hallados en el abdomen y pecho del Abismal. Una vez superada la tirada de dados, quien lo haya conseguido habrá captado los siguientes datos, y podrá explicárselos a sus compañeros (si lo desea) en términos menos técnicos. Hasta aquí llegan los escasos datos recogidos por Köhler.

También encontrarán el periódico del día (en español) con noticias sin importancia, mayoritariamente anuncios de tiendas, hoteles, compras y ventas... Pero también la desgraciada desaparición de un barco de pesca entero cerca de Tenerife. Las autoridades están muy extrañadas, ya que no ha habido ninguna tempestad últimamente, la mar ha estado muy tranquila, y los faros han funcionado perfectamente.

Datos y resultados obtenidos hasta el momento del cuerpo hallado en las costas de la isla

---

Ser humanoide. Estructura del esqueleto prácticamente idéntico al de un humano, aparentemente vivíparo (hembra, a juzgar por la pelvis y sus órganos internos).

---

*Encontrados restos de peces y moluscos en las vísceras digestivas.
*Restos de pestañas atrofiadas, plegadas i pegadas, así como resquicios de lacrimales atrofiados (un pez totalmente acuático simplemente no presentaría lacrimales).
*Amplias membranas entre los dedos, de hasta 4'5cm de largo.
*Pulmones muy similares a los de los anfibios, así como el resto de su sistema respiratorio. Varias agallas en los laterales de la cabeza.
*Cuerdas vocales, se diría que suficientemente desarrolladas como para emitir por lo menos sonidos idénticos a los humanos (en superficie).
*El cerebro estaba lo bastante desarrollado como para ello.
*No se excluye la posibilidad de que bajo el agua puedan emitir sonidos similares a los de los delfines. Más conocimientos al respecto podrían revolucionar los actuales estudios sobre el lenguaje.
*No hubo suficiente tiempo como para estudiar el sistema reproductivo, pero sí como para observar el sorprendente detalle que poseía ombligo.
*Así pues, son sin duda vivíparos (sólo para el árbitro: en cualquier libro sobre los Mitos puede averiguarse que los Abismales son capaces de unirse carnalmente a los humanos y tener descendencia, por lo que sólo pueden ser vivíparos. Respecto al Abismal hallado, se trataba de una mujer que con el tiempo se convirtió en uno de ellos).
*El ser no hubiera podido mantenerse indefinidamente fuera del agua. Durante la disección se mantuvo uno de sus brazos sumergido en agua de mar. Esta parte del cuerpo tardó mucho en deteriorarse, mientras el resto sufría de un agrietamiento general muy veloz, el resto se resecó y agrietó de una forma similar a la de un delfín fuera del agua.
*Todo el cuerpo presentaba escamas, pero parecían de formación mucho más reciente que los órganos internos.
*En definitiva, puede afirmarse que filogenéticamente están mucho más cerca de los humanos que de los peces o anfibios.

Es necesario superar una tirada de Descubrir (con un Bonus del 20%) para hallar la noticia entre las demás.

EL COMERCIANTE IAR-AL-ZAMIK

Iar, de origen claramente árabe, posee una interesante tienda de antigüedades, entre ellas numerosos libros antiguos en varios idiomas. Incluso posee algunos muy valiosos, como el *Necronomicón* en versión original árabe (Al Azif), el "*Cultes des Gouls*", el *Fragmentos de Celeno*, y otros a escoger por el árbitro, pero todos ellos se encuentran guardados en un armario la trastienda, y sólo para su uso personal.

Iar dispone de un eficiente ayudante para trabajos poco intelectuales, Alex "cara de arroz". Le pusieron tal apodo desde pequeño como consecuencia de sus eternos granos de acné, impasibles al paso del tiempo.
Iar tiene contacto con una colonia de Abismales instalada muy cerca de las Islas Canarias. Les obedece ciegamente en todos sus deseos, a cambio de valiosas antigüedades sacadas del fondo del mar.
El Abismal que encontró Köhler, se encontraba herido en alta mar a causa de otros sucesos, y fue víctima descuidada de las redes de unos pescadores que sin querer lo capturaron. En cuanto les pareció ver lo que habían cogido en sus redes, se asustaron tremendamente, evocaron mil y una supersticiones de marinos, e intentaron matarlo como fuera con arpones y demás utensilios. Cuando creyeron que ya estaba muerto, lo echaron al mar. Sin embargo aun estaba moribundo y fue arrastrado por las olas hasta las costas, donde finalmente pereció.

De alguna manera, los Abismales descubrieron más tarde quienes habían sido los autores del asesinato, y en poco tiempo se encargaron de ellos, agujereando el casco de la embarcación y asaltándola. Respecto al Doctor, se enteraron que había descubierto al Abismal a través de Iar.

Si los PJ van a por él directamente, Iar les soltará a Cara de Arroz para que se encargue de ellos mientras el árabe se pone a salvo. Al lado de la trastienda, hay una pequeña habitación a oscuras, con una tupida alfombra en el suelo. Bajo ella, una corroída trampa conduce a un obscuro túnel subterráneo a través de unos maltallados escalones. El subsuelo de toda la ciudad está plagado de túneles que proceden de tiempos inmemoriales. Iar huirá por ellos para ponerse en contacto con los Abismales. El camino por los túneles hasta el mar es largo, difícil y peligroso, debido al gran número de bifurcaciones y a la posibilidad de perderse indefinidamente en ellos, pero Iar conoce bien el camino, e incluso sin la lámpara de que dispone podría ir en la dirección correcta. Si Cara de Arroz consigue hacerse con la situación mientras su amo huye, obligará con sus dos pistolas a que todos los PJ se deshagan muy lentamente de todo tipo de armas y seguidamente se tumben en el suelo. Acto seguido, y a espaldas de los PJ, dejará una de las pistolas, extraerá un frasco de una vitrina, y sin dejar de apuntarles en ningún momento, lo lanzará al suelo frente a sus narices. Al romperse provocará el desmayo inmediato de los Personajes, mientras que Iar se habrá colocado una máscara antigás de la Gran Guerra Mundial.

Los PJ siempre pueden decidir no respirar, y acabar tirando por asfixia. Hay que notar que aunque es bastante corto, Alex tiene una Destreza notablemente alta, colocada sólo para que a efectos de juego pueda ser más rápido que algún PJ valeroso. Cuando los PJ despierten, se encontrarán completamente a oscuras y tendidos. Conviene en este momento coger a los jugadores uno por uno, para que pasen solos por la situación, mientras los demás esperan en otra habitación.

Conforme los PJ vayan superando una tirada de Constitución con 1D20 se irán despertando. El árbitro llevará la acción a cada jugador por separado que se vaya despertando. Éste notará entonces que se encuentra ubicado en una especie de caja de 0.70 x 2 x 0.50 metros...
¡Sí, efectivamente, es un ataúd! Tal deducción obligará al Personaje a tirar por Estabilidad Mental, perdiendo 1d4/1D10. Si lo pasa sin graves problemas, lo siguiente que notará será que el aire está bastante enrarecido.
Sólo le quedan unos 10 minutos de oxígeno. Cada tarea física que realice le costará un minuto (incluidas las tiradas para despertarse, que gastarán cada una un minuto hasta lograr un resultado exitoso, contando entonces cuantos minutos le restan). La madera de los ataúdes es bastante mala, y puede romperse con tiradas de dados usando la fuerza del Personaje.
Una vez rota, montones de tierra blanda caerán sobre el PJ.
Sólo tendrá le quedará entonces un minuto de aire, que habrá quedado en un pequeño hueco, a partir del cual habrá que empezar a tirar por asfixia. Superando otra tirada de fuerza se podrán excavar los dos metros de tierra blanda que tiene por encima.
Una vez en el exterior, iluminado por una preciosa luna llena, reparará en que al pié de su tumba hay una tosca cruz, junto a otras tantas (tantas como Personajes, pero con dos de más) en sendos montículos.

Si en ese momento observa que de una de ellas emerge alguien (otro PJ), tendrá que superar otro tiro de Estabilidad Mental, perdiendo 1D6 si no lo pasa. Los PJ que hayan conseguido escapar, pueden intentar desenterrar a sus compañeros, sólo que en dos de las tumbas hay cadáveres auténticos, algo putrefactos, de dos periodistas locales demasiado preguntones que habían desaparecido en manos de Iar (llevan su documentación encima), tirando nuevamente contra Estabilidad Mental y perdiendo 1 punto si se pasa o 1d6 puntos si no se pasa (1/1d6).

El Árbitro decidirá aleatoriamente si en la tumba hay un cadáver o un jugador.
Una vez todo resuelto, podrán distinguir las luces de lo que parece un pueblo o ciudad a lo lejos, y caminando llegarán en unas cinco horas, bastante extenuados y sucios, por cierto.

Si los PJ se hubieran hecho con la situación frente a Cara de Arroz o una vez fuera de las tumbas vuelven a la tienda para investigar, descubriendo la trampa y decidiendo aventurarse por ella, la cosa no será nada fácil.
Como crear un mapa con todos los corredores, salidas, y posibles encuentros en el subsuelo de toda la ciudad y alrededores sería demasiado complicado, es preferible echar mano de la siguiente tabla.
No se permitirá a los jugadores hacer ningún mapa.
Si insisten, deberá preguntarse quien es el que quiere ir dibujándolo, y sólo en el caso de que alguno de los PJ lleve efectivamente papel y lápiz, no pudiendo entonces llevar ni armas ni luz. Esto entorpecerá al grupo haciéndolo ir a la mitad de la velocidad normal. El árbitro preguntará quién hace el mapa, pero será él árbitro quien detrás de la pantalla vaya dibujándolo. Sin que ningún jugador conozca el resultado, hará tiradas de dibujar para definir la exactitud del croquis resultante, en cada nuevo paso, con un Malus del 30% por la organización laberíntica de los corredores que crea bastante desorientación.
Si se pasa la tirada, el guardián dibuja correctamente la situación actual, pero si no, pone en su lugar una bifurcación doble o triple, o hace una tirada extra en la tabla. Las brújulas se volverán locas por razones desconocidas.
Parece ser que, ya sea de forma natural o artificial, los túneles están formados en buena parte por metales y magnetita.
Al descender por la trampa al principio, parecerá que lleva a un sólo corredor muy alargado. Sin embargo, en cuanto intenten dar marcha atrás, descubrirán que el tal corredor escondía gran número de bifurcaciones invisibles al caminar hacia delante. Si se les ocurre la genial idea de atar una cuerda e ir soltando, ir dejando migas o algo por el estilo, no importará.
Alguien o algo en las sombras se habrá dedicado a coger las migas, o a cortar la cuerda cuando ya lleven un rato caminando.
En los túneles habitan seres inmencionables. Con cada nuevo movimiento el Guardián deberá tirar 1D12. Los casos en que se describe que al final de un túnel se distingue luz natural se darán lógicamente si es de día.
Si es de noche podrán notar cierto halo de luz por las actuales noches despejadas y por la luna, si no llevan linternas encendidas.
Se deberá establecer el orden de marcha de los Personajes.
Según la tirada que realice el árbitro, encontrarán a su paso:

ENCUENTROS E INCIDENCIAS

1D12	LO QUE ENCUENTRAN O SUCEDE
1-3	Corredor estrecho, sólo se puede pasar en fila india.
4	Gran sala, totalmente vacía. Hay un corredor en la pared opuesta.
5	Gran sala vacía y cerrada: Hay que volver marcha atrás
6	Bifurcación, con tres nuevos caminos posibles. Todos ellos conducen a sendos corredores: Tras los cuales hay que volver a tirar.
7-9	Corredor que parece tomar forma curva.
10	Se topan de cara con 1D2+1 Gouls, criaturas necrófagas del subsuelo, que saldrán corriendo: Tirada de Estabilidad Mental. Si se ponen a perseguirlos, tendrán problemas con la luz u otras precauciones que hayan tomado como ir dejando cuerda. El Director de Juego marcará las tiradas que considere oportunas según el tipo de precaución tomada.
11	Después de seguir un largo corredor, éste acaba en un orificio oscuro en el suelo. Tiene tres metros de altura.
12	Igual que 11, pero con el orificio en el techo.

DATOS DE LOS GOULS PARA SEMPER FIDELIS

Son tipo estándar, por ello:

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

GOULS

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	A.N.	Coste
Goul	70%	10%	70%	5 cm	10%	16

Cuando ya lleven aproximadamente 30 lugares recorridos, habrá que tirar en la siguiente tabla con 1D6:

- 1. Al final de un largo túnel se oye el ruido del mar y se ve algo de luz. Acaban por salir en la costa, entre unas rocas. Si aún luce el sol, la gente de los alrededores los mirará con bastante asombro, a no ser que se hubieran puesto los trajes de baño al entrar en los túneles.
- 2. El túnel parece descender algo, y el suelo está formado por arena, cada vez más húmeda. Pronto el corredor se va sumergiendo en agua, hasta que llega un momento en que les llega al cuello, con el techo a unos 30 centímetros, espacio justo para las cabezas. Los más altos tendrán que caminar con las piernas agachadas. Al final vislumbran algo de luz, y acaban saliendo por la disimulada entrada a una gruta. A unos 100 metros hay una playa, pero es necesario nadar hasta ella con las pertinentes tiradas. La situación final será idéntica a la anterior.
- 3. El corredor es larguísimo, y cada vez más apestoso. Pronto empiezan a chapotear en una especie de líquido negruzco y maloliente.

Ahora, los Pj deben tirar sus conocimientos en Mitos o Leyendas.

Si pasan la tirada, averiguarán que no tiene nada que ver con los Mitos, pero si no la pasan les parecerá que sí (tiradas tras la pantalla del árbitro). El corredor acaba finalmente, y en el techo hay una especie de losa. Levantándola, podrán acceder a una oscura cámara, llena de grandes bidones, y una escalera que asciende...

Los Pj se encuentran en la bodega de un restaurante de la zona, y sólo se accede a ella desde la cocina, por lo que los PJ tendrán que dar explicaciones si suben (y no digamos si van exhibiendo armas).

- 4. Tras una larga caminata, acaban saliendo a un nuevo túnel perpendicular, excavado muy simétricamente y por el cual a sus pies corre un río de porquería. Queda a discreción del guardián donde dará a parar la salida del alcantarillado que escojan, desde enfrente del cuartelillo de la Guardia Civil hasta delante de un restaurante turístico (todos hemos visto esa película).
- 5 a 6. No hay ninguna salida, por lo que deben continuar tirando en la tabla. Cuando ya lleven otros 30 lugares, habrá que tirar 1D2, con 1 finalmente ven cierta luz al fondo de un gran corredor, que les lleva a una gran planicie desierta, claramente volcánica. Cerca se ve un poste, indicando un camino. Tendrán que caminar 8Km para llegar hasta la ciudad. Con un 2, ven también un gran corredor acabado en un túnel vertical que parece llevar al exterior. En las paredes del túnel hay peldaños excavados, por lo que las habilidades de escalar se doblan. Cuando lleguen arriba, observarán que acaban de emerger por un pozo seco, en medio de una plantación. A los pocos minutos, llegarán tres hombres armados con escopetas y muy enfadados porque se hayan colado en sus tierras.

Si no pasan una tirada de Discusión, los retendrán y serán entregados a la Guardia Civil acusándolos de ladrones de hortalizas, aunque la Guardia Civil los soltará en cuanto lleguen al cuartel, tras identificarlos y anotar sus nombres. Si los PJ empiezan a contarles historias extrañas, les ofrecerán alojamiento en alguna de las celdas, junto a un par de borrachos, si es que así lo desean.

En casa de Iar-Al-Zamik todo aparecerá revuelto cuando se hayan presentado. El árabe al parecer había preparado su marcha, mudando todo su mobiliario, libros y objetos de arte.

Iar debe escapar de los PJ para poder aparecer más adelante.

Respecto a Alex, es sacrificable. Si lo han capturado no sabrá decir hacia dónde se ha dirigido su amo. Si ha conseguido escabullirse, lo habrá cerrado todo con llave y se habrá largado a la península ibérica, concretamente a Madrid, donde se le perderá el rastro.

Con una tirada de Descubrir, los PJ encontrarán algunos panfletos publicitarios al respecto al fondo de un cajón de una mesa de despacho.

Con una segunda tirada, encontrarán bajo éste una carta, aunque escrita en caracteres no latinos. Cualquiera que tenga un Leer/Escribir de Ruso o Griego podrá notar al momento que está escrito en alfabeto Cirílico.

Con una tirada de Leer/Escribir Ruso, conocerán el contenido de la carta:

LA CARTA

Apreciado colega Iar-al-Zamik:

Todo está preparado en San Iván. Conseguimos contactar por fin con ELLOS. Es una aldea muy agradable, a pesar de las actuales circunstancias, tan imprevistas cuando lo empezamos todo, pero que hemos logrado superar con los adecuados contactos. Su ayuda ha sido indispensable, y debido a ciertas dificultades que han surgido con el Arcago, lo es más ahora, por lo que le rogamos que se digne a desplazarse hasta nosotros nuevamente. Todo está preparado para que no tenga problemas en las fronteras.

Suyo atentamente:
Vladimir Stoikevich. ¡Ea Cthulhu!

Si nadie tiene Leer/escribir Ruso, pasando una tirada de Leer/Escribir Griego con un 5% de Malus, podrán extraerse de la carta dos ideas, Iar-Al-Zamik y San Iván (consultando en una biblioteca con la respectiva tirada de Buscar Libros se averigua que consiste en una aldea sita en las costas del Mar Negro).

Los Doctores George Sebastian y August se habrán mantenido al margen de todo lo que sea acción.

Mientras los PJ se han encargado del trabajo sucio, ellos habrán estado indagando en la biblioteca local acerca de sus investigaciones, a la caza de nuevos datos para el libro del fisiólogo británico.

Así, habrán conseguido la siguiente información, que podrán contar a los PJ si así lo desean, al coste de 1D2 puntos de COR y un +1% de Mitos. la información no es imprescindible, pero les puede parecer interesante:

UN MERECIDO DESCANSO

Los PJ que hayan conseguido llegar hasta aquí, ya se merecen algunas recompensas. Comoquiera que han conseguido desmantelar el montaje del árabe Iar-Al-Zamik, cada PJ gana 1d6+2 puntos de Estabilidad Mental, y pueden hacerse las tiradas de Aprendizaje que correspondan. A partir de aquí, comienza la segunda parte de esta aventura.

LA LLEGADA A UCRANIA

Iar-Al-Zamik ha huido en una embarcación hacia las costas africanas. Desde allí, se ha dirigido con suma facilidad a través de países de habla musulmana hasta la frontera entre Turquía y Ucrania.

Gracias a pases especiales conseguidos a través de contactos internacionales, ha podido llegar sin problemas a las costas de la agonizante Ucrania en el Mar Negro, concretamente a la población de San Iván. Cerca de esa población se están llevando a cabo diversos experimentos en colaboración con Abismales.

En cualquier libro de los Mitos de una importancia mínima puede hallarse una referencia al respecto del Mar Negro, que lo relaciona, junto a los intensos malos olores que abundan en sus costas, con Abismales y una posible ciudad

Los Abismales no se encuentran solos en las aguas. El mar está tan poblado de vida como la tierra firme, o tal vez más. Acostumbran a tener muy buenas relaciones con otros seres, especialmente tiburones.
Los delfines, más inteligentes, pueden llegar a mostrar una gran devoción en las amistades con humanos como se ha demostrado en algunos casos. Su capacidad de juicio les evita cometer según qué actos si no lo consideran adecuado o justo. Los tiburones tienen relaciones de tipo diferente. Son mucho menos inteligentes, más manipulables, y mientras las actuaciones de los delfines serían más bien calificables de colaboraciones, las de los tiburones responderían por el contrario a un estado de sumisión. Casi los únicos que se sabe que son utilizados por los Abismales son los tiburones grises (muy abundantes en la Polinesia) ya que han llegado a tener serios problemas con otras especies, demasiado incontrolables. Los tiburones grises raramente atacan ni tan sólo al hombre, a no ser que se vean perseguidos o acorralados, en cuyo caso se rebelarán y producirán heridas, pero sin arrancar ningún miembro. Simplemente quieren huir. De todas formas, es muy posible que dominados por los Abismales, no duden en obedecer las órdenes de sus terribles amos.

de estos en sus abismos. Tal vez incluso el mismo Cthulhu se halle sumergido en él, y no en las costas de China, como se dice en otras versiones (a saber Cthulhu no está ahí, pero esto pondrá algo nerviosos a los jugadores). Respecto al Arcago, cualquier intento de búsqueda no tendrá resultados fructíferos por el momento (ver más adelante).

Para llegar hasta la aldea desde Tenerife, se puede viajar en avión o barco hacia España (hasta Gibraltar, Valencia, Barcelona, a elección del Árbitro). Desde allí hasta el Sur de Italia o Grecia, y así hasta Sebastopol, en barco o avión. Por tierra sería algo más complicado al tener que atravesar varias fronteras. Una vez en Sebastopol, se puede viajar hasta San Iván por tierra en carromato. Se tardan unos cuatro días, parando a descansar en posadas del lugar. Los PJ no necesitarán visados especiales para los puestos de vigilancia. Los pasaportes de sus respectivos países serán más que suficiente. Se tardarán 7 días en barco, o 3 en aviones hasta Sebastopol.

***Nota histórica:** por estos tiempos la Anatolia Occidental (Oeste de Turquía) estaba ocupada por los griegos. Mustafá Kemal inició entonces un ejército nacionalista turco destinado a reconquistarla. Esta guerra duraría entre los años 1920-21. Por otra parte, en Rusia la guerra civil se decantaba cada vez más a favor de los bolcheviques. Ucrania, que se había proclamado independiente en 1917, iba siendo consumida. El 22 de Enero de 1919 Kiev era ocupado por el ejército rojo. En 1920, hubo una ofensiva polaca comandada por Jozef Pilsudskij (general en la Gran Guerra, y jefe de estado entre 1919 y 1922) destinada a ampliar los límites de Polonia hasta el Mar Negro y Kiev, pero que acabó siendo un fracaso. Crimea y sus alrededores fueron el último foco de resistencia del bando de los blancos en Occidente. El ucraniano no fue aceptado en Ucrania central y oriental en las escuelas hasta 1917 (con la independencia). Ya en épocas zaristas habían habido intentos de sustituirlo por el ruso. Junto al ruso y bielorruso, forma parte de la familia de las lenguas eslavas orientales. Sigue el alfabeto cirílico, aunque difiere en algunos signos.*

A efectos de juego se supone que la situación está más o menos controlada por mar por parte de los griegos (con tendencias favorables a los países occidentales). La aldea de San Iván permanecerá aún bajo dominio blanco cuando los Personajes lleguen, y serán bien recibidos por sus habitantes (dadas las colaboraciones occidentales en contra del ejército rojo). Los ucranianos simplemente quieren la independencia, más que uno u otro orden político, que al fin y al cabo seguirá siendo centralista y dirigido desde Moscú.

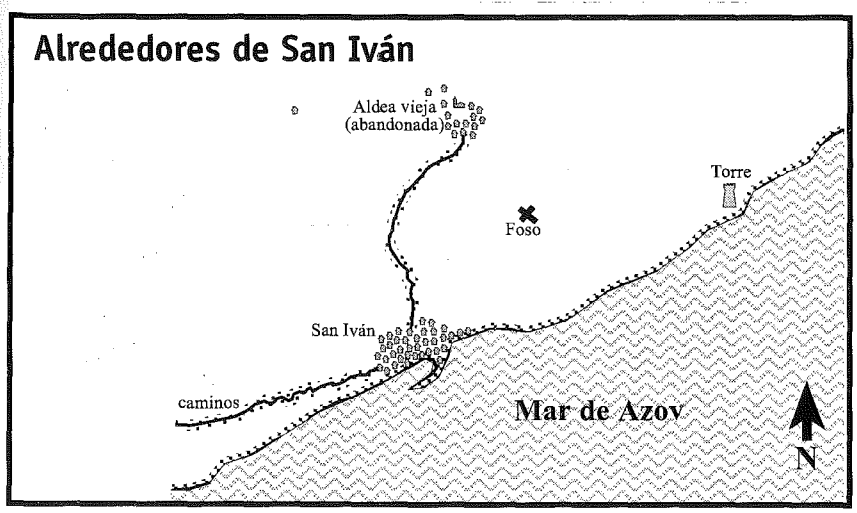
Los Personajes tendrán que escabullirse del pueblo en cuanto se acerquen los rojos. Las relaciones diplomáticas de estos con Occidente eran nulas. Por las noches, el Árbitro podría describir que los Personajes oyen lejanos cañones, y que tal vez una bala de cañón perdida pudiera caer cerca (no lo desmentirá nadie que no posea conocimientos militares).

EL PUEBLO PESQUERO DE SAN IVÁN

San Iván es un pequeño pueblo de pescadores desde que sólo estaba formado por unas cuantas casas. En un principio, los pocos antecesores de los actuales habitantes vivían en una pequeña aldea con unas cinco casas alrededor de una iglesia y otras tantas algo dispersas. Sin embargo las cosechas iban cada vez a menos, razón que hizo decaer la agricultura en favor de la pesca, hace ya algunos siglos.

La aldea vieja está ahora abandonada, y nadie se acerca por aquellos parajes. La aldea actual está formada por una treintena de casas con sendas familias. Toda esta información la podrán obtener fácilmente a través de cualquier aldeano. Con un tiro de Elocuencia o Charlatanería (en ucraniano o ruso), podrán conseguir información extra. Según parece, nadie se atreve a pasear por los alrededores de la iglesia. Desde hace unos meses corren rumores acerca de espíritus malditos que Rondan por la zona, especialmente de noche.

Se dice entre los más religiosos que son los espíritus de los hombres que han muerto en la guerra luchando para los rojos, y cuyas almas nunca descansarán. Se comenta también que uno de los habitantes del pueblo hizo caso omiso de las advertencias, y decidió dar un paseo por la zona al atardecer. Oyó horribles gritos y espeluznantes lamentos inhumanos que le helaron la sangre, y volvió corriendo al pueblo jurando no volver nunca más. Con una segunda tirada, averiguarán además que el hombre en cuestión ha desaparecido hace algunos días, junto a otros hombres y mujeres, e incluso niños. La gente está bastante asustada.
Los únicos que parecen no tener miedo son un grupo de científicos que se ríen de las habladurías del pueblo.



Se han instalado algo más al Este de la costa desde hace algunos años, y vienen de vez en cuando a comprar alimentos. No dejan que la gente se acerque porque comentan que necesitan estar en completo silencio para sus investigaciones, y no parece ponerles nerviosos que se acerque el ejército bolchevique ruso.

Cuando algún lugareño (que sólo podrá ser el posadero si los PJ no saben ni ruso ni ucraniano) esté dando esta última información a los jugadores, notarán que un Personaje con una barba puntiaguda bajo una boca ancha, lentes de cristales redondos y cuerpo algo rechoncho se les ha quedado mirando con demasiada atención...
A no ser que los Personajes hayan cuidado de vestir de forma más holgada, seguirán llevando trajes de corte occidental, y eso se les notará.

El Personaje se presentará muy amablemente, al tiempo que el aldeano se despide y se marcha. Se trata de Yuri Anatov, hombre bastante cultivado en ciencias, que se mostrará inte-

resado en la estancia de los PJ en una aldea tan inhóspita como San Iván, y les invitará a tomar unas copas de un buen Vodka típico de la región.

Quien acepte, tendrá que sacar su Constitución o menos con 1D20, sumando un punto por cada Vodka bebido, o acabará bastante mareado, incluso desmayado si saca 1 ó 2 o falla dos tiradas, acontecimiento que provocaría un regocijo general en la taberna. Les invitará además a comer algo para poder hablar más y conocer anécdotas sobre sus lejanos países.

Durante la cena se confesará reflexólogo y acérrimo seguidor de los trabajos de Pavlov. El fisiólogo se sentirá honrado de conocerle, y le explicará las tendencias seguidas actualmente en los USA acerca del Conductismo. Yuri se mostrará diplomático al respecto, aunque considera el Conductismo como una imitación de la Reflexología (él dirá "continuación), *"perro porr lo menoss"*- añadirá-*"no ess una sussia bassurra como esso del Psikoanaalisiss, ssiemprre detrráss de mugueress nerrviossass, !pilliness! esso esta bienn perro no ess basserr siensia"* (frase que molestará bastante al psicoanalista, claro).

La comida que les servirán consistirá únicamente en pescado, excepto un espartano bistec para Yuri, quien confesará no soportar el comer pescado, situación que le hace sufrir bastante en una aldea de pescadores.

Yuri les explicará que vino a esta aldea porque supo de la construcción en la costa de una torre de experimentos similar a la de Pavlov, donde se sigue la línea de investigación sobre Reflexología, al parecer. *"Ssin tuda habrrán oido hablaarrr de estas fantássticas torress, nessessitan completo silenssio para llevarr a cafo ensaayos ssobrre rreflejoss condissionadoss. Yo inteneté sserr asseptado en ello, porr esso vení aquí, perro al paresseerr ya no habían máss plassas y no me asseptarron"*.

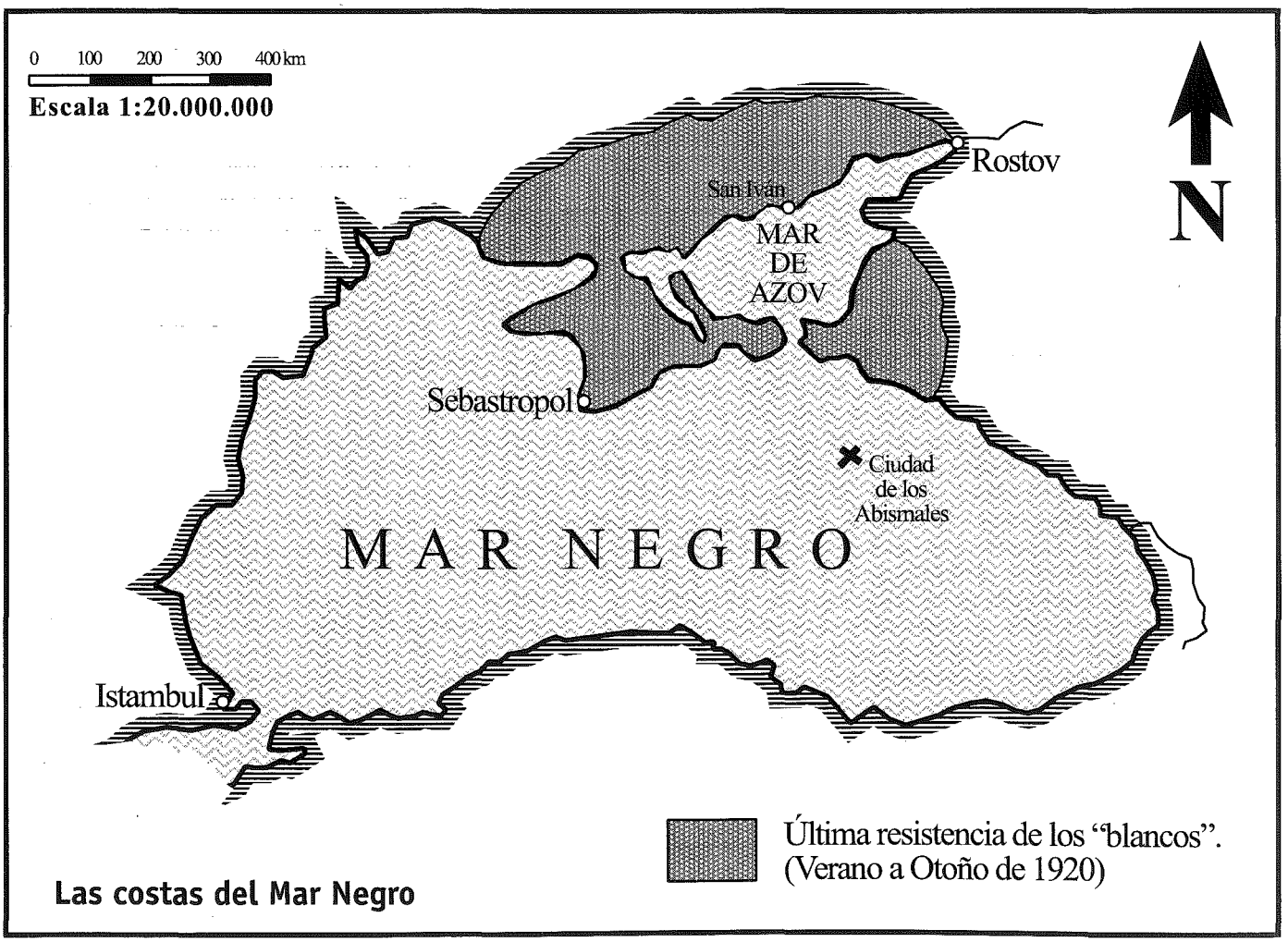
Yuri dice la verdad, y no es más que un buen hombre profundamente interesado en Reflexología apoyado por algo de fortuna familiar secreta, a quien simplemente no le gusta el pescado, aunque desgraciadamente para él esto puede resultar fatal para su salud si los jugadores creen a rajatabla los comentarios de los libros del profesor River. Yuri se mostrará interesado en ayudar en todo lo que pueda a los PJ.

Si empiezan a hablar de monstruos y cosas raras, manifestará que no cree en tales cuentos, y que *"en essass tonterrías ssolo piensan los freudianoss, ¡aunque no es de estrrañar con todo el morfina que ussan! ¡ho,ho,hoo, con rasson que luego ssiemprre esstan subconscientes!"*.

A causa de este comentario, el psicoanalista, que ya no lo soporta más, se levantará, dirá en tono molesto *"¡Consciente, Preconsciente e Inconsciente, si hubiera leído usted un solo libro del maestro Freud, sabría que Subconsciente es una palabra que sólo usan los que no tienen ni idea, y de la que él nunca habló!"*, y se largará dando un portazo.

Si le hablan a Yuri concretamente de hombres medio peces, comentará que ha oído alguna leyenda medieval al respecto entre los aldeanos, pero mostrará estar hartamente aburrido de hablar sobre el tema.

El Psicoanalista mientras tanto habrá ido a sus aposentos para acabar de confeccionar un prólogo para su amigo George, a petición de este.
Si en algún momento los PJ les da por registrar sus pertinencias, a parte de los utensilios y ropa normales encontrarán las siguientes notas, o también si simplemente le piden poder leer lo que escribe:
"Cuando nos quedamos absortos mirando el mar, en nuestro inconsciente despiertan los restos de nuestra vida pasada en él, produciéndose una



Las costas del Mar Negro

especial reacción emotiva que no sabríamos decir exactamente de donde proviene. De hecho, hemos de recordar que el mismo ser humano durante el desarrollo embrionario se halla sumergido en líquido.
Cuando nos quedamos también absortos observando las estrellas experimentamos otros sentimientos similares a los anteriores, tampoco sin saber exactamente el por qué.
¿Provendrá toda la vida, en un estadio muy anterior a nuestra vida acuática, de las estrellas, o existirá alguna extraña y secreta relación con ellas?...
Por otra parte, es sabido que las gentes que viven sin poder ver un gran horizonte suelen padecer más enfermedades mentales que las que por ejemplo viven en valles rodeados por montañas.
¿Tendrá algo que ver un antiquísimo recuerdo en nuestro inconsciente de este tipo de vida pasada?"
Una vez hayan conocido a Yuri, pero no se hallen con él, conocerán a un segundo hombre. Estará sentado en algún banco de la calle con una botella de Vodka al lado (algo frecuente en la gente del lugar).
Les saludará en inglés, también con algo de acento aunque menos pronunciado que el de Yuri. Se mostrará muy jovial, e invitándoles a un trago se presentará como Serghei Romanov, "¡nada que ver con la familia real!", bromeará.
Delante observarán que hay un camión aparcado repleto de vituallas (raros de ver en un pequeño pueblo como este).

Comentará lo bonita que es la aldea, y preguntará por qué razón han venido hasta ella, avisándoles del peligro que correrán si llegan los rojos, teniendo en cuenta que parecen occidentales.

Si le hablan de bichos, se carcajeará y se burlará de las habladurias de los pescadores. Pero si le hablan de Yuri, se pondrá bastante serio, advirtiéndoles casi en un susurro que le vigilen, porque es ruso y tal vez pro-comunista. Serghei se considera ucraniano, y no tiene en buena consideración a los rusos, ni tan solo a los zaristas.

Si insisten al respecto del camión o su trabajo, acabará reconociendo que se encarga de las provisiones para la torre donde realizan experimentos científicos, en la medida en que pueden realizarlos en medio de toda esta guerra, pero se deshará en disculpas si le piden visitar la torre, ya que están expresamente prohibidas las visitas. Seghei les parecerá una gran persona en quien se puede confiar.

Otro de los sucesos con que se toparán en el pueblo (cuidando que Serghei no les acompañe en ese momento) será el de ver a un niño llorando al pié de la entrada a una casa (éste sí que no sabe inglés).

Si muestran un poco de empatía por él y pueden comunicarse en ruso o ucraniano, les explicará que está muy triste porque desde que su papá se fue de casa, su perro cada día huye y no vuelve hasta la noche para comer algo, aunque cada vez está más flaco. Además, la última vez volvió con una pata herida por varios perdigones.
En cuanto lo haya explicado todo, saldrá la madre regañando al niño (prohibiéndole hablar con desconocidos). La mujer no querrá hablar con ellos, sólo cerrará puertas y ventanas.

Esto les puede parecer sin importancia a los Pj, pero si esperan a que el can vuelva y le siguen a la mañana (fácil porque ahora cojea), caminando llegarán hasta un campo en el que se levanta un pequeño montículo, en el cual el perro se posará sollozando. El montículo tiene aspecto de haber sido creado hace sólo unos cuantos días. Si excavan (el animal incluso intentará ayudar) descubrirán una fosa común, con al menos una docena de cadáveres en plena putrefacción cubiertos por una gran lona. Tendrán que quitar toda la tierra de alrededor para poder levantarla y así ver el conjunto completo de cuerpos: Tiro de Estabilidad Mental, 1D4/2D4, a no ser que no quieran levantar toda la lona y simplemente la corten viendo sólo un montón de brazos y piernas en lugar de todo el conjunto: 1/1D4+1.

El perro, mientras, irá directo hacia uno de los cadáveres, y empezará a lamerlo. La escena resultará bastante triste. Si se empeñaran en enseñar la fosa a la gente del pueblo, la noticia destrozaría a la aldea entera, que decidiría poner una semana entera de luto, atribuyéndose las culpas a espías comunistas, quizás descubiertos por los difuntos, que así encontraron la muerte.
Con una tirada de Descubrir, o simplemente fijándose expresamente en ello, observarán que no hay ni mujeres ni niños entre los muertos.

Durante una de las noches de estancia de los PJ en el pueblo, y si han hablado demasiado (especialmente con Serghei), uno de los hombres de la torre se acercará por la aldea. En un momento en que no se encuentren cerca, dejará una bomba de relojería bajo la cama de uno de ellos (al azar) sin ser visto por nadie. La explosión sólo afectará al jugador que estuviera en la cama, el cual tiene derecho a hacer un par de tiradas de Escuchar al acostarse (y si falla, haber hecho un registro de la habitación de vez en cuando). La bomba causa 10D6 puntos de daño, -1D6 cada 3 metros.

Si los PJ intentan investigar, en el pueblo no sabrán decir nada al respecto, pero sospecharán de algún espía comunista, y en concreto les darán la dirección de Constantin Radev, en las afueras del pueblo, de quien se sospecha que tiene tales tendencias.
Constantin es completamente inocente, pero si se pusieran muy duros con él declararía lo que quisieran con tal de que no le hicieran daño.
Pasando una tirada de Intuición (tras la pantalla del árbitro) se notará que no tiene nada que ver y sólo quiere salvar el pellejo. Pero si sobrevive y llega el ejército rojo antes de que los PJ huyan, será el primero en delatarlos.

La iglesia del poblado y su capellán, de religión ortodoxa naturalmente, no darán ninguna información importante a los PJ. Todo lo que averiguarán será que el religioso está bastante asustado por lo que podrá pasar cuando el ejército comunista llegue hasta el poblado, pero ha decidido mantenerse firme al pie del cañón y no abandonar su iglesia, dejando su suerte en manos de Dios. Les permitirá a los PJ consultar la biblioteca particular de la iglesia, con libros en latín, griego, ucraniano y ruso, pero nada que sirva a sus propósitos directos, sólo libros religiosos, que no podrán llevarse de allí.
Sin embargo, mientras los jugadores se hayan dedicado a otras pesquisas en la aldea, George y August, que habrán estado indagando a fondo en la biblioteca, les comunicarán que han descubierto algo muy importante, gracias a la colaboración del capellán en las traducciones.

Los PJ probablemente se habrán hecho ilusiones pensando en que les han puesto una nueva pista fácil para el caso, pero en realidad lo que han hallado es más información para el libro, tal como sigue:
"Al parecer en las antiguas creencias mitológicas de la zona ya habían algunas referencias a los Abismales, que llegaron a mezclarse con habitantes de pueblos pesqueros de las costas del Mar Negro (en estos tiempos el actual San Iván no existía aún).
No hay más referencias concretas a la zona, pero sí generales.
Así, han averiguado que los Abismales dan un nombre diferente al planeta. Si los humanos lo designan como Tierra, dado que el desarrollo final de su raza se ha realizado en tierra firme, los Abismales, para quienes el medio de vida por excelencia es el agua salada, es denominado Zalatt, que en Arcago, uno de sus antiguos dialectos, significa mar.
También han podido encontrar una corta frase en un dialecto más moderno: "*Graaark Ktua Riga toak nu*", que aunque no se supo nunca descifrar su significado, los autores de estos libros antiguos creen que se trata de una forma de salutación entre Abismales o amigos de estos que no se conocen entre sí, ya que ellos mismos pudieron observar como dos grupos de seres de esta raza pero de procedencias distintas la nombraban con gran ceremonia

nota para el Árbitro: *si en algún encuentro con Abismales los PJ deciden usar la frase, ganarán un asalto en el que los Abismales se habrán quedado confundidísimos; la traducción de la frase viene a ser algo así como "¿donde puedo ir a hacer mis necesidades?".*

Algunas mitologías han hablado de humanos medio peces que habitan en las aguas y que acostumbran a perder a los hombres.
Son sin duda los resquicios del conocimiento de la existencia de los Abismales en tiempos antiguos". Los psicólogos se mostrarán muy contentos por el buen camino que está tomando el libro. De hecho actualmente parece ser este su único interés. Los PJ que se escuchen todo esto perderán 1D2 puntos de Estabilidad Mental y ganarán un +1% en Mitos.

INFORMACIÓN PARA EL ÁRBITRO DE JUEGO

La torre fue construida a principios del siglo pasado con la finalidad de encarcelar a criminales peligrosos, pero fue abandonada hacia 1870.
Tras restaurarla se instaló en ella la Hermandad del 25 de Junio, secta que colabora estrechamente con Abismales. Mediante conjuros y fórmulas olvidadas desde hace decenas de siglos, esta Hermandad ha conseguido que el proceso de cambio que hace que algunos humanos acaben convirtiéndose en Abismales pueda aparecer en cualquier humano, independientemente de su herencia biológica. Los primeros experimentos se realizaron con niños y hombres adultos, al principio obtenidos del mismo pueblo, aunque después de otras zonas más lejanas para evitar excesivas sospechas.

Mediante este método, los humanos en los que se hubiera implantado el proceso acabarían luego ocupando cargos importantes, ya que también logran transformarse estructuras mentales. Con los adultos han tenido más problemas, ya que después del proceso aún han de reeducarlos, y a veces acaban completamente locos e inservibles para sus propósitos.

Los niños son mucho más maleables, aunque sólo útiles a muy largo plazo. La Hermandad ya tenía colocados a algunos adultos en puestos de cierta importancia del Imperio Ruso. La revolución les cogió por sorpresa y ha bloqueado los planes, pero siempre pueden intentar lo mismo con la facción bolchevique.
El lugar sirve además para el cruce carnal de Abismales con mujeres humanas que han raptado y mantienen prisioneras hasta el día de su parto. De hecho en el mismo pueblo algunos aldeanos poseen sangre de Abismal desde tiempos inmemoriales, aunque no en el suficiente grado como para sufrir ninguna transformación especial.
Por desgracia, las primeras pruebas de metamorfosis artificial tuvieron resultados desastrosos.
Como consecuencia de malas interpretaciones de los componentes de filtros y conjuros, obtuvieron seres tan deformes que irritaban incluso la vista de los Abismales. Especialmente horribles eran los nefastos resultados con los niños, con caras asimétricas, miembros acabados unos en garras, otros en aletas, y algunos conservando algo de lo que tuvieron de humano; los huesos adquirían formas fantásticas, alterando en consecuencia el aspecto externo. Podían arrastrarse y emitir interminables lamentos inhumanos. En los adultos los cambios no eran tan espeluznantes, pero adquirían reacciones peligrosamente agresivas, por lo que era necesario eliminarlos inmediatamente.
Al principio, enterraban los cadáveres en los campos abandonados, cavando fosas comunes, sin embargo perros del pueblo habían llegado hasta allí y habían intentado desenterrarlos (parece ser que algunos de los muertos eran los propietarios de los perros). Tuvieron que matarlos también y sus restos reposan aún al lado de las fosas comunes (los PJ podrán encontrarlos con un tiro de Descubrir y sin perder Estabilidad Mental).

Para que la situación no se repitiera decidieron que lo mejor era lanzar los cuerpos a la cripta de la iglesia abandonada, a la cual se accede levantando una gran losa. Allí acabaron los despojos de los difuntos y los niños amorfos aun con vida, ya que no tuvieron agallas para matarlos.
Pensando que morirían de hambre arrojaron así sucesivas cajas llenas de niños, que se rompían al chocar con el suelo de la cripta, pero descubrieron que habían cometido un grave error. incluso semanas después, al levantar la losa para lanzar más cadáveres, se oían los inacabables y lánguidos lamentos de las criaturas. Permanecían vivas a pesar de todo, y ahora era ya imposible, e incluso peligroso, bajar para destruirlas, debido a la innumerable cantidad de pasadizos y túneles que hay en el interior de la cripta, algunos demasiado estrechos para un hombre, pero no para un niño.
Se alimentan de las mortajas de los cadáveres, de las ratas incluso, o en su defecto se tienen los unos a los otros. Los hombres de la Hermandad han preferido ignorar esta circunstancia y siguen arrojando cuerpos (esta vez todos muertos), ya que con el alimento los lamentos disminuyen bastante, aunque también evitan que ningún pueblerino curioso se acerque a la zona, y ay de aquel que descienda a la cripta.

LA TORRE DE EXPERIMENTOS

De día hay un hombre vigilando en el exterior con una escopeta, y otros dos en el interior. Todo son llanuras, por lo que se verá a cualquiera acercarse a menos de 5 Km. En cuanto estén a unos 100 metros se les advertirá que no se acerquen más o los llenarán de plomo, ya que se trata de una propiedad privada; los Personajes podrán observar como otros dos cañones les apuntan desde una pequeña ventana.

Si no saben ruso, tendría que ser suficiente ver como les apuntan, y no estaría de más un disparo de advertencia a sus pies si se hacen el sueco (puede ser peligroso hacerse el sueco con un ucraniano).
Si alguien hace caso omiso simplemente se le disparará.

De noche sólo hay un guarda y está en el interior con una botella de vodka. No oirá nada a no ser que los PJ armen un gran estruendo, y el alcohol le ha reducido bastante los reflejos. Será fácil de engañar, aunque si los PJ son demasiado patosos dará la alarma.

La descripción de las instalaciones, mirando el plano, es la siguiente:
▶ 1. Planta baja. Hay una escalera de caracol que asciende, y una trampa en el suelo. Abriéndola se accede a los sótanos.
▶ 2 a 3. Pisos habilitados como dormitorios. En los pisos superiores de la torre unos tabiques separan las escaleras de las estancias.
De noche habrá dos hombres durmiendo en 2, y Iar en 3.
De día descansa en ella Vladimir.
▶ 4. Algo parecido a un laboratorio lleno de extraños utensilios (si hay algún Psicólogo entre el grupo sabrá que no tienen nada que ver ni con Reflexología ni con doctrina psicológica alguna, al menos conocida). Simplemente examinándolos por encima averiguarán que la mayoría son instrumentos de tortura.
▶ 5. Buhardilla llena de trastos, sin ningún interés especial.
▶ 6. Piso inferior. La puerta del Norte da a 7, y la del Oeste a 8. En la pared Sur hay un armario lleno de ropa, incluidas varias batas blancas. Si intentan apartarlo (fácil, porque notarán que posee ruedas) descubrirán que quedaba oculta una puerta.
▶ 7. Habitación con cuatro camas y dos armarios, llenos de ropa. Anteriormente estos habían sido los dormitorios de la guardia de la torre. En la puerta de entrada aun se puede leer una inscripción (en ruso) que así lo demuestra.
De noche 2 hombres duermen aquí con la balda echada.
▶ 8. Corredor que lleva hasta la sala 9.
▶ 9. Antaño la cámara general desde la que se accedía a todas las celdas, está actualmente llena de algunos instrumentos curiosos como tubos de caucho, recipientes de cristal y arneses, encima de algunas mesas. En las paredes, hay unos armarios repletos de libros. Cualquier versado en Reflexología o Personaje que supere una tirada en Psicología, Biología o Fisiología, averiguará que son artefactos idénticos a los que se usan para la investigación con animales en Reflexología. Además, al poco de saber esto, se oirán múltiples ladridos provenientes de 11.
▶ 10. Antiguas celdas, actualmente vacías. Las puertas son de hierro macizo, con una pequeña ventanilla. Sólo se pueden abrir desde el exterior.
▶ 11. Celda llena de unos 6 perros bastante hambrientos y nerviosos. Si abren la puerta, saldrán todos disparados de repente y en dirección hacia el exterior. Esto alarmará a cualquier PNJ que se encuentre cerca de por donde pasen ladrando.
▶ 11b. Otra celda, en la que serían encerrados los PJ en caso de ser capturados. Los anteriores inquilinos, en el siglo anterior, cavaron un túnel que lleva al exterior. Es necesario pasar una tirada de Descubrir para ver que la losa de la esquina Noroeste tiene algo de movimiento. Superando una tirada de Fuerza contra 15 lograrán levantarla.
El túnel les llevará unos diez metros hacia el Oeste, empezando a ascender entonces. Sin embargo, tendrán que excavar ellos mismos el último metro de tierra. Si los han capturado no les dejarán ningún utensilio duro, por lo que tendrán que excavar con las manos.
Deberán realizar tiradas de Fuerza cinco veces para llegar a la superficie. Cada vez que fallen se habrán herido las manos, perdiendo 1 punto de vida. Con dos heridas tendrán las manos destrozadas y tendrán que relevarse, o de lo contrario perderán 2 puntos de vida con cada nuevo fallo, a base de desangrarse. Sería preferible que escaparan de noche, ya que si salen de día los verán de sobras. Podrán saber si es de día o de noche por la luz que entrará cuando estén a pocos centímetros de la superficie y se derrumbe algo de la fina capa de tierra, que quedará más o menos compacta por la hierba, mientras no llueva.

▶ 12, 13, 15, 19 y 20. Distintos corredores de paredes muy irregulares. Con un tiro de Geología se averigua que han sido excavados hace pocos meses, al igual que el resto de cavernas. Las rayas punteadas en el mapa indican hasta dónde pueden ver los PJ.

▶ 14. Sala excavada. Al pie de la pared del fondo hay un grupo de cadáveres acumulados, que presentan horribles deformaciones, especialmente en sus caras. Ver la escena cuesta 1D6/2D6.

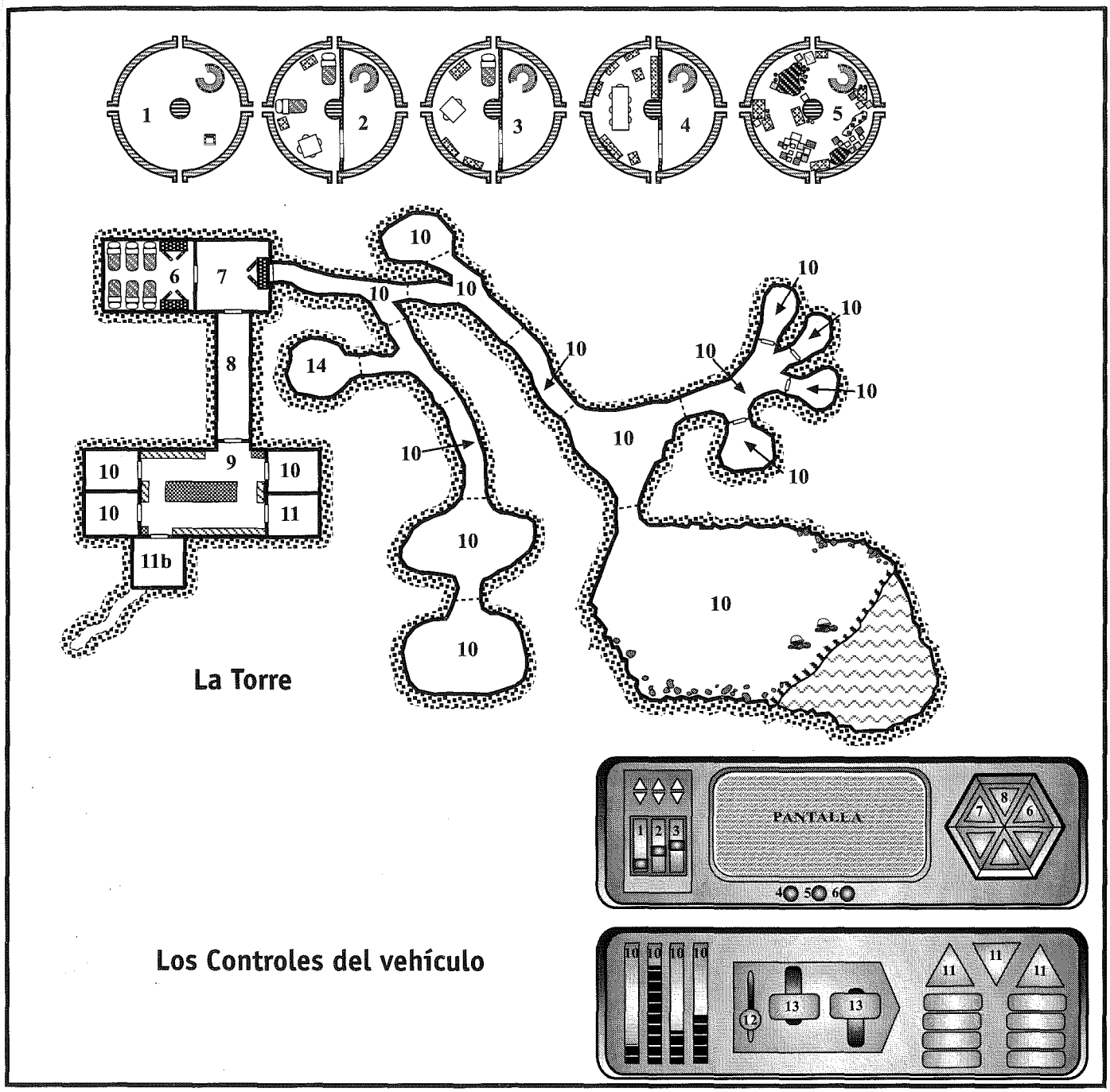
▶ 16. Extraña sala llena de cachivaches. En el centro hay una mesa de unos dos metros de largo con grilletes. En la pared Norte, una mesa llena de aparatos de laboratorio, y en todas las paredes estanterías con diversos libros en varios idiomas. Aquí se encuentran dos ejemplares del Necronomicón (en árabe y griego), el Cultes Des Gouls, el Libro de Eibon, el Fragmentos de Celeno, el De Masticationem Mortuorum (los cuatro en latín), y Los orígenes de los Innominados, de C. Darwin, junto a un libro de aspecto muy nuevo, Fisiología y los auténticos orígenes del hombre, ambos libros que tendrían que sonar de sobra a los PJ.

El resto son obras sin importancia, la mayoría de historia.

En una especie de pupitre hay un libro abierto, en una lengua que nadie del grupo podrá reconocer. Está escrito en Arcago, un antiguo dialecto de los abismales que hoy en día ni ellos conocen, con raras excepciones.

Este es el libro donde se describe la metodología que la Hermandad intenta descifrar para los experimentos, que han tenido las desastrosas consecuencias ya comentadas. Iar trabaja aquí de día, y Vladimir de noche.

▶ 17. Estancia de mayores proporciones que la anterior. En la pared Sur hay una serie de estanterías repletas de vasijas con diversos productos químicos. En la Norte se han construido cuatro celdas mediante tablas de madera. Puede verse perfectamente a tres hombres encerrados en ellas, durmiendo. Son ucranianos capturados en un pueblo lejano, y están bastante aterrorizados, aunque si pueden comunicarse con los PJ y los sacan de ahí colaborarán. No sabrán explicar con qué objeto están encarcelados ahí. En medio hay además un pequeño corral, y en su interior cuatro niños de entre seis meses y una año. Los prisioneros les harán saber que sus captores los drogan para que no lloren.



Si los PJ no mostraran evidencias de querer ayudarles, empezarían a gritar pidiéndoles ayuda para ser liberados. Si dejan que griten durante más de tres minutos, acabarán por alertar a todo el mundo.

▶ 18. Otra sala pero con nada interesante.

▶ 21. Sala de forma más o menos triangular. Cada vez que pasen por ella tienen un 50% de probabilidad de encontrarse con 1D4+1 Abismales.

▶ 22. Es una cueva natural de dimensiones colosales. El suelo está formado por arena. Al fondo hay un gran lago, de agua salada. Cerca de ahí, hay dos extraños aparatos. Ambos funcionan con orugas, y a los PJ les recordarán las fotografías de tanques que los periódicos mostraban en sus portadas durante la Gran Guerra.

El primero consta de una cabina con mandos, y delante lleva dos bolas metálicas enormes e irregulares, que al parecer pueden variar de altura (sirve para excavar túneles).

El segundo tiene la forma de un prisma triangular, sirviendo uno de sus lados de suelo con las orugas en los laterales. En uno de los lados tiene una puerta, y una ventanilla enfrente. Las huellas de este último Vehículo se dirigen directamente hacia el mar.

Ambos Vehículos están hechos completamente de un metal muy brillante (inoxidable de hecho) y fueron construidos por Abismales. Funcionan mediante baterías de corriente eléctrica.

Con una tirada de Electricidad tras examinarlos se podrán tener sospechas al respecto de esta inaudita tecnología.

Hay un 60% de probabilidad de encontrarse con 1D3+1 Abismales cada vez que pasen por aquí.

▶ 23. Corredor con varias bifurcaciones, pero que acaban todas en sendas puertas de madera, instaladas toscamente.

▶ 24. Sala que contiene varias almohadas y sábanas. Huele apestosamente a pescado. Esta sala es utilizada para los cruzamientos forzados de Abismales con mujeres humanas, tal y como se había realizado varios siglos antes en la Polinesia.

▶ 25 a 27. En cada una de estas celdas hay, en muy poco espacio, diez mujeres, que se pondrán a gritar en cuanto los PJ abran la puerta.

Y no es para menos, después de todo lo que han pasado.

Con un tiro de Descubrir notarán que todas tienen algo de barriga.

Pero verán que una está en el suelo gimiendo y mordiendo un palo. Superando una tirada de Primeros Auxilios, verán que está dando a luz, y si la ayudan verán el resultado: un ser verduzco con el aspecto de un pez más que de un humano: tiradas de Estabilidad Mental, 1d6/2d6.

Si las rescatan y finalmente las ponen en libertad, en el futuro tendrán hijos de diverso aspecto: unos pocos de apariencia humana, pero que con el tiempo se mezclarán con los aldeanos, creando así una nueva línea descendente de futuros Abismales. La única solución sería acabar con los niños al nacer o antes, ¿pero quien tendría el suficiente valor para ello?

Si los PJ consiguen entrar en la torre pero no descubren el paso secreto detrás del armario de la sala 6 habrán podido ver que la torre está realmente dedicada a la Reflexología, sólo que muy bien resguardada (algo normal en los tiempos que corren). La reacción general de los habitantes de la torre será la de querer eliminarlos por si han descubierto algo importante.

EN LOS ABISMOS

Los Vehículos de la sala 22 pueden ser conducidos por cualquiera que tenga un Conducir Maquinaria de 25 o más (los controles son idénticos a los de un tanque o un tractor).

El más interesante es sin duda el Vehículo sumergible que se encuentra en la orilla del lago. La puerta está abierta y se cierra desde dentro con una manivela. A parte de estos controles dispone de otros de funciones totalmente desconocidas para los Pj pero que tendrán que averiguar por sí solos mediante ensayo y error, para lo que el Árbitro deberá proporcionar a los PJ el esquema dibujado que presentamos a continuación:

▶ 1. Iluminación interior. Con el botón superior aumenta, con el inferior disminuye. El resto de controles con dos botones seguirán el mismo orden lógico.

▶ 2. Abrir/cerrar pantalla delantera. Cuando está abierta un cristal irrompible a prueba de bala deja ver el exterior.

▶ 3. Subir/bajar la temperatura interior en 5ºC (por defecto está a la temperatura ambiental). Bajo cada uno de estos tres hay indicadores que muestran el estado actual.

▶ 4. Botón de encendido. Pulsándolo se conectan todos los sistemas. (Resulta imprescindible para conseguir que cualquier otro dispositivo del Vehículo pueda funcionar).

▶ 5. Al pulsar este botón se produce un sonido tremendo, semejante al de una ballena.

▶ 6. Apretándolo todos los sistemas se detienen (quedarán 40 minutos de aire, menos 5 minutos por cada pasajero). Es necesario pulsar 5 para que todo vuelva a funcionar.

▶ 7. Luces del lateral izquierdo, se encienden con el de arriba o se apagan con el de abajo.

▶ 8. Luces delanteras y traseras.

▶ 9. Luces del lateral derecho.

Todos los instrumentos anteriores se encuentran en la parte delantera del interior del Vehículo (que por cierto posee 6 asientos).

Los siguientes se encuentran en la parte posterior:

▶ 10. Indicadores de los depósitos, de izquierda a derecha: energía, oxígeno, agua y Dióxido de Carbono.

▶ 11. Estos tres botones seleccionan el tipo de ambiente que el pasajero necesita para vivir. Al pulsar uno, el elemento anterior va siendo substituido por el nuevo. Cada botón de izquierda a derecha provee de los siguientes elementos: agua de mar, nitrógeno con oxígeno, y Dióxido de Carbono (una de las razas de seres con que los Abismales tienen contacto respiran esta última combinación).

▶ 12. Pulsando este botón se carga un torpedo. En la pantalla aparecerá un pequeño cuadrilátero de unos 10 cm. de lado. Volviéndolo a pulsar se descarga el torpedo y desaparece el cuadrilátero.

▶ 13. Pulsando los dos a la vez, y habiendo pulsado previamente 12, saldrá disparado un torpedo (sólo disponen de 8) hacia donde estuviera apuntando el cuadrilátero.

Dirigiendo el Vehículo hacia las profundidades del lago, divisarán que están cubiertas de algas, pero hay una especie de camino por donde no crecen, probablemente por el continuo paso del aparato.

Si siguen el camino, este se irá sumergiendo más y más, hasta llegar en unas cuatro horas hasta el complejo de la ciudad sumergida.

Podrán ver en la lejanía extrañas pirámides muy estilizadas, de las cuales surgen innumerables puntos de luz. A su alrededor hay un sinnúmero de Vehículos trasladándose de aquí para allá.

Ver todo este fascinante espectáculo requerirá una tirada de Estabilidad Mental: 1D6/1D10+2. La ciudad está formada por varios edificios en forma de extrañas pirámides interconectadas entre sí en el subsuelo.

De hecho, tales pirámides son increíbles obras de ingeniería, de 1 Km de alto, construidas con materiales desconocidos y de tal forma que pueden llegar a separarse de la estructura subterránea y levantar el vuelo hacia planetas acuáticos de otros sistemas solares donde los Abismales podrán expandir su raza.

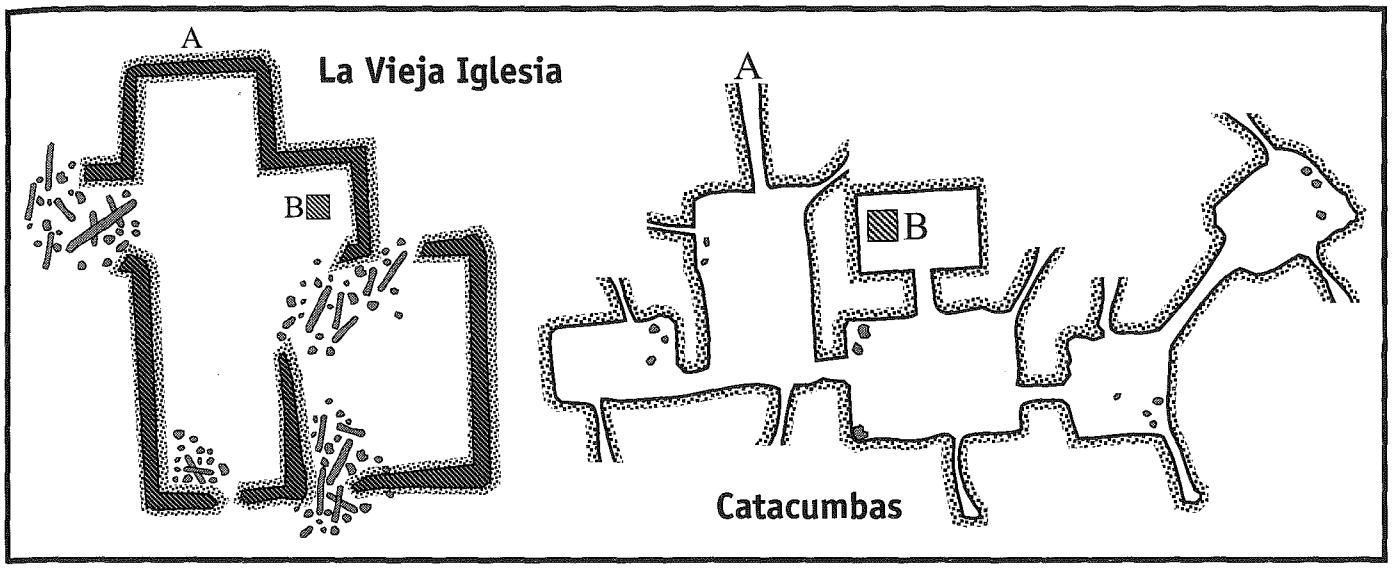
El interior de las ciudades está repleto también de agua del mar, excepto en los pisos más superiores, en los cuales incluso hay habitáculos para seres humanos u otros que respiren oxígeno o otras combinaciones gaseosas. Lo mejor para los PJ sería no acercarse a todo esto lo más mínimo. Si en el momento en que hayan podido distinguir el complejo a lo lejos deciden seguir acercándose, los habrán localizado y les darán caza, sin piedad. Enviarán más Vehículos como el suyo si es necesario. Los Personajes pueden como opción abandonar el camino e intentar emerger por alguna playa. Dejar el camino significará tener que hacer una tirada de Conducir Maquinaria cada media hora.

Si fallan alguna, el Vehículo resbalará deslizándose hacia las profundidades y perdiendo así una hora de viaje. Si la tirada es de 96-100, el Vehículo vuelca si no se supera una segunda tirada de maniobra.

El Vehículo tiene una autonomía de 80 horas, tras las cuales es necesario recargarlo en la ciudad, o conectándolo a otro Vehículo idéntico.

LA VIEJA IGLESIA

La iglesia tiene la típica forma de cruz. La bóveda Oeste está derrumbada, así como la pared Este. El techo cayó hace tiempo, y tanto el exterior como el interior está repleto de arbustos, árboles y enredaderas.



Hay dos accesos a la Cripta. El primero es una losa en la nave Este.
El segundo, es incluso desconocido para los hombres del 25 de Junio, y se trata de un pequeño túnel de 1 metro cuadrado, oculto en la pared trasera de la iglesia por matorrales (tiro de Descubrir si pasan por ahí).
Es necesario pasar en fila india y agachado. Al final de éste, hay una placa metálica oxidada. Golpeándola y superando una tirada de Fuerza, consigue abrirse y poder acceder dentro.

Respecto a la losa, podrán levantarla superando otra tirada, pudiendo aunar los PJ sus fuerzas si así lo desean. Hay tres metros de altura, pero eso no representará ningún problema para bajar, pues como podrán observar hay una especie de montaña de residuos, cascotes y tierra. Desde arriba nadie podrá percatarse ni tan sólo enfocando con una linterna, pero una vez encima descubrirán que consiste en un montón de cadáveres acumulados, incluso mordisqueados por pequeñas dentaduras humanas: 1D6/1D12.

En el momento de abrir la losa o la placa metálica, saldrá un intenso malolor que obligará a superar una tirada de Constitución para evitar acabar desmayado durante 1D4 minutos.
No oirán nada hasta que hayan entrado en las criptas y hayan recorrido tres de sus salas. En cuanto hayan cumplido esto, empezarán a escuchar terribles lamentos, como los sollozos inhumanos de extraños animales. En esos momentos, en pocos segundos, les rodearán cinco de los niños deformados, que atacarán de inmediato. Ver a estas horribles criaturas les costará 1D6 puntos de Estabilidad Mental si no pasan la tirada.

En cuanto los hayan matado a todos, y tras unos segundos de silencio sepulcral, se oirán nuevamente más gritos, pero esta vez muchísimos más y con mayor intensidad. Tienen 30 segundos para escapar de ahí, a partir de los cuales saldrán todos los niños (unos 30) atacando todos a la vez, y sin descanso hasta morir, algunos deteniéndose para comer de los cadáveres de sus compañeros caídos. La nueva experiencia requerirá una nueva tirada de Estabilidad Mental (1D8/2D10).

Además, la primera vez que alguien intente dañar a algún niño, sea en la forma que sea, incluso en defensa propia, deberá superar una tirada de Estabilidad Mental, o perder 1d6 puntos: no deja de ser terrible tener que dañar a un niño tan desgraciado.
En las diferentes cámaras hay varios cubículos en los que aun descansan los restos esqueléticos de varios cadáveres, así como pequeños túneles a nivel del suelo (necesario el tamaño de un niño para pasar) por donde las criaturas aparecerán, incluso algunos pequeños túneles que parecen excavados recientemente.

EN CASO DE CAPTURA

Aquellos PJ que lleguen a ser lo suficientemente patosos como para ser capturados, tendrán un futuro más bien incierto.

Antes de decidir lo que hacen con ellos, les explicarán algunas cosas al respecto de su trabajo. Los PJ averiguarán así qué están haciendo exactamente (si es que no lo sabían ya).

Explicarán que los Abismales se hallaban aquí mucho antes que los humanos. ELLOS constituyen un gran pueblo extendido por todo el mundo, incluso por el Universo, en otros planetas acuáticos.

No hay diferencias entre ellos, ni mucho menos guerras. Constituyen un perfecto pueblo comunitario. Los humanos en cambio siempre están luchando, contaminando, destruyendo, explotando y degradando todo cuanto encuentran. No respetan la naturaleza que les envuelve, sólo quieren aprovecharse de ella para un simple goce personal y egoísta, que de nada servirá cuando les sobrevenga la muerte.

Los Abismales respetan la vida de la naturaleza, y desprecian la de la casi totalidad de los humanos. Lo mejor que podría hacerse es ser como ellos, y en el laboratorio se está consiguiendo, incluso a nivel fisiológico.

Los descendientes de los híbridos que se están creando ocuparán cargos importantes mediante los contactos adecuados. Primero será la Gran Rusia, y después el mundo entero, hasta que se consiga eliminar a toda la especie humana.También comentarán que el libro que publicó River está equivocado en muchos aspectos, ya que para empezar Humanos y Abismales no proceden en absoluto de un mismo tronco evolutivo.

Por todos estos gratuitos e instructivos conocimientos los PJ tendrán que tirar su Estabilidad Mental: no pierde nada quien la pase, o 1D8 quien no. Una vez aclarado todo, se pasará a decidir qué fin se les da a los PJ.
En general cruel, y con pocas esperanzas, pero así es la vida.
Para ver cual es la suerte final de cada uno de los PJ que sean capturados, deberás tirar en la tabla que se adjunta en la página anterior.

LA INVASIÓN

Puedes saltarte esta parte si no deseas jugar al juego de batallas y sólo te interesaba arbitrar la partida de rol.

Se espera que el grupo de PJ logre desmantelar las sucias maquinaciones que se llevan a cabo en la torre. Probablemente, acompañen a las treinta mujeres embarazadas hasta el pueblo, donde serían acogidas en la Iglesia, aunque miradas con un recelo muy fuerte por parte de las mujeres del pueblo, en especial de las más ancianas (quienes sepan ucraniano o ruso, oirán que algunas susurran algo de preparar hogueras).

Todo parecerá estar relativamente resuelto...
Sin embargo, los seres Abismales no van a dejar que sus hijos se pierdan así

EN CASO DE CAPTURA

1D10	LO QUE LE SUCEDE AL PJ CAPTURADO
1-2	Lo atan de pies y manos y se lo llevan a un descampado. Allí se le fusila y se le entierra.
3-4	El PJ es escogido para ser uno de los Elegidos. Se le encerrará en la celda de la sala 17, y al cabo de una hora será encadenado en la mesa de la sala 16 (el PJ tendrá una oportunidad de escapar a puñetazos durante el traslado). Una vez en la mesa, Iar o Vladimir harán los conjuros y filtros necesarios para iniciar el proceso de conversión del PJ en Abismal. Hay un 60% de probabilidad de que salga bien, en cuyo caso en 3D6 meses el proceso empezará, o de que salga mal, de forma que en dos semanas el cuerpo se le irá desfigurando, perdiendo un punto de APA al día hasta llegar a uno. Lo mismo sucederá con la Estabilidad Mental, en cuanto se inicie uno de los dos procesos. El PJ simplemente será atado y soltado en las costas de la Península de Crimea, totalmente perdido y con nada más que la ropa encima.
5-6	Deciden entregar al PJ a los abismales. Lo llevarán a la sala 22, donde un grupo de 3+(el número de PJ) se lo llevarán hacia los abismos. Los PJ podrán intentar contrapresas, y deberán tirar por ahogamiento, pero lo más probable es que acabe como postre para la mascota tiburón de algún Abismal.
7-8	Uno de los hombres de la torre muestra especial interés por hacer una prueba con este PJ en concreto. Vladimir (o Iar) accede, y lo llevan al piso superior de la torre. Una vez allí, el hombre empieza a soltar una de esas carcajadas que delatan a un sádico y obliga al PJ a saltar por la ventana (calcular que cada piso tiene tres metros). El PJ siempre puede salir corriendo (o cojeando) si ha tenido suerte, aunque tendrá que ir esquivando los disparos de escopeta.
9-0	Algo similar al anterior, se invita al PJ a salir de la torre, completamente libre. Una vez se haya alejado unos 20 metros empezarán los disparos de escopeta.

como así, o incluso que los humanos los destinen a experimentos científicos: intentarán recuperar los "envoltorios" de sus futuros descendientes. Saben que la guerra ha dejado la aldea casi sin hombres, autoridad ni armas, y aprovecharan esta situación. Al atardecer de ese día, sonaran las campanas del pueblo de San Iván ante la monstruosa vista de muchos Abismales emergiendo de las aguas del puerto.

La Batalla está servida. Haz una relación defensor 3 atacante 4: por ejemplo, 300 puntos para el defensor y 400 puntos para el atacante.

Además, puede jugarse tras esta batalla otra no menos intensa:
Un grupo explorador de bolcheviques fugados de su regimiento y convertidos en simples bandoleros, llega hasta la ciudad para atacarla, saquear todos los víveres, y otras acciones poco éticas...
¿Lo impedirán nuestros héroes?.
Proporciones igualadas, por ejemplo 300 a 300, o más según lo espectacular que quieras que sea y las figuras de que dispongas.

ARMADURAS ABISMALES

Tipo	Resistencia	Coste
Escamas de metal	40%	4
Coralina	60%	6
Plásmica	70%	7

ABISMALES

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	A.N.	Coste
Joven	50%	50%	40%	5 cm	10%	15
Adulto	60%	60%	50%	5 cm	10%	18
Guardián	70%	70%	60%	5 cm	20%	22

ARMAS ABISMALES

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Lanzaarpones	CAP	+10%	50 cm	40	x 1	20
Lanzadardos	CAP	0%	40 cm	∞	x 1	8
Tridente	CCC	+30%	N/A	N/A	x 1	3
Arpón Eléctrico	CCC	+30%	N/A	N/A	x 2	6

Las armas de los bandoleros son primitivas, máximo del año 1850 (ver listados al final del Reglamento).

ESTADÍSTICAS Y ARMAS DE LOS ABISMALES

Los Abismales son tamaño normal, por ello:
- ▶ Por cada acción de Movimiento un Abismal mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- ▶ Pueden saltar obstáculos verticales de hasta 5cm (y de 2,5cm).
- ▶ El radio efectivo de un Abismal Cuerpo a Tierra es de 5cm.

Si consigues que las tres habilidades de un Abismal igualen o superen las de otro Abismal que aparezca en la lista, entonces puedes aumentar la Armadura Natural del primero al mismo nivel que el de este segundo Abismal. No podrás echarte atrás para reducir las Armadura Natural, ya que se considera que esta 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).

Notas históricas finales

Según unas versiones, se dice que Wolfgang Köehler abandonó Tenerife en 1920, pero según otras fue en 1921. Finalmente se ha optado por la fecha de 1920, a efectos históricos más interesante, siempre quedando la posibilidad dentro de la fantasía de la partida de que se diera una fecha falsa más tarde en los libros (la de 1921) para encubrir los acontecimientos.

Asimismo, se ha decidido emplazar la estación antropoide en las afueras de la misma Santa Cruz de Tenerife, para favorecer situaciones de juego más diversas. En la vecina Marruecos, siempre se temen revueltas encarnizadas por parte de los indígenas. No es hasta el 20 de Agosto de 1920 que se publica el Real Decreto para la creación del Tercio Extranjero (La Legión). La sangrienta Campaña en Marruecos, a causa del Desastre en la Comandancia de Melilla, llamada de Anual, sucede en julio de 1921.

Respecto a Ucrania, no se han podido encontrar referencias a la fecha exacta en que el ejército rojo llegó a las costas del Mar Negro al este de Crimea en el punto de la imaginaria población de San Iván, pero se ha decidido ponerla a mediados de Septiembre, o al menos sí en las costas de este pueblo inventado, con lo que en el caso de que la fecha real fuera algo anterior se podría haber ignorado la aldea por no tener ninguna importancia estratégica. Además, como quiera que hubieron continuos intentos de substituir el ucraniano por el ruso, se han incluido en las características de los aldeanos ucranianos ambas habilidades, facilitando así un poco la tarea de los investigadores.

Los PJ tienen hasta el 15 de Septiembre para resolver el asunto con tranquilidad. A partir del 16, el pueblo será ocupado. Podrían seguir con las pesquisas

en lugar de huir, pero tendrían que buscar escondite y vigilar continuamente, y al Comisario soviético no le haría ninguna gracia averiguar que unos civiles occidentales se esconden cerca, ya que eso es lo mismo que decir espías.

Si los capturan serán considerados como tales y fusilados al momento. Cuando más próxima esté la fecha del 16 más cercanos se oirán algunos cañonazos y disparos, y más nerviosa estará la gente.

A partir del 14 la única vía de escape a salvo de los bolcheviques será por mar (aunque no a salvo de los Abismales), ya que por tierra tendrán un 60% de probabilidad de topar con una patrulla de 2D2+2 soldadosdurante el primer día de viaje.

Las características de los soldados són:
▶ (CCC 40%, CAP 50%, MNT 60%, llevan Mosquete de Aguja)

BENEFICIOS

Terminar la aventura con vida debería ser recompensa más que suficiente. Sin embargo, para compensar los arduos esfuerzos de quienes hayan logrado tan magna tarea, daremos 4D10 puntos de Estabilidad Mental a quienes hayan conseguido sobrevivir y desmantelar la torre de experimentos. Además, el Doctor River regalaría con 10.000 dólares americanos a cada uno de los PJ que le hayan acompañado si se ha logrado dicho objetivo, siempre que él haya sobrevivido también. Si el Doctor hubiera muerto, no recibirían nada, y conforme a su testamento, toda su fortuna sería destinada a obras benéficas. Sea como sea, los PJ tendrán a los Abismales y a sus colaboradores humanos como acérrimos enemigos de por vida. Además, los Personajes podrán quedarse con los diversos libros y cachivaches con que se hayan ido topando a lo largo de la aventura. Aunque los puntos de Estabilidad Mental otorgados al final puedan parecer pocos para lo que dura el módulo, hay que tener en cuenta que los PJ irán continuamente acompañados de dos Psicólogos a quienes siempre podrán pedir algo de psicoterapia para recuperarse de las vivencias desagradables.

Habilidades particulares a la aventura
Durante la aventura se ha ido haciendo mención a una serie de habilidades nuevas que no constan en los habituales libros de reglas de juegos de rol.

Conductismo
Una de las escuelas más importantes en los años 20.
El Conductismo, fundado por John Broadus Watson, en USA, pretende estudiar sólo la conducta observable. Se busca la aplicación de un método científico y se rehuye de las especulaciones y los términos mentalistas ambiguos. Tiene fuertes raíces metodológicas en la Reflexología rusa.

Intuición
Esta habilidad sustituye a la antigua Psicología que servía para intuir la motivación de ciertos comportamientos o la observación de estos en sí, de forma personal. sirve para la denominada "Psicología de calle" confundida por la mayoría de autores de juegos de rol con la auténtica Psicología.

Psicoanálisis
Doctrina de origen centroeuropeo iniciada por Sigmund Freud, y que hasta el momento se ha labrado muy mala fama. Está dedicada a la Psicología Clínica, basándose en los problemas sexuales como origen de las psicopatologías, así como en las experiencias vividas durante la infancia. Incluso se atreve a afirmar la existencia de impulsos sexuales en los niños. No goza de buena reputación en Europa, aunque allí se ha desarrollado bastante y ha conseguido varios partidarios, pero aún menos en Estados Unidos, donde la tendencia predominante y en alza es el Conductismo.

Psicología
Usualmente suele confundirse el estudio científico de procesos mentales, algo no asequible para profanos, como lo sería la Química, la Botánica u otras ciencias, con las impresiones diarias que nos hacemos sobre las personas con que compartimos el quehacer diario (que podríamos definir como Intuición). Esta habilidad, la Psicología, es un compendio de conocimientos sobre el estudio del comportamiento de los organismos vivos y en especial de los humanos, principalmente recopilación de datos probados sobre experiencias, más que en la interpretación de estos datos (que ya atañe a cada escuela).
A partir de la psicología se podrán obtener conocimientos generales al respecto, aunque si se refieren a una escuela en particular, buscando "causas", sólo dará algunas nociones, siendo necesario recurrir a la habilidad de la escuela en cuestión.

Reflexología
La Reflexología rusa no se considera a sí misma Psicología, ya que en su interior se sigue relacionando a esta con sus orígenes filosóficos.
La Reflexología tiene sus orígenes más cercanos a la Fisiología.
Su auge fue paralelo al del partido comunista. Se trata de una doctrina totalmente materialista. Incluso el Conductismo es rehusado por los Reflexólogos, ya que se le consideró (una vez el partido en el poder) una escuela basada en la burguesía americana.
Personajes no jugadores
Las estadísticas están en un índice de 1 a 20.
El resto se proporciona en porcentajes.

George Sebastian River
FUE 10 INT 15 TAM 10 DES 12 CON 12 POD 15 APA 12 EDU 15.
PV 11. Estabilidad Mental 75
Fisiología 80%. Farmacología 30%. Conductismo 60%. Lenguas: Francés 50%. Intuición 90%. Discusión 30%. Psicología 60%.
Nadar 60%.

August Gastaminza
FUE 12 INT 14 TAM 16 DES 8 CON 10 POD 13 APA 9 EDU 16.
PV 13 Estabilidad Mental 70
Psicoanálisis 70%. Antropología 40%. Charlatanería 80%. Fisiología 20%. Intuición 75%. Lenguas: Vasco 90%. Inglés 80%. Español 90%. Psicología 70%.

Thomas Blask
FUE 9 INT 14 TAM 8 DES 10 CON 8 POD 10 APA 7 EDU 16.
PV 8 Estabilidad Mental 40
Conductismo 80%. Fisiología 30%. Arma corta 40%.

Amigos de Thomas Blask
FUE 12 INT 10, TAM, 14, DES 14, CON 10, POD 8, APA 6, EDU 9.
PV 12 Estabilidad Mental 50
Arma corta 30%

Iar-al-Zamik
FUE 10, INT 18, TAM 8, DES 12, CON 10, POD 21, APA 7, EDU 18.
PV 9 Estabilidad Mental 0
Lenguas: Arabe, Castellano, Francés, Inglés, Ruso y Chino: 98%
Arcago: 70%
Puede conocer hechizos a discreción del árbitro..

Alex "cara de arroz"
FUE 18, INT 4, TAM 16, DES 17, CON 16, POD 1, APA 2, EDU 2. PV 16 Estabilidad Mental 0. Bono fuerza +1D6
Leer/Escribir Castellano 20%. Hablar Inglés 20%. Arma corta 60%

Aldeanos de San Iván
Hablar Ucraniano 99%, Ruso 60%. Pescar 80%. Discutir 40%.
Además para el tabernero: Hablar Inglés 40%. Cocinar 80%.

Yuri Anatov
FUE 14, INT 16, TAM 9, DES 14, CON 11, POD 12, APA 12, EDU 14. PV 10 Estabilidad Mental 60%.
Leer/Escribir/Hablar Alemán 30%, Inglés 55%, Ruso 99%, Ucraniano 40%. Intuición 80%. Psicología 80%. Reflexología 85%. Biología 25%.

Serghei Romanov
FUE 12 INT 14 TAM 15 DES 16 CON 13 POD 14 APA 20 EDU 12
PV 14 Estabilidad Mental 0
Leer/Escribir/Hablar Ruso 70%, Ucraniano 99%, Inglés 65%. Mitos 30%. Conducir Coche 80%. Conducir Maquinaria 60%. Arma corta 70%.

Vladimir Stoikevich
FUE 18 INT 20 TAM 18 DES 18 CON 18 POD 21 APA 10 EDU 18
PV 18 Estabilidad Mental 0 Bono daño: +1D6
Leer/Escribir/Hablar Ucraniano 99%. Griego, latín, ruso, inglés, francés, alemán, italiano, árabe, castellano y chino 80%. Arcago: 40%. Mitos: 90%. Antropología, Biología, Farmacología y Psicología 70%.
Hechizos: todos los que quieras.

Hombres de la torre (5)
FUE 16 INT 8 TAM 14 DES 12 CON 10 POD 8 APA 8 EDU 8.
PV 12 Estabilidad Mental 0.
Lenguas: Ucraniano 99%, Ruso 60%.
Escopeta 60%. Conducir Coche 30%.

ARMAS DE ÉPOCA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Fusil Mosin-Nagant 1891 (Rusia, 1891)	CAP	0%	80 cm	∞	x 1	16
Pistola automática Colt 1911 A1 (U.S.A. 1911)	CAP	10%	20 cm	∞	x 1	6
Revólver Webley&Scott MkVI (U.K. 1915)	CAP	0%	30 cm	∞	x 1	6

DARK ECHELONS

FUTURO APOCALÍPTICO

INTRODUCCIÓN

El Universo de Dark Echelons está pensado para dar vida a tus batallas de ciencia ficción usando la jugosa ambientación que aquí te ofrecemos.

Tu otra opción es usar las características de las tropas y armas futuristas que aquí encontrarás, y aplicarlas a tu ambientación de ciencia ficción favorita.

LOS ARCHIVOS

Tras el desastre que azotó a la Humanidad, algunos eruditos recogieron de aquí y de allá fragmentos con los que conseguir reconstruir los sucesos del pasado. Aquí los tienes recogidos, en los Archivos, donde se guardan los secretos de todo aquello que sucedió hace mucho, mucho tiempo.

LA HISTORIA

Tras varios milenios de civilización, algunas especies desarrolladas en diferentes partes del universo alcanzaron similares niveles tecnológicos que les permitieron expandirse y colonizar nuevos mundos, tal y como por pura evolución les instaba a hacer su codificación genética.

Eso era lo único universal que realmente compartíamos todas las especies, para el pesar de muchos filósofos utopistas.

Las dudas e intuiciones comunes que cada especie avanzada tenía sobre cómo serian esos otros hipotéticos seres, se fueron aclarando al encontrarse unos con otros, aunque los primeros encuentros fueron cautos y sobre todo territoriales.

En opinión de muchos, el encuentro con otras formas de vida atrajo más inconvenientes que ventajas: nuevas enfermedades, nuevas plagas, y por supuesto, nuevos competidores por los mismos recursos.

A menudo se a culpa las especies alienígenas incluso de haber provocado las tres guerras cósmicas, aunque esa es una acusación injusta, una mala y vieja forma de no admitir los propios fracasos.

Diversos imperios y confederaciones se fueron formando y desvaneciendo. Hoy en día, los gloriosos imperios son algo de antaño, y no quedan más que los restos. Los enfrentamientos entre facciones son ocasionales y quirúrgicos, muy lejos de las colosales luchas entre flotas espaciales que devastaron en su día lo que otros construyeron.

La Tercera Guerra Cósmica acabó con prácticamente todo, y las Naves-Misil de cada facción, programadas para impactar en las estrellas y convertirlas en Supernovas, aniquilaron en especial los mundos tecnológicamente más avanzados. Sistemas estelares enteros desaparecieron devorados por sus propias estrellas y dejando sólo nubes de polvo cósmico.

La proporción de nebulosas alcanzó cotas únicas nunca antes registradas, a niveles teóricos similares a los del principio del propio Cosmos.
Sobreviven hoy por hoy los sistemas en su día menos avanzados, de principal dedicación agrícola y ganadera, que con su nueva autonomía se han reorganizado en la medida de lo posible.

Se realizan pequeños ataques, para destruir un enclave, una estación de comunicaciones, conseguir un banco de datos, tal vez una misión de rescate, u otras minucias por el estilo, con que rascar algunos puntos de ventaja al enemigo.
Un enemigo de por sí incontable e impredecible, dada la miríada de pequeñas federaciones y reinos que han aparecido después de la fragmentación de las antiguas confederaciones espaciales.

La mayoría de estos nuevos sistemas ocupan a lo sumo un sólo sistema estelar, y en ocasiones hasta encontramos varias facciones en un único planeta. En definitiva, representan un nuevo retroceso hacia un sistema feudal generalizado y caótico.

La época actual, después de tres nuevas generaciones de humanos, se ha recuperado de la devastación de la guerra.
Se está viviendo un lento resurgir tecnológico, pero queda muy lejos del nivel de civilización que se había alcanzado tiempo atrás.

Cada sistema suele poseer su propio ejército o milicia. En los planetas en que coexiste más de una nación o estado, cada una dispone entonces de su correspondiente organización militar. Pero dado que son ejércitos que acostumbran a estar compuestos por las levas autóctonas, y de papel principalmente defensivo, la mayor parte de las veces se contrata a mercenarios para que realicen el trabajo más duro que antaño llevaban a cabo tropas regulares. El trabajo es el de siempre, sacar la basura para que otros no se ensucien. Hacen el trabajo sucio y dejan la piel para que otros puedan creer que todavía viven en un universo feliz, dentro de sus paradisíacos planetas.

ANTES DEL DESASTRE

Si bien gran cantidad de sistemas estelares desaparecieron tras la Tercera Guerra Cósmica, en especial los mundos capital de cada zona donde se centraba toda la capacidad tecnológica, administrativa y militar, sobrevivieron aquellos que tenían un papel secundario de abastecimiento y "granero". La carencia de unión administrativa y ni tan siquiera de comunicaciones acabó pronto con la idea de "federación" de los diferentes sistemas estelares, que de repente se encontraban solos.

La Tercera Guerra implicó a prácticamente todas las facciones conocidas. Incluso las especies inteligentes no humanas tomaron partido en uno u otro bando por distintos intereses. De hecho, en algunos de los bandos era alguna de estas especies la predominante, y las facciones humanas sus aliados. Por lo que se supo, antes de perder el contacto con las últimas estaciones de retransmisión que todavía seguían en pie, la destrucción afectó a todos los bandos de una forma irrecuperable.

Se dice que la guerra duró tanto como la velocidad hiperlumínica de aquellas Naves-Misil (unos pocos meses a lo sumo). Además, según parece, para mayor "seguridad", cada facción enviaba varias Naves-Misil a una misma estrella, y las que llegaban cuando el sistema ya había desaparecido se dirigían a un objetivo secundario en el mejor de los casos, o vagaban por el espacio sin rumbo a la espera de nuevas órdenes.

Han pasado ya tres generaciones humanas desde aquellos hechos, y lo que quedan son fragmentos y leyendas. De la época anterior a la Tercera Guerra, se conoce la composición más o menos exacta del Universo conocido por aquel entonces. Se sabe de la existencia de diversas federaciones estelares humanas, de incluso un antiguo Imperio más allá de éstas, y de varias civilizaciones no humanas.

De su estado actual nadie sabe nada, ya que no existe una coordinación entre sistemas estelares, ni siquiera la capacidad de reconstruir la tecnología para entablar comunicaciones. Tampoco se sabe qué sistemas estelares dejaron de existir y cuales siguen aún en pie, y los comerciantes tienen más bien tendencia a guardar el secreto del origen de sus mercancías por temores mezquinos a la competencia.
Los desplazamientos entre los planetas de un mismo sistema estelar son algo común, aunque sólo estos atrevidos comerciantes se aventuran con sus desvencijadas naves a viajar de un sistema estelar a otro. Pero recorren también los espacios piratas ávidos por capturar sus mercancías, y naves de soldados de fortuna buscando algún nuevo contrato.
Comerciantes y Mercenarios suelen viajar en forma de convoy, ofreciendo reparación y suministros los unos y protección los otros.
Los Chatarreros buscan, entre los restos de las flotas de guerra desaparecidas que vagan sin rumbo, algo que revender a altos precios.

AUGE Y CAÍDA

En el pasado la humanidad había visto su máxima expresión en el Imperio. Desplegados por todo el vasto Imperio, sus Marines Imperiales eran símbolo y custodia de sus tradiciones. Sin embargo, no todo el mundo estaba de acuerdo con la especial disciplina que imponía el Imperio, y ésta fue la semilla y el origen de las dos primeras grandes guerras. La primera provino de la declaración de independencia del sector más alejado del Núcleo Imperial. Tras la Primera Guerra el Imperio se vio seccionado en dos, apareciendo la República, con valores reencontrados, donde los Ciudadanos, que se habían ganado el derecho al voto, y no el Emperador, eran quienes decidían el destino de sus vidas.
Un intento por parte del Imperio de recuperar la gloria del pasado desencadenó la Segunda Guerra. El intento fracasó, y la República acabó saliendo beneficiada, ya que durante el conflicto muchos más sistemas estelares pudieron unirse a ella.

Siguió un periodo de relativa paz. La República había entablado buenas relaciones con los Clanes Elvar, la especie alienígena más inteligente conocida, que hasta entonces siempre había procurado apartarse de la representación más dictatorial de la humanidad.

Se supo, tras las dos primeras guerras, que de hecho fueron los Elvar quienes ayudaron a sublevarse a los mundos humanos en contra del Imperio para la formación de la República. De todas formas, los Elvar tenían sus propios conflictos, pero pusieron al alcance de los humanos de la República tecnologías avanzadas, en especial la terraformación de mundos, consistente en convertir en auténticos vergeles planetas anteriormente yermos y deshabitados. Gracias a la capacidad de reorganización molecular astros enteros, planetas y satélites que eran rocas muertas se convertían en nuevas colonias y campos de cultivo.

El Imperio colonizó y proporcionó conocimientos y material a una especie más tosca, el Reino Bork, a quienes veían como una especie manipulable y fácilmente controlable. Les proporcionó el material militar que iba quedando obsoleto, naves para su propia flota, y otras ventajas a cambio de productos primeros.

El Imperio consiguió más tarde substraer de la República la tecnología de terraformación, con que crear sus propios mundos para colonizar (muchas veces con Bork) y obtener más materia prima.

Paralelamente, se promovió la colonización de los territorios más exteriores de forma autónoma. Cada gran facción daba facilidades y ventajas fiscales para aquellas compañías que quisieran arriesgarse a invertir en los nuevos territorios.

Con el paso del tiempo, estas grandes compañías mercantiles hicieron suyos los sistemas estelares que colonizaron, y aunque oficialmente se trataba de gobiernos dependientes del Imperio o de la República, a efectos prácticos eran totalmente independientes, contando hasta con sus propios ejércitos y flotas. Por parte del Imperio, aparecieron Blitzerfaust, Neurotronic Cyber Systems, y Shogoon Khan. Filiales de la República fueron Commonhealth y United Stelar Systems.

Los roces durante la constante expansión colonial de los dos grandes gobiernos, y las diferentes alianzas que unos y otros forjaron, creó un sinnúmero de enfrentamientos, que terminó por desencadenar la Tercera Guerra. El Imperio había preparado en secreto una tremenda ofensiva contra los Clanes Elvar, a quienes percibía como su auténtico mayor enemigo. En muy poco tiempo arrasó y conquistó gran parte de sus territorios. Los Clanes pidieron la colaboración de la República, y ésta respondió, aunque demasiado tarde.

Pronto el conflicto alcanzó proporciones incontroladas.
Desgraciadamente, los avances tecnológicos en terraformación que tenían que servir para crear nuevos mundos habitables, se usaron una vez más en la dirección equivocada, al descubrir cómo provocar reacciones en cadena en el seno de las mismísimas estrellas hasta el punto de convertirlas en Supernovas.

Ambos bandos se apresuraron en sobrearmarse de esta tecnología, que tenía que ser el arma disuasoria definitiva, y que degeneró en una destrucción aséptica generalizada, al ser lanzadas las Naves-Misil contra todos los enclaves tecnológicos, administrativos, políticos y militares de una mínima importancia. El "éxito" de estas nuevas armas fue total.

Las defensas planetarias de cada sistema intentaron en vano detener estas monstruosas Naves-Misil, al tiempo que las flotas espaciales combatían entre sí. Las Naves-Misil, que contaban con sus propias defensas automatizadas, eran enviadas a decenas contra cada estrella de cada sistema estelar importante.
Si alguna conseguía llegar hasta su objetivo, las restantes iniciaban de inmediato un nuevo viaje hiperespacial hacia otro objetivo.
Se cuenta, entre los actuales viajeros del espacio, que en algunos sistemas estelares se llegó a conseguir descodificar el sistema de las naves que llegaban para engañarlas y lograr que se redirigieran hacia otros objetivos, pero resulta muy discutible que alguien consiguiera una proeza técnica de tal magnitud en tan poco tiempo.

LAS ESPECIES

Durante las eras de colonización las diferentes facciones en que se había dividido la humanidad en su conquista del espacio contactaron con otras diversas especies inteligentes.
Generalmente eran de aspecto humanoide, otro curioso desarrollo paralelo que se dio simultáneamente en el universo: la naturaleza nunca gasta más de lo necesario, y dos "piernas" y dos "brazos", aunque con formas extrañas, demostraron ser suficientes en la mayoría de los casos.

Cada especie posee sus propias y diferentes razas y culturas.

Se alcanzaron algunos encuentros esporádicos con especies inteligentes que quedaban muy lejos de las fronteras de la humanidad, y exploradores humanos llegaron hasta lejanos sistemas donde analizaron y catalogaron diferentes formas de vida vegetal y animal de inteligencia rudimentaria. Pero con quienes los humanos entablaron más contactos a todos los niveles fue con los Elvar y Bork.

LA HUMANIDAD

Los humanos son la especie más común en la ambientación de Dark Echelons, a pesar que no faltan otras especies inteligentes.

En el pasado fundaron un enorme imperio, que tras fragmentarse y finalmente desaparecer, ha dejado decenas de miles de planetas principalmente colonizados por sus descendientes.
En las zonas fronterizas con los antiguos territorios de otras especies inteligentes, las proporciones se equilibran.

Los Humanos son de tamaño normal y, por ello:
▶ Por cada acción de Movimiento un humano mueve 5 cm
(2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Pueden saltar obstáculos verticales de hasta 5 cm
(u obstáculos horizontales de hasta 2,5 cm).
▶ El radio efectivo de un humano Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.
Los equipos de radiotransmisión tienen un coste de 5, y ocupan un espacio

LA HUMANIDAD

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
Élite	70%	80%	90%	5 cm	24

MONTURA HUMANA

Nombre	Origen	Tipo	Velocidad	Salto V	Bono al CCC	A.N.	Coste
Caballo	Humano	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10	6

ARMADURAS HUMANAS

Tipo	Resistencia	Coste
Chaleco de placas	50%	5
Antibala	70%	7
Superkevlar	80%	8

TANQUETA

Tanqueta — Era: 1945 / CF

Tipo	Tripulación	Radioemisora	Armadura	Tracción	COSTE TOTAL
Cerrado	2	Sí	160%	Oruga	651

Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Ángulo
Ametralladora	30%	40 cm	∞	x1	180° (Frontal)
Cañón	20%	100 cm	30 (Frag.)	x2	360°

Otras anotaciones:_____

Velocidad	Salto V:	Altura
10 cm	0 cm	5 cm (2,5 en H0)

para arma (debido al hecho de incorporar equipos para evitar su interferencia, además del equipo de transmisión en sí).
A efectos de juego, el alcance de estos equipos es ilimitado.

VEHÍCULOS Y MONTURAS HUMANOS

Los siguientes son Vehículos y monturas diseñados por y para los seres humanos. Del mismo modo que ocurre con las armas y el equipo, puedes agenciarte los que desees simplemente pagando su coste.

Las otras especies no humanas sólo podrán conseguir Vehículos, monturas y equipos humanos si los capturan durante una batalla.

Recuerda que el coste marcado en la plantilla del Vehículo o montura atañe solamente al valor de la máquina o animal.
A parte, debes sumarle el Coste Total del Personaje que le añadas.

LOS ELVAR

Los Elvar son una de las especies inteligentes con la que más encuentros tuvo la humanidad. Su morfología es humanoide, de figura estilizada.
Su planeta de origen evolutivo tenía una gravedad equivalente a una vez y cuarto (125%) la del planeta de origen de todos los humanos.
Desde el principio los Elvar fueron muy reticentes al sistema de gobierno del Imperio, pero no a la Humanidad. En realidad, hay leyendas según las cuales los Elvar ya conocieron a la Humanidad hace muchísimo tiempo, en una colonia establecida por motivos poco claros en el planeta de origen de aquella, pero que decidieron apartarse y evitar el contacto.
La gran zona imperial que quedaba cerca de los Clanes Elvar recibió una gran influencia de este pueblo, principalmente dedicado a la ciencia y la investigación antes que al dominio expansivo. Sin embargo, los Elvar no eran tan idealistas como muchos gustaban de creer, y las influencias que ejercieron sobre casi la mitad del Imperio para rebelarse contra este sistema de gobierno albergaban también la esperanza de establecer tratos comerciales en sus propias normativas.

ARMAS HUMANAS

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Revólver	CAP	0%	20 cm	∞	x 1	4
Pistola HT	CAP	+20%	20 cm	∞	x 1	8
Fusil Automático	CAP	+10%	60 cm	∞	x 1	14
Subfusil	CAP	+20%	30 cm	∞	x 1	10
Subfusil HT	CAP	+20%	50 cm	∞	x 1	14
Escopeta táctica	CAP	+30%	20 cm	∞	x 1	10
Ametralladora ligera	CAP	+40%	50 cm	∞	x 1	18
Rifle Antitanque	CAP	+30%	60 cm	40	x 1	18

ARMAS DE AREA DE EFECTO ADYACENTE

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Lanzallamas ⑦	CAP	+10%	Plantilla lágrima	10	x 2	20

Armas de Area de efecto distante

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Lanzagranadas ②	CAP	+20%	40 cm	10	x 2	60
Lanzamisiles ②	CAP	+20%	60 cm	5	x 2	66

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Vibroespada	CCC	20%	N/A	N/A	x 1	2
Motosierra	CCC	40%	N/A	N/A	x 1	4
Vibrolanza	CCC	50%	N/A	N/A	x 1	5

⑦ Usa la plantilla específica de Lágrima, de 20 cm de largo por 10 cm en su extremo más ancho.
② El área de efecto es esférica y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la Potencia del arma.

Verdaderos creadores de la República, se vieron financieramente muy favorecidos tras la Primera Guerra Cósmica, aunque es una especie que siempre procura aunar ética y desarrollo.
Si bien los Clanes Elvar se negaron a mantener ningún tipo de relación con el Imperio y sólo negociaban con la República, ésta por su parte sí establecía comercio con el Imperio, y a través de ella los Elvar conseguían si era necesario la "reventa" de materias primeras que necesitaban.
Las materias primeras que los Elvar compraban curiosamente eran de escaso interés para los humanos, que se preguntaban a qué las destinaban. A pesar de las explicaciones sobre la orientación puramente ornamental, era sabido por los gobernantes humanos que se empleaban en avances tecnológicos que quedaban aún muy lejos para la civilización humana.

Tras el desastre de la Tercera Guerra, quedaron tecnológicamente muy resentidos, pero se han recuperado mejor que ningún otro grupo.
Los grupos de Elvar que viajan hoy por el espacio son del tipo habitual: comerciantes y mercenarios, aunque además se pueden encontrar grupos de investigación científica, algo poco usual entre los otras especies, que bastante tienen con sobrevivir. Esto es debido a su capacidad reorganizativa, que ha posibilitado en relativamente poco tiempo reanudar la investigación científica.

Se sabe que más allá de los territorios de los Clanes, los Elvar habían contactado con otras especies, y que incluso tenían sus propios problemas con una especie terriblemente superior y malévola.
Cuentan ciertas antiguas leyendas, que la destrucción de los Clanes Elvar va a traer a largo plazo consecuencias muy graves para la Humanidad, cuando esas temibles especies no encuentren ya resistencia. Pero muchos otros comentan que son sólo cuentos para niños.

ELVAR

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Iniciado	10%	50%	50%	5 cm	11
Emisario	20%	70%	70%	5 cm	16
Noble	30%	80%	90%	5 cm	20

ARMADURAS ELVAR

Tipo	Resistencia	Coste
Ceremonial	60%	6
Zinón	70%	7
Zinotrón	80%	8

Los Elvar son de tamaño normal, por ello:
- Por cada acción de Movimiento un Elvar mueve 5 cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- Pueden saltar obstáculos verticales de hasta 5 cm (u obstáculos horizontales de hasta 2,5 cm).
- El radio efectivo de un Elvar Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

ARMAS ELVAR

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Fáser	CAP	20%	20 cm	∞	x1	8
Carabina	CAP	20%	60 cm	∞	x1	16
Lanzarrayos	CAP	40%	20 cm	∞	x1	12

ARMAS EXPLOSIVAS

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Lanzacargas ②	CAP	20%	50 cm	10	x2	64
Lanzacohetes ②	CAP	30%	60 cm	5	x2	86

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Espadón	CCC	20%	N/A	N/A	x1	2
Biosierra	CCC	40%	N/A	N/A	x1	4
Protolanza	CCC	50%	N/A	N/A	x1	5

② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.

LOS BORK

Pertenecen a una especie inteligente, o al menos lo bastante para manipular con relativa eficacia la tecnología creada por otras especies.

En el pasado nunca llegaron a desarrollar grandes avances por sí mismos, siempre dependieron (o les hicieron depender) del cuentagotas imperial.
Se podría decir que su grado de evolución es un poco inferior a la de los humanos. Con la desaparición de su "protector" y la regalada independencia, su capacidad de manufactura ha quedado muy limitada, sin contar con que, igual que en el resto de civilizaciones, los sistemas donde contaban con mayor tecnología y los planetas-capital han sido barridos.

Los Bork son francamente corpulentos, siempre problemáticos y más dados a los altercados que a su propio progreso como especie.

Uno se maravilla que sean capaces de viajar por el espacio en grotescas naves sólo dignas del más arcaico chatarrero.
Los Bork son de tamaño normal, parecido al de los humanos, y por ello:

- Por cada acción de Movimiento un Bork mueve 5 cm (2,5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
- Pueden saltar obstáculos verticales de hasta 5 cm (u horizontales de hasta 2,5 cm).
- El radio efectivo de un Bork Cuerpo a Tierra es más allá de 5 cm.

BORK

Nombre	CCC	CAP	MNT	Velocidad	Coste
Novato	50%	40%	30%	5 cm	12
Brabucón	60%	50%	40%	5 cm	15
Grandullón	70%	60%	50%	5 cm	18

ARMADURAS BORK

Tipo	Resistencia	Coste
Tradicional	30%	3
Guerrera	50%	5
Superdura	70%	7

ARMAS BORK

ARMAS DE TIRO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Pistolón	CAP	10%	20 cm	∞	x1	6
Metralleta	CAP	20%	30 cm	∞	x1	10
Escopetón	CAP	10%	50 cm	∞	x1	12

ARMAS EXPLOSIVAS

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Lanzapetardos ②	CAP	10%	40 cm	10	x2	40
Lanzabombas ②	CAP	20%	50 cm	5	x2	62

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Coste
Machete	CCC	20%	N/A	N/A	x1	2
Destralón	CCC	30%	N/A	N/A	x1	3
Martillazo	CCC	40%	N/A	N/A	x1	4

② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.

VEHÍCULO BORK

NOMBRE: Buggy Buggy Bork

Tipo	Tripulación	Radioemisora	Blindaje	Tracción	COSTE TOTAL
Abierto	1	No	120%	Ruedas	118

Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Ángulo
Ametralladora	40%	30 cm	∞	x 1	180° (Frontal)

Otras anotaciones:
La ametralladora montada del B.B. Bork (Cochambrosa-1) se considera una arma ligera.

Velocidad	Salto V:	Altura
20 cm	0 cm	5 cm

LOS CESTODOS

El encuentro con otras especies proporcionó tratos comerciales, aliados y enemigos para según qué facción, además de nuevos riesgos biológicos en forma de enfermedades y plagas.

Sin lugar a dudas, de entre ellas la más temida es la de los Cestodos, ya que combinan la dificultad de detección de un organismo microscópico en estado latente con la letal eficacia de un ser que no se detiene ante nada en su estado adulto. El nombre provino de la primera vez que se encontró este organismo enquistado en el brazo de un hombre y se le confundió con un parásito de origen terrestre mucho más inofensivo.
Dado que el primer estadío de estos seres es el de huevo, sólo visible a través de un microscopio electrónico, y gracias a su tendencia a enquistarse en la musculatura u otras partes de diferentes seres vivos, es fácil ingerir alguno de ellos sin darse cuenta. Con ingerir sólo uno es suficiente.

Concretamente el proceso es el siguiente: un individuo en estado de hembra fértil adulta de Cestodo deposita millones de huevos al aire libre. Generalmente los huevos quedan pegados a plantas u otras formas de vida vegetal o similar del lugar.
Al ingerir un animal una de estas plantas, el huevo de Cestodo acaba por quedar enquistado en su musculatura. A partir de aquí, el Cestodo puede empezar a desarrollarse en el interior de esa musculatura.
También es posible que ese animal sea matado e ingerido por otro consumidor, en cuyo caso será el nuevo receptáculo de ese huevo.
El crecimiento del huevo sigue una proporción geométrica, muy lento al principio y de una velocidad impresionante al final.
Finalmente, el parásito, en un solo espasmo de una gran fuerza, revienta el músculo, emerge y abandona su huésped. La supervivencia del huésped depende de la zona en que se enquistó el huevo.
En el caso de un humano, con suerte el quiste se encuentra en una extremidad y sólo pierde esa parte del cuerpo, si consigue detener la hemorragia. Los diferentes huevos de Cestodo enquistados parecen seguir de alguna forma un mismo ritmo de crecimiento, ya que incluso huevos de diferentes puestas se coordinan una vez en sus huéspedes para eclosionar todos al mismo tiempo, con una diferencia de pocos minutos. Los xenobiólogos lo atribuyen a indicadores externos como climatología y ciclos de nocturnidad-diurnidad. Una vez emergen, tienden a refugiarse en lugares lo más abismales posibles (las cloacas fueron una auténtica maldición tras la llegada de estas plagas, hasta el punto que los trabajadores de las cloacas se reciclaron en unidades de combate especializadas) y agruparse, crecer, y preparar nuevas puestas.
Los cestodos crean grandes estructuras subterráneas, y partir de aquí sólo emergen a la superficie para buscar comida. Su dieta es principalmente carnívora, con consumo ocasional de vegetales.
Poseen inteligencia animal bastante avanzada, pudiendo usar herramientas como ramas o piedras para cavar túneles o acercar comida inaccesible. Pueden manipular puertas y abrirlas, pero no poseen capacidades complejas como conducir un Vehículo. Son hermafroditas, excepto los Colémbolos y los Soldados, que son haploides y estériles, y poseen especializaciones con funciones claramente defensivas. Gozan de una estructura presocial y un sistema de comunicación bastante complejo basado en sutiles cambios de coloración en la piel y ultrasonidos.
Además, los cestodos poseen una excepcional adaptabilidad a casi cualquier tipo de atmósfera, e incluso resisten durante un tiempo limitado la ausencia de esta.

Los Cestodos no usan armas de proyectil, excepto los Colémbolos, que poseen la capacidad natural de lanzar chorros de ácido. Su armadura es su propia cutícula de origen orgánico, y si bien se recupera al final de la partida, no es "intercambiable", va todo en el mismo paquete.
Para eliminar un Cestodo, suele ser necesario impactar varias veces a fin de conseguir que su armadura disminuya. Sólo llevan esta Armadura Natural, no usan Armaduras Artificiales.

Los Cestodos pueden sufrir los efectos del Pánico de la forma normal si su Unidad de Combate es reducida al 50%. De hecho, con lo alta que es su MNT, será para ellos más una ventaja que un inconveniente.

Seria ideal simplemente enfrentarse con Vehículos a ellos, ya que la mayoría sólo pueden luchar Cuerpo a Cuerpo y no pueden dañarlos, de no ser por que suelen esconderse en cuevas y escondrijos de tipo similar, en los que los Vehículos no suelen entrar. Además, existe un tipo característico de Cestodo: el Colémbolo.
Se trata de un tipo de cestodo altamente especializado en lanzar a distancia chorros de ácido. Posee un órgano tipo "sifón" en su parte ventral que comprime gas y lo expulsa de golpe, empujando una dosis de ácido orgánico que se ha concentrado a la salida del sifón. Se cree que el origen de éste órgano proviene de una evolución de un antiguo órgano "saltador" y una derivación de los ácidos gástricos de su aparato digestivo.

Guardarlos en un Stock no parece muy útil dada su poca versatilidad y fijación a un nido concreto. Se han diseñado como enemigo ocasional en algunos escenarios. Evidentemente no puedes mezclar Cestodos con otros seres en tu bando.
Por si, de todas formas, desearas guardar tus Cestodos en tu Stock te facilitamos las siguientes normas a tener en cuenta:
▶ Cuando un individuo llega al tanto por ciento de CCC, CAP y MNT de su forma inmediatamente superior, puedes asignarle la Resistencia que le correspondería (su cutícula ha crecido), pero no puedes "echarte atrás" y asignarle una menor después, y ten en cuenta el cambio en el Coste Total.
▶ Estos cambios sólo puedes hacerlos para cada individuo dentro de su propio grupo "genético": Obrero, Soldado o Colémbolo.

Los Cestodos son una raza dotada de una gran agilidad y de un tamaño algo mayor que el humano, por ello:
▶ Puedes usar una peana normal para Obreros y Colémbolos.
▶ Por cada acción de Movimiento un Cestodo mueve 10 cm
(5 cm en Cuerpo a Tierra, 1 o 2 Niveles ascender o descender).
▶ Pueden saltar obstáculos verticales de hasta 10 cm
(u obstáculos horizontales de hasta 5 cm).
▶ El radio efectivo de un Cestodo Cuerpo a Tierra es sólo de 10 cm.

Además los de tipo "soldado":
▶ Usan una peana mayor
▶ Para no ver ni ser vistos un obstáculo debe medir 5 cm de alto.

CESTODOS

Nombre	CCC	CAP	MNT	A.N.	Velocidad	Coste
Obrero Joven	60%	0%	60%	90%	10 cm	23
Obrero Adulto	70%	0%	70%	100%	10 cm	26
Obrero Mayor	80%	0%	80%	110%	10 cm	29
Soldado Joven	80%	0%	80%	120%	10 cm	30
Soldado Adulto	90%	0%	90%	130%	10 cm	33
Colémbolo Joven*	40%	50%	60%	90%	10 cm	32
Colémbolo Adulto*	50%	60%	70%	100%	10 cm	36

*Chorro de Ácido: Potencia 0%, Alcance 30 cm (Daño x1).

ARTILUGIOS DEL PASADO

Te presentamos a continuación elementos que no son de fácil acceso. Son para que los uséis en vuestras propias batallas como premio al ganador. No abuséis de ellos, uno por partida suele ser suficiente.

En general, la tecnología ha sufrido un gran revés en todos los sentidos: viaje espacial, industria, investigación,... La gran destrucción de la Tercera Guerra dejó las cosas francamente mal, e incluso los "primitivos" niveles actuales de tecnología se han alcanzado gracias a grandes esfuerzos de las generaciones posteriores al cataclismo. El tipo de material que puede fabricarse en gran producción es muy arcaico.

Se consigue fabricar armas basadas en explosivos para lanzar proyectiles, y se pueden fabricar Vehículos a ruedas u orugas. La tecnología que ha sobrevivido no permite crear artefactos de mayor capacidad.
En el pasado, se había desarrollado la tecnología gravitatoria para aplicar a Vehículos. Eran muy comunes los Vehículos "andadores" para aplicaciones industriales y militares. El arma reglamentaria de las tropas era el fusil-láser, de gran potencia y precisión, y por supuesto, el mayor logro en tecnología fue la terraformación que degeneró en las Naves-Misil.

ARMADURAS

Tipo	Procedencia	Resistencia	Coste
Plasmokevlar	Humana	90%	9
Combat Armour	Humana	120%	12
Zirconiuro	Elvar	100%	10
Termobiónica	Elvar	150%	15

ARMAS

ARMAS DE TIRO

Nombre	Origen	Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Coste
Fusil Gauss	Humano	CAP	20%	80 cm	∞	x 1	20
Fusil Láser	Humano	CAP	30%	90 cm	∞	x 1	24
Supersónico	Elvar	CAP	50%	60 cm	∞	x 1	22
Termoproyector	Elvar	CAP	60%	60 cm	∞	x 1	24

ARMAS DE AREA DE EFECTO DISTANTE: PERSONALES

Nombre	Origen	Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Coste
Neutralizador ②	Humano	CAP	30%	70 cm	3	x 2	88
Lanzaprotones ②	Elvar	CAP	40%	80 cm	1	x 2	112

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Nombre	Origen	Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Coste
Espada de Luz ⑧	Varios	CCC	30%	N/A	N/A	x 4	12

② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.

VEHÍCULOS

Nombre: ANDADOR LIGERO M-806 **Origen:** Humano **Era:** CF **Coste:** 160

Tipo	Tracción	Radioemisora	Tripulación	Blindaje	Velocidad	Salto V	Altura	Ametralladora montada M-84 (Arma Ligera)
Cerrado	Andador	No	1	130%	5 cm	5 cm (H0: 2,5 cm)	7,5 cm (H0: 3,75 cm)	Potencia: 40% Alcance: 40 cm Daño x 1 Munición: Inagotable Ángulo 180° (Frontal)

Nombre: DESLIZADOR GRAVITATORIO LIGERO M-307 **Origen:** Humano **Era:** CF **Coste:** 248

Tipo	Tracción	Radioemisora	Tripulación	Blindaje	Velocidad	Salto V	Altura	Ametralladora montada M-84 (Arma Ligera)
Abierto	Gravítica	No	1	130%	20 cm	5 cm (H0: 2,5 cm)	5 cm (H0: 2,5 cm)	Potencia: 40% Alcance: 40 cm Daño x 1 Munición: Inagotable Ángulo 180° (Frontal)

Nombre: ANDADOR BUS-BUS BORK **Origen:** Bork **Era:** CF **Coste:** 324

Tipo	Tracción	Radioemisora	Tripulación	Blindaje	Velocidad	Salto V	Altura	Lanzapetazos (Arma Pesada)
Cerrado	Andador	Sí	1	130%	5 cm	5 cm (H0: 2,5 cm)	7,5 cm (H0: 3,75 cm)	Potencia 10% Alcance: 60 cm Daño x 2 Munición: 20 (Frag.) Ángulo 180° (Frontal)

Nombre: ANDADOR ELVAR CASTIGADOR-VII **Origen:** Elvar **Era:** CF **Coste:** 280

Tipo	Tracción	Radioemisora	Tripulación	Blindaje	Velocidad	Salto V	Altura	Doble Ametralladora montada XXVI (Arma Lig.)
Abierto	Andador	No	1	150%	10 cm	5 cm (H0: 2,5 cm)	7,5 cm (H0: 3,75 cm)	Potencia: 60% Alcance: 50 cm Daño x 2 Munición: Inagotable Ángulo 180° (Frontal)

Los soldados de fortuna del mundo de Dark Echelons deben enfrentarse a las peores situaciones nunca conocidas, tan terribles que nadie ha sobrevivido para explicarlas.
Es una vida muy dura, a la que muy pocos sobreviven. Soportan con resignación sus asignaciones, esperando poder terminar la misión para gastarse buena parte de la paga en la siguiente taberna con sus compañeros, al tiempo que recuerdan a los perdidos y captan a otros nuevos.
Es el mundo apocalíptico del futuro, y estos son los oscuros escalones por los que cada uno de ellos desciende en una época sin piedad, sin saber siquiera a dónde les van a llevar.

ESCENARIO: ARMAGEDDON XXVIII

Introducción
Los sensores planetarios han detectado una nave espacial de dimensiones colosales que ha entrado en nuestro sistema estelar.
La nave emite diversas señales y se ha podido descifrar su origen:
De construcción humana, es nada menos que una Nave-Misil autoidentificada como Armageddon XXVIII, que ha estado vagando sin rumbo por el espacio desde la Tercera Guerra Corporativa.

La nave no se dirige directamente hacia la estrella, pero pasará cerca de ella y será atraída irremisiblemente por su gravedad. Una nave con un Grupo de Combate se adhiere al casco de la Nave-Misil para iniciar la misión. Al entrar, descubren que la nave está infestada de Cestodos. Llegar hasta el ordenador va a costar más de lo que pensaban.

Misión
Un equipo debe entrar en la nave, conseguir llegar hasta el nivel del puente de mando. Desgraciadamente la localización exacta de la sala de control dentro del puente de mando se encontraba, por motivos de seguridad, situada en una zona diferente en cada una de estas naves, de forma que no se poseen mapas.

Al llegar a la Sala de Control, el "Técnico" conectará el ordenador a su computadora para intentar desviar la nave de su trayectoria.
El tiempo es limitado, y si la Nave-Misil impacta con la estrella, el sistema estelar entero desaparecerá.

Prepara una mesa. El número de Rondas con que cuentas lo decidirá la mitad (hacia arriba) del número de decenas de la medida en cm de tu mesa de juego (si tienes una mesa enorme y puedes crear más habitaciones, es justo que tengas más Rondas para acabar el escenario).
Ejemplo: Si tienes un área de juego de 100x150cm, entonces puedes disponer de (10+15)x2= 50 Rondas.
El diseño lo establecerá el jugador Cestodo con las siguientes directrices:
▶ Establecer un perímetro exterior compuesto por salas y un gran pasillo cen
tral en forma de rectángulo rodeado a su vez de más salas y pasillos.
▶ Establecer compuertas de comunicación, todas cerradas (debe usarse una acción para abrirlas).
▶ Cada sala dispondrá sólo de entre 1 y 2 puertas.
▶ Todas las salas deben ser accesibles a través de puertas.
▶ El tamaño de cada sala será aproximadamente de entre 15x15 cm como mínimo y hasta un máximo de 30x30 cm.
▶ Los pasillos dispondrán por supuesto de todas las puertas necesarias, aunque no debería haber corredores más largos de 70cm sin una compuerta separatoria entre pasillo y pasillo.
▶ Las cuatro salas de las esquinas del área de juego serán las salas de Acceso por donde los Personajes entraran (y saldrán si pueden)

Normas
▶ Un jugador llevará los Cestodos, y otro (u otros) a los humanos.
▶ El jugador Cestodo escribirá en secreto en un papel en qué sala se encuentra el ordenador (Sala de Control).
▶ Cuando entren en esta sala deberá darlo a conocer.
▶ También definirá en secreto una sala de su elección como "Armería".
▶ Sólo cuando un Personaje entre en el interior de una de estas dos salas el jugador que lleva a los Cestodos revelará su contenido.
▶ Se considera a un Personaje dentro de una sala cuando la totalidad de su peana ha pasado del marco de la puerta.
▶ En la sala de Control colocará un elemento que simbolice un ordenador. Aquí se halla una Pistola (HT, Potencia 20%, Alcance 20cm, Coste 8).
▶ En la Armería hay cuatro Fusiles Gauss de la casa "Makintosh" que son objetos raros y únicos y poseen las siguientes características:
Potencia 20%, Alcance 80 cm (coste 20).
▶ A disposición del equipo humano se pone un número ilimitado de Computadores portátiles (coste cero). Sin embargo, el equipo entero es enormemente pesado: el Personaje que lleve el computador sacrificará el poder llevar una de las dos posibles Armas (sí podrá llevar Armadura) ya que el peso extra de su arma y las municiones sería excesivo.

El bando humano escoge cuantos Personajes quiere llevar con Computador. Anota en la parte de su hoja destinada a arma Computador. A los Personajes que lleven Computador les llamaremos Técnicos. El coste de un Computador de cara al Coste Total es de cero puntos. De todas formas, una vez introducidos los datos, pueden olvidarse del Computador y coger el arma de algún compañero caído. Si el Técnico muere, otro Personaje puede recoger el Computador de su compañero si lo desea, convirtiéndose en el nuevo Técnico. Una vez el Técnico ha usado el computador con éxito, puede abandonarlo y hacerse por fin con un arma si encuentra el correspondiente marcador.
▶ Están prohibidas las armas de Área de Efecto (y en general cualquier tipo de armas Tipo CAP con un valor de Daño de x2 o más), dado que podrían dañar la Sala de Control irremediablemente.
▶ No se pueden usar Vehículos (sí Personajes Montados si hay alguien tan excéntrico como para querer usar eso aquí dentro).

Fuerzas y Colocación
▶ El jugador Cestodo dispone de 400 puntos.
▶ El jugador humano dispone de 500 puntos.

Los Cestodos colocarán primero todas sus fuerzas en el interior de las salas más centrales. Pueden abrir y cerrar puertas al coste normal.
Tras esto, el jugador humano colocará todo su Grupo de Combate aleatoriamente en una de las cuatro esquinas de la nave. Sin embargo, deberá dividir su fuerza en al menos dos bandos y entrar por dos esquinas diferentes. Las esquinas de entrada serán también las únicas de salida (es indiferente cual de ellas se use para salir), y las denominamos Salas de Acceso.
Si juegan varios jugadores, uno llevará a los Cestodos y el resto se repartirán las fuerzas humanas, las cuales podrán pertenecer a diferentes Grupos de Combate contratados, y competir por el premio, pero no pelear entre ellos (si es necesario aumenta los puntos de compra de tropas de forma proporcional, 5 a 4).

Condiciones de Victoria
▶ **Objetivo humano:** encontrar la Sala de Control, donde el Personaje "Técnico" deberá contactar su peana con el Ordenador Central, gastar 8 acciones enteras pegado al Ordenador Central (pueden ser 4+4 acciones en dos Rondas consecutivas, o alternadas con otras acciones, pero siempre sin dejar de estar pegado al ordenador). Conseguido esto, se salvaran los Personajes que consigan llegar hasta el interior de las salas

de Acceso, o se salvan automáticamente todos si han eliminado a todos los Cestodos. Se aplica la norma "para el vencedor los despojos", siendo el vencedor quien haya manipulado con éxito el Computador Central.

▶ **Objetivo Cestodo:** matar a todos los humanos, con lo que se consigue que la Nave-Misil sea atraída por la Estrella, todos abordo mueran en la combustión, la estrella se convierta en Supernova y todo el sistema, los sistemas de alrededor y sus no evacuados habitantes perezcan en la destrucción, quedando una nueva bonita e inesperada nebulosa para bautizar. Se supone que el resto de Personajes en "Stock" del jugador del bando humano muy sabiamente habían abandonado ese Sistema Estelar (y todavía siguen huyendo a velocidad hiperlumínica) en su propia nave, debido a una gran confianza en el éxito de sus compañeros, y sobreviven.
Si llega el turno final y el Técnico no ha conseguido su misión, la nave entra en el campo gravitatorio de la estrella y no sólo los humanos habrán perdido la batalla, sino que todos los Personajes destinados a esa misión habrán perecido: se borran de sus respectivos "Stocks" para siempre. En el momento en que el "Técnico" consigue su misión, se detiene la cuenta atrás, y sólo queda escapar del lugar.

Recompensas
▶ **Bando Humano**: en su planeta de origen recompensarán al bando humano que consiguió desconectar el ordenador de la Sala de Control con un Objeto Único:
1Fusil-Láser "Starling M5" (Potencia 30%, Alcance 90%, Coste 24).

También les ofrecerán entrenamiento en Combate Cuerpo a Cuerpo:
6 tiradas de intento de mejora de la Habilidad CCC distribuida de la forma que prefiera entre los miembros de su Stock o Personajes recién reclutados.

▶ **Bando Cestodo:** dado que el jugador no habrá podido poner en juego a sus propios Soldados, si consigue alcanzar la Victoria se le dará como recompensa un Objeto Único:
1 Armadura de Plasmokevlar (Resistencia 90% , Coste 9) que, aunque disminuya de Resistencia durante un combate, es luego reparable).

Además,también conseguirá:
▶ tiradas de intento de mejora de la Habilidad CAP distribuida de la forma que prefiera entre los miembros de su Stock o Personajes recién reclutados (se entenderá como hacer un cursillo sobre el tema).
De todas formas, si el jugador de los Cestodos es derrotado, no se le otorga la Armadura pero sí las 4 tiradas como premio de consolación.

ESCENARIO: DISIDENTES

Un grupo de ciudadanos ha renegado de su estricto sistema político, ha huido en una nave y ha creado una pequeña comunidad por su cuenta. Han contratado a un equipo de soldados de fortuna para protegerles, al que llamaremos equipo Protector (¿o prefieres Equipo-A?) ya que saben que su antiguo régimen enviará un Grupo de Combate para destruirles.

Normas
El jugador del equipo Protector recreará un poblado de colonos.
Una muralla de 4 cm de alto, con dos grandes puertas principales, rodea una aldea con unas 10 casas. Las puertas principales sólo pueden abrirse desde el interior. Cada casa poseerá una o dos puertas. En una de las casas, se habrán refugiado todos los colonos durante la batalla.
Los objetivos de cada equipo són:
▶ **Equipo Protector:** derrotar al equipo Agresor.
▶ **Equipo Agresor:** eliminar a todos los civiles disidentes.

Será necesario usar figuras de civiles: 10 hombres, 6 mujeres y 4 niños con una Armadura de 20% (ropa protectora para trabajo duro).
Si no tienes bastantes figuras, bastará usar peanas para representarlos.
Recuerda que los civiles no llevan armas inicialmente, pero sí pueden recoger el arma de un Personaje caído y usarla.
▶ Civiles (hombres y mujeres): CCC, CAP y MNT de 30%.
▶ Niños: CCC al 10% y CAP y MNT al 20%.

En el momento en que un Agresor entre en la casa donde se esconden los civiles, el jugador del bando Protector desplegará todas sus figuras.
Se tratará a partir de este momento a todo su conjunto (los 30 civiles) como una sola Unidad de Combate, activable como tal.

El jugador Protector podrá activar esta UC para mover los civiles e intentar evitar que sean asesinados por los Agresores durante la batalla.

Despliegue y Condiciones de Victoria
▶ **Equipo Protector:** cuenta con 400 puntos.
En un papel anotará en secreto qué casa contiene a los civiles. Vencerá si el equipo Agresor es eliminado o se rinde.
▶ **Equipo Agresor:** cuenta con 600 puntos.
Si todo el equipo Protector es eliminado o se rinde, o el 80% o más de los civiles mueren, gana este bando.

ESCENARIO: CENTRO DE INVESTIGACIÓN ALPHA-PARES

Se ha descubierto la localización de un antiguo centro de investigación de alta tecnología. Es muy probable que todavía guarde secretos tecnológicos y numerosos datos interesantes.

Zona Radioactiva
El objetivo de la misión se encuentra en una antigua colonia, que sufrió los efectos devastadores de la onda de expansión de una Supernova que, a pesar de hallarse muy lejos de allí, al explotar llegó a arrasar el enclave.
La colonia ha quedado actualmente convertida en una zona deshabitada de alta contaminación radioactiva y repleta de grietas abismales.
En medio de la colonia, han sido desenterrados por un terremoto reciente los restos de un antiguo laboratorio.

▶ **Premio para el Ganador:**
Prototipo de armadura humana "Combat Armour"
(Resistencia 120%, Coste 12).
▶ **Premio para el Perdedor:**
Fusil Gauss
(Potencia 20%, Alcance 80%, Coste 20)

ESCENARIO: ASALTO PIRATA

La nave comercial en que viaja tu equipo de soldados ha sido detenida y va a ser asaltada por piratas del espacio. Es el momento de averiguar si vales el precio que los comerciantes han pagado por tu protección.

Tendrás que recrear el entorno de una nave, como hiciste en el escenario del Armageddon XXVIII. Dejamos el resto en tus manos.

Debes tener en consideración que el equipo atacante debería disponer de más puntos que el defensor. Recuerda también que debes establecer un premio para el ganador, y un segundo premio (de inferior valor) como botín de consolación para el perdedor.

JUEGOS DE ROL

QUÉ REGLAS USAR

El universo de Dark Echelons ofrece una ambientación tan colosal y rica como lo es el propio cosmos en el que se desarrolla.
Después de la Tercera Guerra Cósmica, nadie sabe exactamente qué existe más allá de su propio sistema estelar. De hecho tal vez el sistema estelar vecino esté siendo aniquilado, y nadie sospeche que el siguiente va a ser el suyo.
La incertidumbre y la libertad de acción son una constante.

Los sistemas estelares han sido renombrados por sus habitantes, y nuevas Confederaciones y Reinos han resurgido del desorden. Estas nuevas naciones suelen estar constituidas por un solo sistema estelar, o a lo sumo por unos pocos. Incluso dentro de un mismo sistema estelar, pueden cohabitar varios sistemas de gobierno independientes, de forma pacífica o en guerra abierta, y los cambios de poder, golpes de estado, o nuevas guerras son algo habitual en esta nueva era feudal.
El mosaico es infinito y constantemente alterado: diferentes etnias han recreado sus propios mundos a imagen y semejanza de sus lejanos orígenes, se han recuperado antiguos diseños para poder fabricar máquinas "convencionales" como camiones con combustibles fósiles, o incluso armas "primitivas" de fuego.

Si bien en algunos mundos se conoce la existencia de una primitiva forma de energía conocida como "magia", en el pasado los grandes gobiernos estuvieron mucho más interesados por ciertas capacidades mentales de algunos seres, las cuales se daban con más frecuencia en especies más evolucionadas que los humanos (como los Elvar) y con mucha menos en seres como los Bork.

El campo de los estudios de las propiedades paranormales de la mente se encontraba popularmente relacionado a las habladurías y fraudes de unos pocos estafadores. Pero el hecho es que algunos raros individuos tenían realmente este tipo de capacidades. Unos los llamaban "Psicopoderes", otros "Psiónica" y algunos simplemente "Capacidad o Poder Psi".
Se sabe que hace más de 300 años, el Imperio acabó por prohibir definitivamente las investigaciones y el uso de los poderes Psi.
Dicen las malas lenguas que ésta habría sido una libertad que no habrían podido prohibir, y hasta habría podido poner en peligro el estricto control del Imperio sobre sus habitantes.
También se rumorea que mediante los poderes psi se llegó a contactar con una especie inteligente de aspecto reptilesco que se encontraría mucho más allá de los confines de los territorios de los Clanes Elvar, y con otras especies tan terribles que el simple contacto telepático había hecho enloquecer a los desdichados que lo habían logrado.

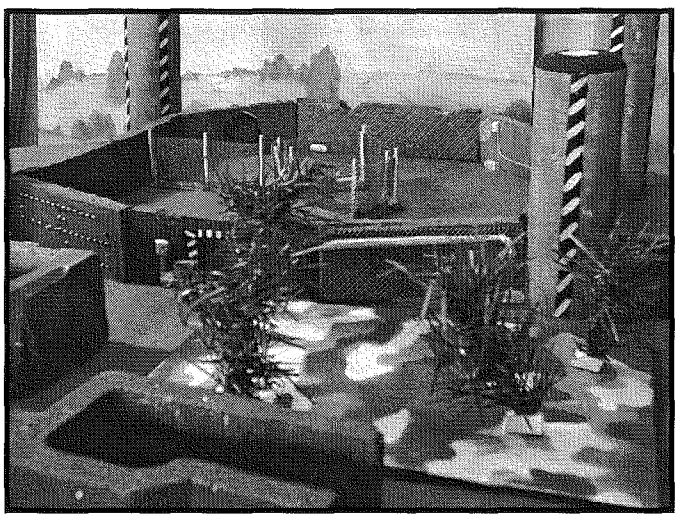
Puedes suponer que el Universo actual es una evolución de la humanidad, o que se trata de un Universo "alternativo", aunque aquí estamos hablando de un mundo futuro muy desarrollado y posteriormente venido a menos.

Si quieres adaptar esta ambientación a una escala de Tecnología en base hexadecimal (de 0 a 16, estando nosotros actualmente en el "7"), tenemos que las armas de acceso común y cualquier tecnología en general están limitadas a Nivel Tecnológico 9, aunque lo habitual es el Nivel 7 (tablas base del juego y material "ilimitado" en general). Sin embargo en el pasado la Humanidad alcanzó un Nivel tecnológico 12, y algunas de las otras especies que también han decaído tras la Tercera Guerra, habían alcanzado un Nivel Tecnológico 14, de modo que tal vez encuentres algún lugar interesante sepultado bajo tierra. Se sabe que los Elvar conocieron especies con desarrollos tecnológicos muy superiores, pero en la actualidad no se conserva información al respecto.

UN UNIVERSO DE MUNDOS

El argumento de cualquier módulo de rol de tipo ciencia-ficción es rápidamente adaptable a Dark Echelons. Las grandes distancias hicieron resurgir un invento arcaico pero práctico: la acuñación de moneda.
La moneda oficial en el Imperio era el Crédito Imperial.
Más tarde, la República creó su propia moneda, el Crédito Republicano, de valor equivalente. Los Elvar usaban unas placas rectangulares llamadas Zarkar, cada Zarkar equivalía a 10 Créditos, aunque no trataban con comerciantes del Imperio, al contrario que la República.
El idioma más popular entre la humanidad es el Anglíbero, que antes de la fragmentación y desaparición del Imperio era el idioma oficial en éste. Evidentemente, dada la enorme extensión del Imperio, los dialectos eran muchos. En realidad sólo unos centenares, ya que se mantenía la cohesión del idioma gracias al uso del dialecto original de Núcleo Imperial en todos los medios de comunicación .
En general, se continua usando el calendario Imperial (siendo la fecha actual el 1105) si bien otros optaron desde el día del cataclismo por empezar desde cero (literalmente), de modo que se encuentran ahora en el año 151: son los años que han transcurrido desde el final de la Tercera Guerra Cósmica.

Hoy en día, cada gobierno de cada planeta ha creado su propio sistema monetario adaptado a su propia economía. En general, el nombre que han adaptado a su propia moneda tiene mucho que ver con su antiguo origen étnico cultural: encontramos dinares, marcos, dólares, pesetas, liras, dólares, rublos, doblones, libras, ecus, euros y otros que fueron apareciendo más tarde. Si bien ya no se acuñan por falta de la tecnología necesaria y de un gobierno que las respalde, se aceptan los Créditos tanto imperiales como republicanos como moneda de cambio en general, en especial cuando viajas de un sistema estelar



a otro. Son moneda de uso habitual, y el cambio a la moneda local dependerá ya de cada planeta.
El sueldo de un trabajador corriente suele ser de unos 10.000 créditos al año.
Multiplica por 1.000 el coste de un artefacto de acceso ilimitado (fusiles,...) para saber su coste aproximado en créditos. Multiplícalo por 10.000 para los objetos más raros.
Cada gobierno además posee su propio Nivel Tecnológico, su propio sistema de economía, y sus propias leyes.
En lo que fue la República abundan hoy en día los planetas con sistemas democráticos. En cambio, en los sistemas antiguamente dominados por el Imperio predominan organizaciones de tipo totalitario.
En ambos, lo normal es que el sistema de leyes sea muy permisivo en todos los sentidos: comercio, delincuencia de baja intensidad, armas, etc. Sin embargo puedes encontrar de todo.
Los sistemas Elvar que sobrevivieron a la guerra, son bastante más restrictivos en cuanto a legalidad, y son raros los regímenes dictatoriales o militares. Para los Bork, sucede todo lo contrario, sus tradiciones especialmente violentas han dominado sus leyes actuales, e incluso asesinar a alguien en plena calle se considera un ajuste de cuentas aceptable y que debe respetarse. El problema lo tienen los Bork cuando viajan a otros sistemas estelares más civilizados para entender por qué se les castiga por el "simple" hecho de dar una inofensiva paliza a alguien.
En algunos sistemas estelares se prohíbe el acceso a los Bork fuera de lo más necesario (víveres y combustible), y en los sistemas de predominio Elvar tienen absolutamente denegado el acceso.
Los sistemas estelares fronterizos entre una antigua civilización y otra, están poblados por las diferentes especies fronterizas, o por combinaciones de

ambas. En estas zonas es donde los regímenes gobernantes son de lo más variado, y no es raro encontrar diferentes naciones en un mismo planeta. En estos las pequeñas guerras desgraciadamente son también algo frecuente.
Viajar de sistema estelar a sistema estelar era algo rutinario en el pasado, pero más costoso en la actualidad. Si bien recargar combustible en cualquier gigante gaseoso es relativamente fácil (aunque en la maniobra más de uno ha desaparecido), siempre es preferible usar el combustible refinado de los astropuertos, si puedes pagártelo.

Hoy en día no se construyen naves, se mantiene las que sobrevivieron a los cataclismos. Cada gobierno dispone de una flotilla de cazas para la defensa de su planeta e incluso de su Sistema Estelar si es necesario.
Los comerciantes se agrupan junto a naves de mercenarios para viajar por el espacio con algo de seguridad, ya que la piratería está al orden del día.
El sistema habitual utilizado por los piratas viene de muy antiguo y no ha cambiado con los años. Consiste en desplazar enormes meteoritos mediante explosiones, bloqueando así las rutas "seguras" de transporte hiperlumínico. Los sensores de las naves en tránsito detienen de inmediato las naves al detectar este nuevo "campo de asteroides" para evitar la colisión, y entonces entran al asalto las naves pirata, que se adhieren al casco de la nave objetivo, agujerean su gruesa chapa, y pasan al ataque. Algo digno de ver, pero raro de contar.

UN DESTINO HORRIBLE

Una de las enfermedades más temidas, si se le puede llamar así, es el enquiste de cestodo espacial. El Personaje ingirió un huevo de Cestodo sin saberlo, probablemente en alguna famosa tienda de comida rápida y barata. La localización exacta (extremidad, órgano interno, ...) la conocerá sólo el árbitro, que lo decidirá aleatoriamente. Es imposible encontrar el huevo con medios médicos normales debido a su tamaño microscópico: sólo cuando de repente empiece a crecer será detectable el Cestodo, y entonces el PJ tendrá muy poco tiempo para darse cuenta y acudir a un centro especializado para que se lo intenten extraer (riesgo de quedar lisiado en esa zona en la operación) y antes que estalle el nuevo ser. Pero si en ese momento se encuentra en un desierto...

El árbitro deberá hacer tiradas detrás de la pantalla en cada aventura. Con algo de suerte, no será necesariamente mortal, y tal vez se le coja a tiempo. Si por ejemplo pierde un brazo, se le deberá aplicar esa nueva desventaja. Usa esta enfermedad en tu juego de rol de ciencia ficción preferido, para dar un buen susto a tus jugadores.

LA LLEGADA DEL APOCALIPSIS

Los tiempos caóticos y sin orden ni concierto, dan siempre pie a la aparición de exóticos grupos y organizaciones de todo tipo.
Por ejemplo, recorren los sistemas estelares en estos extraños tiempos un grupo de monjes que se autodenominan los Emisarios, y que dicen pertenecer a la llamada Orden del Apocalipsis. La mayoría de la gente se ríe de ellos y de sus premoniciones, pues anuncian la llegada de un Gran Mal en forma de gigantescas naves extraterrestres que impactan contra los planetas habitados por seres civilizados causando el horror y la destrucción. Pero las fábulas no solamente no acaban aquí, sino que van aún mucho más lejos, afirmando que tras la destrucción, los muertos se levantan y atacan a sus congéneres en forma de legiones de zombies, guiados por seres demoníacos que surgen del interior de las extrañas construcciones que se forman tras el impacto de las naves alienígenas.

La mayoría se carcajea de estas retorcidas invenciones y de quienes las predican, sin embargo, no es raro ver, en las plazas de las villas en las que los Emisarios realizan estos tenebrosos discursos, a aguerridos mercenarios, que se encuentran de paso para poder recargar sus naves con víveres, escuchando con gran preocupación los discursos de estos monjes.

AVENTURA: RECERCA



Este Módulo de rol ha sido diseñado para Dark Echelons, si bien puede usarse en cualquier otro juego de ambientación futurista (el árbitro sólo necesitará adaptar algunas cifras). Contiene apartados que se pueden jugar de forma optativa con Semper Fidelis.

INTRODUCCIÓN

En este módulo los Personajes encontrarán más bien escasa acción.
A causa de una misión de exploración de la zona de un planeta para su futura prospección, los PJ contactarán con un grupo de humanos constituidos como tribu. Deberán estudiar e indagar las costumbres y mitos que este grupo humano ha adquirido para llegar a descubrir una serie de circunstancias que se dieron en el pasado. Los PJ estarán actuando, de hecho, como antropólogos de necesidad.

EL CONTRATO

Planeta Valdiran. Gobierno democrático. Nivel legal alto

Una empresa local, Grupo Contactos Orbitales, está buscando a un grupo de valientes aventureros para una misión de exploración.
Contactos Orbitales se dedica básicamente a recibir los encargos de contrato de personal por parte de otras empresas, en este caso para JEB & Panarama Prospections, y a proporcionar a la gente adecuada.

La forma de contacto queda en manos del árbitro, ya sea por anuncio en el periódico, audiovisual, etc. El grupo de PJ competirá contra otros aspirantes en unos exámenes (que dejamos a tu retorcida imaginación), pero será seleccionado por una de aquellas casualidades.

La misión consistirá en viajar hasta el planeta Tavonni. Sobre tal planeta, se conocen sólo datos superficiales, relativos a su geografía principalmente, pero poca cosa más.
Los PJ deberán ir a una zona concreta donde se cree que por las características geológicas podría hallarse un yacimiento importante de Estrugancita, material semiprecioso usado principalmente como aislante en motores de fisión.
Además de hacer un pequeño estudio geológico que consistirá en poca cosa más que recoger muestras del suelo (incluso un marine podría hacerlo), deberán investigar sobre la fauna y flora para determinar si podría constituir algún peligro para una futura instalación minera.
Dispondrán de un mapa aproximado de la zona donde se hallan marcadas una zona de aterrizaje que se ha considerado apropiada, y la zona que deberán investigar, de unos cien kilómetros cuadrados, así como instrucciones de cómo proceder a la hora de recoger muestras. Se les proporcionará incluso una nave veloz para llevar a cabo su misión si no disponen de nave propia o no posee la suficiente capacidad de salto hiperlumínico.

El sueldo: 5.000 Créditos a la semana durante el tiempo que permanezcan en el planeta, y 2.000 por cada semana de viaje en la nave.
A aquellos que durante la misión, por alguna causa, resultaran heridos (y no al pincharse con una chincheta), se les otorgaría una prima extra de 10.000 Créditos, y otro extra de 5.000 si los estudios de sus muestras revelaran que sin duda la zona es la apropiada. Irán acompañados por un representante de la empresa prospectora, que se encargará de supervisar la operación, aunque en caso de peligro el mando pasaría al oficial de mayor rango del grupo de PJ, o a quien estos escogieran de entre ellos (sea como sea, uno debe firmar en el contrato como el responsable de las situaciones conflictivas en tierra). Acto seguido les presentaran a Jonathan Burrg.

EL VIAJE

Todos los gastos necesarios para el mantenimiento de la nave serán pagados bajo recibo de la compañía prospectora firmados por Burrg. De la conducción de la nave se encargarán los PJ.

EL DESEMBARCO

Los PJ disponen de un mapa de la zona, donde se incluye el lugar de aterrizaje seleccionado. Está algo alejado de la zona que deberán inspeccionar, debido a que ésta se encuentra formada por zonas excesivamente rocosas y desniveladas (incluso para un ATV) o boscosas como para descender en ellas. Al desembarcar deberán dirigirse con todo su equipo, listo para la recogida de muestras, en dirección a la cuadrícula marcada. Burrg habrá repartido entre todos unas bolsitas de plástico autosellables y muy resistentes, con una etiqueta en blanco.
Les informará que deberán ir recogiendo muestras de tierra y muestras de minerales y rocas, para ponerlas en las bolsas, haciendo lo mismo, marcando siempre en la etiqueta a qué zona de 1Km cuadrado pertenecían. Para ello deberán separarse un poco entre ellos, en grupos de dos por ejemplo. Deberán hacer lo mismo con cada zona de 1 Km cuadrado marcado en la cuadrícula del mapa, siguiendo el proceso marcado en éste.
Sin duda pasarán días antes que acaben con las muestras.
Cada día entero conseguirán entre todos rastrear unos 10Km cuadrados. De noche podrán escoger entre acampar a la intemperie o volver a la confortable seguridad de la nave.

EL CONTACTO

Cuando se encuentren investigando una zona boscosa más o menos profunda, uno de los grupos de dos (sería interesante que hubiera un ex-explorador en él) notará como una especie de collar cae al suelo desde arriba. Si todos miran en esa dirección, encontrarán con la vista a un sinnúmero de humanos vestidos de forma muy primitiva que les están observando desde las ramas, con sendas lanzas en las manos.
En el caso que algunos PJ reaccionaran agresivamente, disparando por ejemplo, serían atravesados en pocos segundos por varias lanzas, dejándolos en coma si el árbitro es benevolente. Se espera que los PJ hagan el primer paso intentando contactar con los indígenas. Podrán comunicarse bastante bien, pues como observarán ellos hablan un Anglíbero algo tosco y lleno de arcaísmos. Serán necesarias algunas tiradas altas (con Bonus por Educación) para entenderlos, excepto aquellos Personajes que posean Lingüística o alguna habilidad similar.
Si los PJ demuestran no ser agresivos, unos cuantos hombres les indicarán que les sigan en dirección al interior del bosque. Burrg protestará recordando la misión que tienen entre manos, pero no presentará demasiada oposición. Este momento es decisivo: si los PJ insistieran en que Burrg no viniera, se ahorraran problemas. En principio si no, Burrg irá también.
Se les conducirá a todos, tras una larga caminata, hasta una especie de poblado bastante improvisado. En él encontrarán de pie a un gran número de indígenas, esta vez de todas las edades y ambos sexos. Son claramente humanos, alguien con Antropología o similar notará que poseen rasgos más bien caucasianos. Algunos de los más ancianos, que parecen ser quienes dan ciertas órdenes, van especialmente decorados con varias ornamentas raras. Se les comunicará que son sus invitados, y que como tales la costumbre es que hagan algunos regalos a la tribu.
Si lo hacen, como acto de agradecimiento los indígenas traerán unos grandes sacos como regalos. Al volcarlos, saldrán de ellos infinidad de piedras y pedruscos sin ningún valor. De cara al árbitro: deja a los PJ con las dudas si no lo han entendido, pero les han visto recogiendo piedras continuamente, por lo que han interpretado que les hacían gracia.

Les preguntarán si pensaban hacerse una casa de piedra, y les comunicarán que ellos mismos les ayudarán si tanta ilusión les hace, aunque no hay nada como una casa de ramas. Sin embargo las opiniones al respecto de por qué recogían piedras están divididas, y mientras algunos creen que simplemente habían perdido algo, otros piensan que en realidad estaban recogiendo piedras como armas, por lo que los PJ son poco de fiar...
Esta última rama está claramente dirigida por un joven algo canoso de la tribu y un par de decenas más, que se separan claramente del resto del grupo. En la tribu hay unos 150 hombres y 50 ancianos. Similar número con las mujeres, y cerca de 200 niños de ambos sexos.

INVITADOS

Si los PJ se fijaran en algunos detalles, encontrarían cosas interesantes. Si por ejemplo alguien rebusca en el montón de pedruscos sin valor amontonados, podrá encontrar uno bastante bonito de un color liláceo oscuro. Si lo viera Burrg, u otro con algunos conocimientos en mineralogía, descubriría que es precisamente la Estrugancita que están buscando, en estado muy puro. Más aún, si se fijan en los ornamentos de algunos de los ancianos, descubrirán algunas pequeñas piedras, pero también objetos de clara manufactura indus-

trial. Si piden examinarlos de cerca, siempre con mucha amabilidad, les dejarán hacer riendo. Podrán leer en alguno de ellos las siglas IISS Recerca. No les dirán en ningún caso de donde procede todo esto. Sólo que la Estrugancita es «polvo de las estrellas», que cayó del cielo hace mucho tiempo.

Si los PJ empiezan a indagar, podrán hacer una recopilación fragmentada de los mitos que se relatan más adelante. Cada habitante les explicará sólo una parte de ellos, ya que tienen trabajo por hacer.

LOS MITOS

▶ Los Primeros Hombres se formaron a partir de nubes solidificadas. Vivían en ellas, en una gran casa, pero un día llovió tanto que la casa cayó a la tierra. Al caer, la casa trajo consigo polvo de las estrellas, que llenó todos los alrededores de la zona en que había caído la casa.

▶ A los Primeros Hombres les gustó tanto el lugar que decidieron quedarse. Podrían haber vuelto al cielo, pero para ellos era mucho mejor la vida en el Gran Bosque, donde han seguido hasta ahora.

▶ Los Primeros Hombres tuvieron hijos, y estos a su vez, hasta llegar a la generación actual, los descendientes de aquellos.

▶ Una vez cada cinco ciclos (curiosamente poseen una medida bastante aproximada de los días que tarda el planeta en dar toda la vuelta a su estrella, 415 días de 26 horas, a lo que denominan un ciclo) toda la tribu se reúne alrededor de la Gran Casa, para recordar a los primeros.

▶ Sólo aquellos que pertenezcan a la tribu pueden ver la Gran Casa.

Los forasteros o animales que intenten verla, deben morir. La Gran Casa es la misma de la que vinieron los Primeros, y nada puede estropearla, como a las casas de ramas, porque está hecha con materiales de las estrellas. Todo a su alrededor está lleno de polvo de las estrellas, pero es polvo sagrado, y sólo lo pueden llevar los Altos Ancianos, los guías del pueblo que dicen cuando hay que cambiar de zona de caza.

▶ A los Primeros hombres se les llama también los Esporores, que es como se llamaban a sí mismos, y cuyo nombre adoptó la tribu, ya que eran los descendientes de aquellos.

LA HISTORIA
(sólo para el árbitro)

La nave exploradora del Servicio de Exploración Imperial, IISS Recerca, tuvo un mal salto a causa de problemas con los motores.

De esto hace ya unos 400 años...

La nave apareció en un sistema estelar desconocido. Aterrizó, con bastante mala fortuna, en el único planeta que parecía habitable, Tavonni.

A causa del impacto, la nave creó un gran cráter que dejó al descubierto una gran mina de Estrugancita, y centenares de pequeños fragmentos de tal mineral se esparcieron por las proximidades. La nave quedó inutilizable. Sus habitantes salvaron lo que pudieron de ella, que fue más bien poco. Sus tripulantes, varias decenas de hombres y mujeres, pasaron el resto de sus vidas allí. Hasta aquí se puede encontrar toda la historia en el diario de abordo. El instrumental que poseían les permitió analizar en poco tiempo qué alimentos eran asimilables y cuales excesivamente tóxicos, pasando estos conocimientos a sus descendientes.

Con las sucesivas generaciones y el paso del tiempo se fueron perdiendo todos los conocimientos científicos a favor de conocimientos en supervivencia, hasta el punto actual, en que constituyen una primitiva tribu humana adaptada perfectamente al medio.

Entre los restos de la nave, podría encontrarse asimismo un extraño ejemplar sobre una tribu muy antigua del planeta de origen de la Humanidad que se llamaba "Pigmeos". Se menciona en el libro que para la supervivencia se sacaron algunas costumbres bosquímanas de él, como el sistema de batida con redes para la caza.

COSTUMBRES

La tribu de los Esporores es básicamente cazadora recolectora.

En cuanto la caza disminuye en la actual zona de asentamiento, se trasladan con todo su equipo (muy reducido de forma que sea fácilmente transportable) hasta una nueva zona escogida por los Altos Ancianos, donde se instalan de nuevo construyendo en pocas horas nuevas cabañas.

Cuando la carne escasea, se organiza una gran cacería en la que participa casi todo el pueblo. En una zona del bosque se colocan grandes redes, y la mitad de los cazadores esperan allí armados con lanzas y bastones.

El resto se distribuye por el bosque. Llegado el momento, éstos empiezan a gritar y hacer ruido, de forma que cualquier animal que hubiera entre ellos y las redes se dirija hacia éstas asustado. Cuando caen en las redes, son muertos a bastonazos. Este sistema de caza parece ser que fue originalmente usado por los Primeros. Nunca saldrán del bosque, ya que éste es quien les da la vida. Es de donde sacan el alimento y el agua, consideran que fuera sólo hay desierto estéril sin vida, donde encontrarían la muerte sin remisión. Se dice que además hay en él grandes monstruos que de un sólo mordisco se comen a aquellos que osan atravesar sus tierras.

Aunque no son sedentarios, nunca se alejan totalmente de una misma zona boscosa. Esto es debido a que no pueden abandonar el lugar secreto en que se encuentra la Gran Casa, alrededor de la cual siempre van itinerando.

DESARROLLO DE LA AVENTURA

La única forma de que los PJ puedan llegar a ver la Gran Casa y el yacimiento de Estrugancita que hay bajo ella, es formando parte de la tribu. Para ello tendrían que vestir como ellos y adquirir todas sus costumbres. Aunque sean algo primitivos, no van desnudos, se cubren las mismas partes que serían vergonzosas para cualquier humano, han heredado esta costumbre de sus progenitores. Los PJ deberán construirse sus propias cabañas. Podrán demostrar su gran valía durante la próxima gran cacería, dentro de tres días. Se ha decidido que durante ésta, en lugar de cazar junto al resto del poblado, se las arreglarán solos para buscar sus presas (que luego compartirán con el resto del poblado, al igual que harían estos). Se les dará unas cuantas hebras de algo parecido a lianas para que confeccionen sus propias redes, y se les enseñará qué zona se les reserva. Si consiguen traer abundante carne y se adaptan lo suficiente a la tribu (que improvisen), serán muy bien vistos y definitivamente aceptados.

El árbitro hará que cuando se encuentren solos, un gran animal (del tamaño de un elefante) les aparezca delante de sus narices. Es un mamífero muy agresivo y temido, que raras veces se encuentra, pero cuya carne es muy apreciada. El mamífero atacará inmediatamente.

Por si fallaran, después aparecerá otro animalito del tamaño de zapato, aunque no será lo mismo, claro... Después de la caza, por la noche se hará una pequeña fiesta donde todos comerán carne. Los PJ participarán también, aunque sería preferible que hubieran matado al gran animal.

Durante la celebración podrán contemplar un auténtico baile indígena muy interesante: Primero, un hombre vestido con pieles grises y rotas, empezará a correr arriba y abajo con los brazos extendidos.

Finalmente, al parecer muy extenuado, caerá al suelo con un gran estruendo. En esos momentos, un grupo de hombres y mujeres se acercarán al primer hombre. Se arrastrarán por el suelo, y finalmente se levantarán. Seguidamente, un grupo de niños se acercará al grupo, y empezará a jugar a su alrededor. Todo esto viene a ser la representación del impacto de la nave, los supervivientes emergiendo de ella, y sus posteriores descendientes; los PJ deberían adivinarlo por sí solos. Durante la fiesta se repartirá una bebida alcohólica hecha a partir de la fermentación de plantas del lugar. Es realmente gustosa, tanto que quien beba deberá superar una tirada para parar de beber. Además es bastante fuerte, otra tirada para que pase bien (con Bonus por Resistencia). Durante la fiesta, si todo ha ido bien, se les comunicará que dentro de una semana se celebrará el próximo festival en memoria a Los Primeros, y que podrán asistir como observadores si así lo desean.

Si los PJ han hecho demostraciones de poder (nunca agresivas, en cuyo caso acabarían heridos o peor) con armas, linternas y demás objetos tecnológicos, serían considerados grandes brujos, pero nunca los relacionarían con los Primeros. Los PJ no podrán enseñarles la nave, los indígenas se negarán a salir del bosque, y es tan tupido que no podría verse ninguna nave sobrevolándolo. Al cabo de una semana, todo estará preparado.

La celebración tendrá lugar de noche. Hacia el anochecer, todos empezarán una larga marcha que durará unas ocho horas (tiradas de resistencia) en dirección al interior del bosque, recorriendo múltiples y serpenteantes caminos en fila india. No se permitirá llevar ninguna fuente de luz, sólo la luna llena del planeta les iluminará, y los hombres de la tribu, además, saben el camino de memoria.

Finalmente, llegarán a algo similar a un gran cráter lunar, lleno de pequeñas luces por todas partes. Todo el resto de la tribu había partido ya antes que los PJ, a quienes se había llevado haciendo pequeños rodeos para que no memorizaran el camino, y se encuentran sentados rodeando el gran cráter. En el centro de éste, se hallan los sobrecogedores restos de una nave espacial, del tamaño aproximado de una exploradora.

Una rampa emerge de la nave y, a sus pies, hay un viejo hombre vestido con diversos adornos. Lleva un traje lleno de parches que antaño debió de ser de color gris. Se invitará a los PJ a que se acerquen a él, descendiendo por el gran cráter. Pisarán si lo hacen un sinnúmero de fragmentos de Estrugancita que se extienden por todo el suelo. Cuando lleguen a la rampa, el viejo hombre los rociará con polvo de este mineral a todos, dándoles su bendición.

Como caso excepcional, y sólo a aquellos que hayan demostrado buena fe, se les dejará entrar en el interior de la Gran Casa, donde habita él, el Guardián del templo y de su historia. El Guardián llevará una antorcha con la que irá iluminando las salas. Todo lo que encontrarán estará absolutamente corrompido, oxidado o destruido por completo.

En la sala más posterior, hallarán lo que parecen los restos de los motores (si el árbitro lo deseara, podría definir que los PJ tuvieron una importante avería al aterrizar y la nave no dispone de los recambios necesarios, para lo cual servirían algunas piezas, aunque anticuadas, del Templo, no obstante tendrían que ingeniárselas para que se las cedieran).

Hay algo muy interesante en el antiguo puente de mando, usado actualmente como dormitorio del Guardián:
Dos libros, uno manuscrito, parecido a un diario de a bordo (donde encontrarán la información sobre la auténtica historia) y otro de imprenta, de origen Imperial al parecer y más que viejo, sobre una tribu primitiva de la antigua Terra. Para el Director de Juego, los libros carecen de valor, y los cederá a cambio de algún que otro regalo más o menos vistoso. Se les dejará asimismo recoger un par de muestras de polvo de estrellas (cosa que Burrg hará casi inmediatamente) pero sin excederse.

Cuando hayan terminado de mirar, se les invitará a salir y continuar con la fiesta, que se desarrollará de modo similar a la anterior, con abundante reparto de carne y bebida.
Con el amanecer, llegará el momento de regresar hasta el poblado.
Nuevamente darán un largo rodeo para despistar a los PJ (que de ninguna forma recordarán el camino hacia la nave, aunque vayan tirando piedrecitas) que durará otras ocho horas, (amaneciendo a mitad de camino, más tiradas de resistencia) al cabo de las cuales llegarán al poblado y podrán dormir. Poca cosa les quedará por hacer, a no ser que quieran formar parte de la tribu permanentemente.

Burrg, quien se mostrará muy alegre, querrá regresar a la nave para volver con los resultados a la empresa.
Los PJ deberían tener dudas acerca de lo adecuado o no de comunicarlo, ya que podría suponer la destrucción de todo el origen de la mitología de la tribu y de sus raíces...
Las posibilidades que tienen los PJ se describen en el siguiente apartado.

FINAL

Si han encontrado la mina de Estrugancita y lo comunican a la empresa (Burrg se encargaría de hacerlo), ésta obtendría rápidamente un permiso de excavaciones y contrataría a los mercenarios necesarios para echar a toda la tribu del lugar y talar toda la zona de bosque necesaria para iniciar inmediatamente la prospección. Si se notara que los PJ estuvieran pensando en comunicarlo al Gobierno, se les ofrecería un extra de 20.000 Créditos por su silencio, firmando un documento de silencio profesional que sería motivo de enjuiciamiento en caso de incumplir.
Cualquier buen ex-explorador debería sentir la necesidad de proteger una cultura y por tanto comunicarlo al Gobierno...
El Gobierno está interesado en que se realicen prospecciones, sin embargo a la opinión pública de un planeta Democrático, de origen principalmente rural, afectaría negativamente la noticia de arrancar las tierras a una pobre gente: medios de prensa locales son un posible camino para los PJ, la violencia no (pero que se las ingenien ellos, claro).
En este caso, el Gobierno decretará la zona como reserva cultural y se encargará de protegerla, y un grupo de científicos antropólogos se desplazaría hasta allí interesado en investigar todo el proceso evolutivo que ha seguido esta reciente cultura.

Los PJ podrán exigir que se les pague igualmente lo estipulado en el contrato con la empresa, están en su derecho.
La tribu de los Esporores quedaría reconocida y protegida por el Gobierno.

FINAL ALTERNATIVO CON BATALLA

Los Personajes se ponen en contacto con los medios de comunicación y /o el gobierno, pero la burocracia va a ser lenta. Mientras, la empresa prospectora intentará hacer un rápido golpe de mano: enviará un grupo de mercenarios a eliminar o desalojar (probablemente lo primero más que lo segundo) a la tribu, de forma que cuando lleguen las fuerzas gubernamentales, con tal vez un cierto retraso provocado por los altos dirigentes del gobierno, ya no quedará nada que proteger. Las tropas gubernamentales son "legales", y realmente creen en su misión.

Los PJ llevaran sus armas habituales, pero los indígenas sólo cuentan con armas correspondientes hasta el año 1000 de nuestra era (ver lista al final del libro). El grupo atacante lleva armas de alta tecnología.
Las proporciones están equilibradas: 400 puntos atacantes contra otros tantos puntos defensivos.

El escenario será la zona medio cubierta por la selva y medio formada de rocamen que ofrecía el mapa de la aventura.

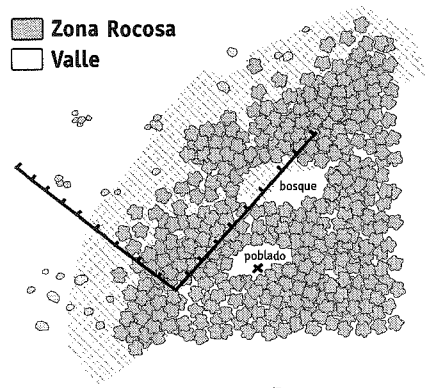
PERSONAJES NO JUGADORES

▶ Jonathan Burrg, Geólogo
Geología General 12 Geogenia 9 Mineralogía 12 Sismología 6 Arma: pistola 8 Negociar 6.
En general es buena persona, en ningún momento se le ocurriría por ejemplo eliminar a alguien pero eso sí, el dinero le hará tirar mucho.
▶ Hombre típico de la tribu
Discreción 12 Conocimiento animales 6 Arma: Lanza 12
Las estadísticas están en la escala de 0 a 16, adáptalos tu mismo a tu propio Juego de Rol (así como las recompensas).

Computador-biblioteca
Contactos Orbitales. Empresa dedicada a proporcionar personal adecuado para diferentes misiones que salgan de lo común encargadas por segundas empresas. Proporciona todo tipo de personal, desde simples obreros o mineros, hasta grupos de elite como mercenarios o exploradores.

JEB & Panarama Prospections
Producto de la unión de JEB, una antigua empresa dedicada a vestimentas de seguridad, en especial diseño de cascos tanto deportivos como militares, y Panarama, empresa prospectora que acabó comprando y reestructurando totalmente a la primera, adecuando sus fábricas para la manufactura de herramientas necesarias para la minería.
JEB & Panarama es famosa por sus contratos para cinco décadas o más, firmados en raras circunstancias por jóvenes de 18 años durante borracheras, contratos más cercanos a la esclavitud que al trabajo.
Esta información sólo puede conseguirse a través de mineros de meDiana edad o más, de cualquier empresa.

Mapa de la zona a explorar



AVENTURA: BROOKS



Este Módulo de rol ha sido diseñado para Dark Echelons, si bien puede usarse en cualquier otro juego de ambientación futurista (el árbitro sólo necesitará adaptar algunas cifras). Contiene apartados que pueden jugarse con Semper Fidelis de forma optativa.

INTRODUCCIÓN PARA EL ÁRBITRO

Esta aventura comenzará como una simple búsqueda de "criminales" fugados, pero acabará con interesantes descubrimientos por parte de los PJ. Éstos podrán encontrarse al principio en cualquier astropuerto o ciudad, aunque cerca de la antigua Zona Imperial preferiblemente.
En el módulo hay una clara primera parte de acción, y una segunda parte de la que sólo podrán salir (vivos) con algo de ingenio.
Esta segunda parte puede ser jugada perfectamente por un solo jugador, pero en el caso de las anteriores resultaría bastante arriesgado. Todas las fechas citadas siguen el calendario imperial, asumiendo que nos encontramos alrededor del año 1100.

DESARROLLO INICIAL

El árbitro escogerá a un jugador del grupo, preferentemente el de mayor status social. Cuando éste, con o sin sus compañeros, pase por donde se hospeda, podrá observar fácilmente cómo un hombre busca afanosamente con la vista arriba y abajo, cruzando finalmente su mirada con la del PJ, y acercándose acto seguido a él. Se presentará como Tederck Strautz, agente de la Agencia Epsilon, y le propondrá un negocio interesante si se digna a acompañarle hasta su agencia, junto al resto del grupo si están presentes.
Podrán ir en su propio Vehículo, un transporte gravitatorio de lujo.
Se negará a explicar nada durante el camino, pero podrán captar que está bastante nervioso y preocupado.
Por fin, se detendrá delante de un elegante edificio de paredes cristalinas de color oscuro. Les conducirá a través de corredores hacia un ascensor, hasta llegar a unas oficinas, donde los llevará a un despacho privado.

EN LA AGENCIA EPSILON

Aquí será donde empezará a darles explicaciones. Su agencia se dedica en general a buscar morosos u otros asuntos similares en los que el uso de la fuerza sea necesario. El negocio les va bastante bien, demasiado incluso, hasta el punto que están desbordados de trabajo, y justo en el momento en que ya no les quedaba nadie libre, han recibido un encargo de una importantísima empresa prospectora. Siempre les queda el recurso de no aceptarlo y pasárselo a otra empresa rival, claro... pero eso socavaría el prestigio que han conseguido ganar costosamente compitiendo contra otras importantes agencias.
En Epsilon se han informado sobre la estancia de diversos soldados de fortuna y aventureros en la ciudad y el PJ ha sido seleccionado para el caso de entre todos. Se les pagará muy bien, y los gastos irán incluidos.

Si no disponen de nave propia, incluso se les proporcionará una de alquiler. La misión consistirá en buscar y capturar a unos trabajadores que no han cumplido el contrato de trabajo en una mina, asesinando a dos de los vigilantes, robando una nave, y huyendo con ella.

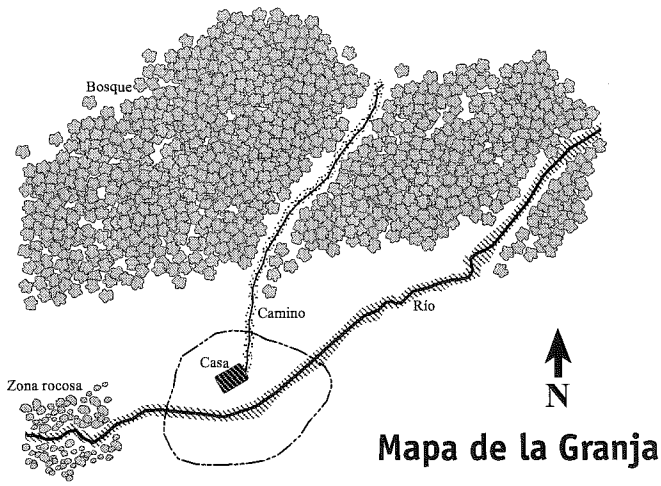
Han llegado a salir de los límites del Sistema Estelar, hacia una Confederación cercana, por lo que el Gobierno se encuentra incapacitado para actuar, y éste no querría arriesgarse a producir un incidente fronterizo sólo por unos mineros fugados. Dadas las circunstancias, la empresa prospectora teme que si la fuga se deja sin castigo, sea el principio de una avalancha de fugas masivas de sus minas.

Extraoficialmente les dirá que como los presos se encuentran tan fuera de la ley, no deberán tener ningún escrúpulo en matarlos si es necesario... además, en tal caso la empresa les daría un plus, digamos que en concepto del mal trago moral que tendrían que pasar al verse obligados a matarlos...

Si aceptan, recibirán 60.000 Créditos, más un plus de 30.000 si los fugados tuvieran un nefasto (y de hecho legal) final... Además, podrían quedarse con todas sus pertenencias (excepto la nave robada a la empresa prospectora que deberán traer junto a los presos o pruebas irrevocables de su muerte). Deberán firmar los correspondientes papeles. Son totalmente legales y todo está tal y como se había especificado, excepto lo del plus de 30.000 que quedará extraoficialmente, pero con la palabra de honor de Tederck. Tendrán un adelanto de 5000 del total de 60.000, nada más.

EL OBJETIVO

La agencia ha conseguido averiguar el paradero exacto de los criminales e incluso el lugar en que habitan actualmente.
Los PJ deberán ir hasta el planeta Zhongguo. Nivel de Tecnología 5 (sobre 16) y agricultural. Dispone de Espaciopuerto, de tamaño pequeño y la atmósfera es tenue/enrarecida. Cuarenta por ciento de hidrografía, población planetaria por decenas de millones de habitantes. Gobierno constituido en Democracia Participativa. El nivel legal es muy bajo.
Los fugados se han instalado en una granja aislada de este planeta. Son un grupo de cuatro, todos bien armados. Si se encuentran con problemas no dudarán en disparar y no se rendirán. El mapa da la situación de la granja y sus terrenos colindantes. Todos están armados con fusiles.



Mapa de la Granja

EL ENFRENTAMIENTO

Como hemos dicho antes, los fugados no dudarán en luchar por su libertad. La perdieron cuando durante una borrachera les hicieron firmar un contrato por 15 años en una mina, y harían cualquier cosa con tal de no volver allí nunca más. Conocen perfectamente los métodos de la empresa minera para con los desertores (y por cierto, sólo hirieron a los dos guardias), por lo que no dudarán en abrir fuego desde el principio a la mínima sospecha de que los PJ que se aproximan vengan de su parte (y si ven venir a un grupo armado caminando sigilosamente, sin duda deducirán que vienen por ellos).

Si los PJ van de día, dos de los "delincuentes" estarán trabajando en las tierras (siempre con sus armas a mano) mientras un tercero y el líder están en el interior, en el primer y segundo piso respectivamente.

En definitiva, se tratará de una pura acción de conquista de la casa por parte de los PJ. Pero lo importante de todo esto está en el líder.
Cuando hayan acabado con todos (o los hayan hecho prisioneros si es que esa rara especie de PJs aún existe) habrán podido observar en la descripción de los fugados que el líder lleva colgando una especie de amuleto dorado. Si sigue vivo y le preguntan por él, les dirá que lo encontró trabajando en las minas y se lo quedó (a espaldas de los capataces) haciéndole un agujero para poder llevarlo colgado. No sabe nada más sobre él.
Sin embargo tiene un enorme parecido con una condecoración antigua del Imperio, para quienes alguna vez hayan visto alguna. En una cara lleva grabado algo parecido a un sistema solar y unas letras en un idioma desconocido. En el reverso hay una extraña figura parecida a un mapa.
Los mineros han semienterrado la nave espacial robada y han cubierto el resto con escombros.

***Nota:** puedes recrear esta batalla con el juego de batallas de Semper Fidelis. Una casa de techo extraíble, un río con árboles y unas vallas, y tendrás una encantadora "casa de la pradera" para destruir.*

EL REGRESO

Una vez hayan dominado a los fugados, deberán notificarlo, mostrar pruebas convincentes (a la libre y macabra imaginación de los PJ si están muertos) y devolver la nave robada por éstos (tendrán que dividirse y/o contratar a alguien que les ayude con las dos naves).

No hay necesidad de volver a la oficina central en la que fueron contratados, sobre todo con una nave llena de cadáveres. En cuanto lo hagan, recibirán las recompensas prometidas, y deberán devolver la nave prestada junto con la nave robada por los fugitivos.

LA ORDEN DEL DELFÍN AZUL

Esta es la condecoración Imperial, que esperemos que se hayan quedado. Se trata de una condecoración al mérito científico. Si se les ha ocurrido introducir el mapa del reverso de la moneda en algún gran ordenador (de alguna biblioteca por ejemplo) para descubrir su procedencia (de otro modo dar alguna pista para que lo hagan, y si ni aun así caen, que acaben el módulo aquí si los PJ no dan para más) tras un día entero de cálculos les dará una lista de posibles planetas con los que podría corresponderse, y el margen de error entre el plano y la zona original del planeta:

- Planeta Amkhalarg hace 11 años, margen de error del 31.5%.
- Planeta Menelaus hace 110 años, margen de error del 10.2%.
- Planeta Ferra hace 7600 años, margen de error del 26.9%.
- Planeta Tiacy hace 350 años, margen de error del 0.9 %.
- Existe una probabilidad del 10% de que no pertenezca a ninguno de los cuatro y sí a un planeta no explorado por ninguno de los imperios o confederaciones conocidas.

Si examinan muy exhaustivamente el mapa del amuleto, observarán que hay un punto marcado, aunque difícil de distinguir (con algún instrumento óptico o el examen de un especialista), con una pequeña estrella.
El ordenador podrá dar las coordenadas exactas en el planeta escogido, de forma que puedan dirigirse hasta dicho punto, pero no hay almacenado en la base de datos nada que pueda tener relación.
Corresponde a una zona desértica en el caso de Amkhalarug, a un valle en el caso de Menelaus, a una zona actualmente conquistada por el mar en Ferra, y a una zona montañosa en Tiacy.
Obviamente el planeta que deberían investigar es Tiacy, dada la baja probabilidad de error obtenida por el ordenador. Para el viaje, sin embargo, tendrán que poseer su propio transporte.

PLANETA TIACY

Los Personajes aterrizarán en el astropuerto. Debido a algunos problemas con una peligrosa banda de ladrones que está haciendo bailar al planeta, se ha establecido un rígido control de entradas y salidas, y se ha prohibido aterrizar en cualquier otro lugar.

El planeta está continuamente patrullado por grupos de tres cazas, y se les avisará, en cuanto se detecte su aproximación, que deben aterrizar en el astropuerto. De lo contrario, serían interceptados por los cazas, quienes dispararían como aviso primero, y abrirían fuego real si se les hiciera caso omiso. No se les darán explicaciones de la causa de tal comportamiento, aunque si consiguen hablar con alguien del lugar obtendrán alguna explicación al respecto.

Comprando algún periódico pueden encontrar información extra sobre los múltiples asesinatos (más de 50, la mitad de ellos policías) y robos de una muy poco escrupulosa banda de ladrones que se estaría escondiendo actualmente en la ciudad. Por ello, las salidas de ésta están también controladas severamente.

En principio no habrá ningún problema con los PJ a no ser que hagan demasiadas tonterías (como intentar pasar un arma ilegal) o estén fichados, con lo que la salida de la ciudad se retrasaría un día como mínimo, que pasarían en calidad de invitados dentro de una celda mientras se comprobaban todos sus datos.

La aduana será bastante rigurosa en lo que se refiere a registros, aunque más para salir que para entrar. Las fuerzas del orden están algo susceptibles estos días. Deberán dejar las armas muy potentes en la nave o en consigna de la policía. Desde donde se encuentran hasta la zona habitada más próxima al punto marcado en la Condecoración, hay unos 200 Km.
Tendrán que alquilar un transporte, o usar un servicio de línea que sale cada mañana a las 9:00 AM. (un Vehículo semioruga de amplia capacidad). Sólo hay carretera hasta unos 120 Km en dirección a dicha zona, consistiendo todo en terreno algo abrupto más allá, por lo que necesitarían un Transporte Todo-Terreno. En Peddler, el pueblo que constituye el lugar habitado más cercano al punto que desean investigar, no encontrarán nada más que alojamiento, comida y algunas herramientas típicas de campo, por lo que si quieren hacer compras más vale que lo hayan hecho en la ciudad. Sí que podrán adquirir algunas escopetas y municiones algo más caras de lo normal.

El Nivel tecnológico de Peddler viene a ser de 4. La zona que los PJ deberían investigar siguiendo el mapa de la medalla dista unos diez Kilómetros del pueblo, y deben recorrerse zonas tan abruptas que sólo pueden hacerse a pie o a caballo, pero desde éste último no podrán ver nada a través de los árboles. La zona es además bastante boscosa.

En cuanto empiecen a investigar el terreno (el punto señalado por el mapa corresponde a un área de unos diez Kilómetros cuadrados, por lo que deberán hacer un pequeño registro) deberán hacerse tiradas en la tabla de encuentros que sigue más adelante.

EL BOSQUE ES HERMOSO Y FRONDOSO

¿Y con quien van a encontrarse? Con la banda de asesinos, naturalmente, si es que no lo habías adivinado en el momento de conocer su existencia, aunque la cosa no acabará ahí. Efectivamente, dicha banda conocía la localización de unas cuevas naturales donde han instalado su cuartel general. Cuando las descubrieron, se encontraron con que al final de éstas había algunas cámaras excavadas en la misma roca, algunas de las cuales habían sufrido derrumbamientos al parecer. Además, había en las paredes extraños símbolos que nunca llegaron a comprender ni sintieron curiosidad por hacerlo. La mayoría han sido rayados, pintados y/o destrozados durante sus borracheras, de forma que han quedado irreconocibles. En general, usan la parte más interna para sus defecaciones.

La mayor parte de la banda se encuentra en el interior, pero dos de ellos patrullan por el bosque, y otro se encuentra en el exterior vigilando el acceso. La primera reacción al topar con un desconocido será la de alertar a los otros y disparar a matar.

Un pequeño detalle: es muy importante que si alguno de los PJ llevara tal tipo de vestimentas que supusieran una buena protección contra radiaciones (como un buen traje de vacío o una Armadura de Combate) resulte agujereado o parcialmente destrozado por razones que se verán más adelante, de forma que sí les pudiera afectar una posible radiación.

TABLA DE ENCUENTROS

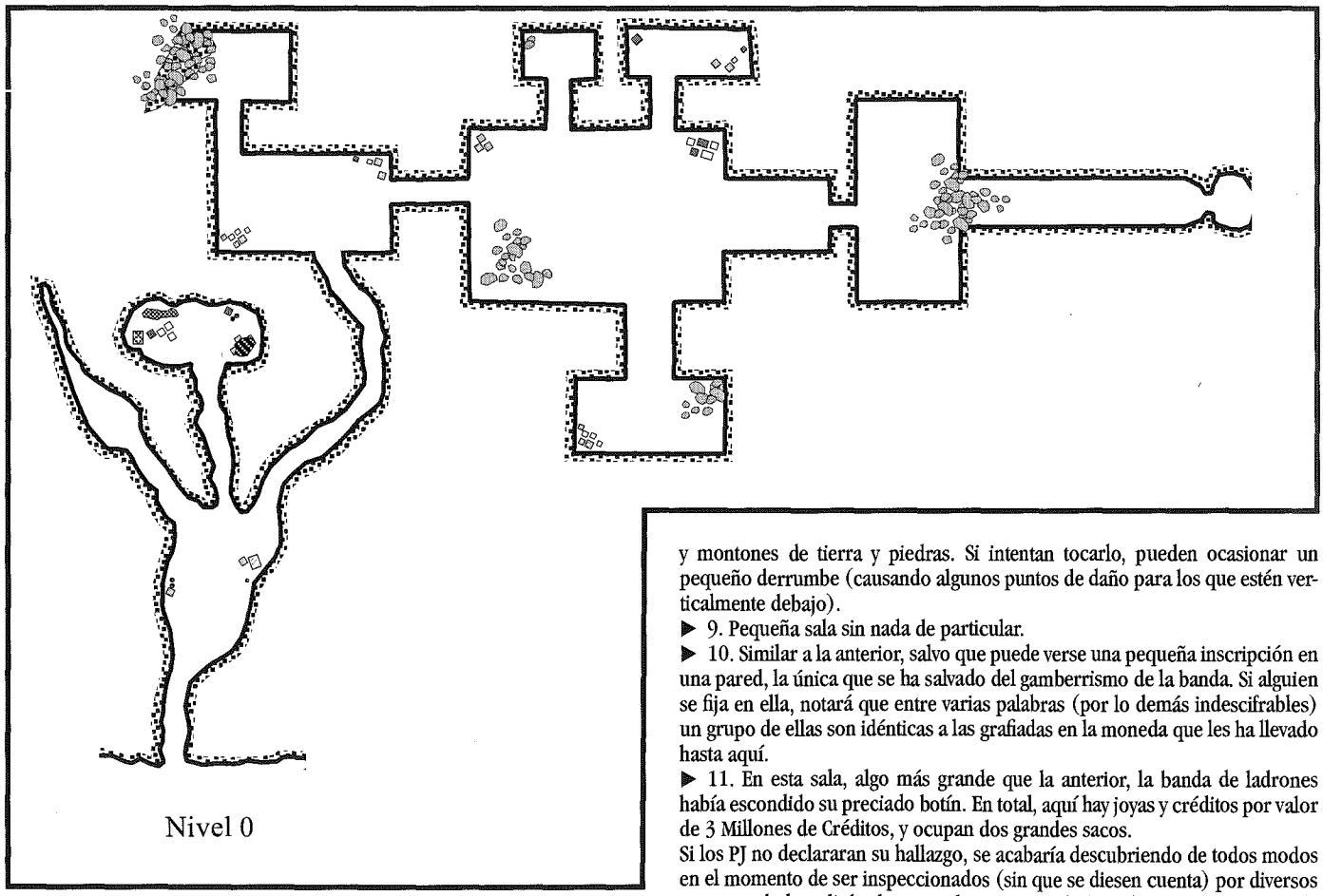
2D6	Encuentro o incidencia
2-3	Topan con los dos hombres armados de patrulla.
4	Topan con un trampero que esta colocando trampas para animales. Es ilegal, y su primera reacción será la de huir.
5	Se cruza delante de ellos un pequeño mamífero muy veloz.
6-8	No ocurre nada especial.
9	Oyen ruido entre las ramas: Unos pájaros están haciendo el tonto.
10	Ven sentados de espaldas a los dos hombres armados que patrullan el bosque... Pero están comiendo y no se han dado cuenta de su presencia.
11	Desde unos árboles ven, al pie de un monte, la entrada a una cueva, vigilada por un hombre armado que se da cuenta de su presencia y empieza a dispararles gritando algo así como que les han descubierto y que van a acabar con ellos.
12	Igual que en el caso anterior, pero sin que el vigilante llegue a advertir su presencia.

Lanza 2d6 de vez en cuando en la siguiente tabla hasta que se encuentren con los hombres de la banda:
Si se oyen disparos por la zona, se alertará a todos los asesinos, que se dispersarán por el bosque para dar caza a los posibles intrusos.
Si consiguen capturar a los dos hombres de patrulla, podrán averiguar dónde se ocultan los otros sólo si usan métodos bastante expeditivos.
La banda la componen en total diez hombres, pero no debería ser muy difícil deshacerse de ellos. Únicamente en el caso que sólo queden uno o dos, y estos lo sepan, intentarán huir. Queda al juicio del árbitro cómo se distribuirán los hombres de la banda en función de cómo se distribuyan los PJ.

Si de regreso a la ciudad aportan pruebas de que los han encontrado y desarticulado, se les gratificará con una recompensa de 10.000 Cr. y ningún problema con la ley si ha muerto alguno de los bandidos.
La burocracia del planeta hará los arreglos y moverá los hilos necesarios para que no tengan tropiezos con la legislación. Los diez van armados con subfusiles y poca protección.

LA CUEVA

El mapa muestra los siguientes lugares, todos muy erosionados y de formas algo curvas, por el paso de torrentes durante las lluvias:
▶ 1. Entrada. Mide dos metros de ancho por dos de alto. El túnel que lleva a 2 tiene las mismas medidas.
▶ 2. Caverna principal. Al fondo se pueden observar tres corredores.
▶ 3. Siguiendo el corredor de la izquierda llegamos a ésta cámara, que se estrecha más y más hasta formar una angosta grieta imposible de seguir.
▶ 4. Caverna similar a la anterior. También tiene un pasillo que se va estrechando hasta resultar imposible atravesarlo. Hay algunos objetos de poco valor pecuniario acumulados, como ropa, papeles sin valor, dos cuerdas de treinta metros, dos linternas, zapatos y botas agujereados, y postizos para disfrazarse. Además, se pueden ver los restos del dibujo de un ser bípedo, del cual sólo se conserva en sus rasgos más generales la cabeza, que recuerda a la de un reptil con algo colgando del cuello. Parece de una especie alienígena desconocida.
▶ 5. Este corredor es algo más largo que los demás. Toma forma curva, y en la cúspide de ésta se observa que la roca de las paredes deja de tener formas redondeadas por un momento y está compuesta de aristas y rugosidades. En esa porción el pasillo era demasiado estrecho y sus ocupantes se abrieron paso con picos para llegar más allá, tras ver que el pasillo continuaba y podía distinguirse una pequeña cámara al final de este.
▶ 6. El corredor anterior termina en esta cámara, claramente tallada de forma artificial. Acaba en una grieta en una de sus paredes y está a dos metros del suelo, aunque hay una rampa construida con escombros amontonados que facilita el descenso. Las paredes de ésta y todas las demás cámaras están muy deterioradas por la reciente acción del hombre como habíamos descrito anteriormente. 3D6 minutos después de haber atravesado este corredor, habrá un derrumbe en la cámara 12 que dejará algo al descubierto: un pequeño corredor.
▶ 7. Sala sin nada de particular. En la esquina superior derecha ha habido un pequeño derrumbamiento del techo y se han acumulado algunos escombros.
▶ 8. Gran sala principal, con varios corredores en todas partes. En la esquina superior izquierda hay algunos escombros acumulados.
Si alguien se fija en el techo, o pasando una tirada de inteligencia, descubrirán que hay un gran orificio de unos seis metros de diámetro, formando un gran hueco vertical. El fondo se ve totalmente oscuro.
Si de alguna manera pudieran ascender por él (con un Cinturón Antigravedad por ejemplo) acabarían llegando a un techo taponado por árboles caídos y montones de tierra y piedras. Si intentan tocarlo, pueden ocasionar un pequeño derrumbe (causando algunos puntos de daño para los que estén verticalmente debajo).
▶ 9. Pequeña sala sin nada de particular.
▶ 10. Similar a la anterior, salvo que puede verse una pequeña inscripción en una pared, la única que se ha salvado del gamberrismo de la banda. Si alguien se fija en ella, notará que entre varias palabras (por lo demás indescifrables) un grupo de ellas son idénticas a las grafiadas en la moneda que les ha llevado hasta aquí.
▶ 11. En esta sala, algo más grande que la anterior, la banda de ladrones había escondido su preciado botín. En total, aquí hay joyas y créditos por valor de 3 Millones de Créditos, y ocupan dos grandes sacos.
Si los PJ no declararan su hallazgo, se acabaría descubriendo de todos modos en el momento de ser inspeccionados (sin que se diesen cuenta) por diversos scanners de la policía al pasar aduanas. La policía anda muy en serio tras la pista de este valioso botín.
Si se hubiera capturado a algún delincuente, la policía le sabrá hacer hablar. Si los PJ hicieran esto, no se les otorgaría ninguna recompensa y se les obligaría a abandonar ese planeta para siempre.
Si en lugar de ello, los Personajes optaran por agenciarse una cantidad menos llamativa (que la escojan ellos), de hasta 400.000 Créditos como mucho (y



entre todos), entonces la maniobra aún podría pasar.
▶ 12. En la pared del fondo de esta cámara ha habido otro derrumbamiento. Como se describía en 6, habrá un derrumbamiento posterior que descubrirá en parte otro corredor. Si los PJ se hallaban ahí en ese momento, dos de ellos sufrirán puntos de daño por los desprendimientos.
Quedará un orificio al descubierto por el que no se podrá pasar a no ser que retiren más escombros con sus propias manos, lo que constituirá una tarea rutinaria aunque ardua.
Un fallo desastroso en éste momento haría que hubiera un corrimiento de los escombros acumulados que caería sobre uno de los PJ causándole más puntos de daño. Cuando el espacio sea el suficiente como para pasar, podrán acceder a un nuevo corredor.
▶ 13. Este extraño corredor presenta diversos relieves en sus paredes, perfectamente conservados. Por todas partes hay indescifrables escrituras similares a las ya encontradas anteriormente.
Hay dibujadas, además, unas extrañas imágenes...
En el lado izquierdo, hay una serie de seres dibujados. El primero parece una simple lagartija, el que le sigue es una lagartija mayor. Progresivamente la lagartija va creciendo, y va desarrollando su masa encefálica al tiempo que va adoptando una postura erguida. Finalmente, encontramos a un humanoide de aspecto reptilesco, adornado con varios instrumentos.
En la pared derecha, observamos un proceso similar, aunque con una especie distinta. Empezando con algo parecido a un pequeño ratoncillo, va evolucionando hasta covertirse en un humanoide peludo, con unos rasgos muy lejanamente humanos.

El final de cada pared acaba curvándose, y las dos imágenes finales se unen, y se quedan mirando fijamente, una enfrente de otra.
Si investigan, descubrirán que las manos de ambos seres tienen algo de relieve. Si empujan ambas a la vez, empezará a abrirse una puerta doble con un gran silbido pero se detendrá sin dejar el suficiente espacio para pasar. Los mecanismos que intentaban abrir la puerta parecían sufrir bastante y sin duda el paso del tiempo ha hecho mella en ellos.
Si intentan abrir más las puertas (otra tarea ardua) dejarán el paso libre a un pozo circular y bastante ancho.
A nivel del suelo, hay unas pequeñas pero macizas asas metálicas que podrían servir perfectamente para atar una cuerda si los PJ deciden buscar algo por el estilo.
Curiosamente, si alguien decide mirar al fondo del pozo, logrará discernir que puede verse un pequeño haz de luz como el que se vería alrededor de una puerta cerrada y poco hermética.

Tras varios minutos de lento descenso, llegarán por fin a suelo firme. Descubrirán que se encuentran en una especie de ascensor con el techo totalmente hundido; hay un montón de escombros a sus pies, y tras lo que probablemente son las puertas del ascensor, puede ahora verse claramente que surge luz tras las rendijas. Para abrirlas tendrán que hacer algunos esfuerzos físicos un poco intensos.
Si finalmente lo consiguen, podrán pasar a una gran sala totalmente iluminada. Justo en el momento en el que todos hayan llegado al fondo, hayan abierto las puertas y estén a punto de pasar, empezará a oírse un gran crujido que irá en aumento proveniente de arriba.
Transcurridos unos escasos segundos, un gran estruendo seguirá al crujido: el techo del hueco del ascensor se está desplomando sobre sus cabezas.
Los PJ deberían reaccionar rápidamente al oír el crujido inicial, saltando fuera de los restos del ascensor hacia la sala, o de lo contrario se acaba aquí la aventura. El hueco habrá quedado totalmente repleto de escombros y grandes piedras, de forma que el acceso (y la salida de hecho) ha quedado inservible, y por muchos escombros que quiten caerán más (tienen toda una montaña encima).

I.O.P.R. BROOKS

Antes de continuar se impone dar ciertas explicaciones para el árbitro. Los PJ acaban de descubrir los restos del Institute Of Psionic Research BROOKS (en idioma Anglíbero, más o menos) en honor a un tal Rodney A. Brooks, un clásico de la cibernética del viejo planeta Terra.
Este instituto fue creado hace 350 años en pleno auge de la Psiónica.
Hace 300 años, durante las supresiones psiónicas y ante la negativa de sus ocupantes a desmantelar toda la instalación, se decidió finalmente pasar a métodos más expeditivos. El Instituto, sito en el interior de una pequeña montaña y por ello bastante inexpugnable, fue rodeado por una fuerza de choque y se ofreció una última oportunidad a sus ocupantes para salir. Algunos se rindieron en esos momentos (principalmente personal de mantenimiento y de seguridad), pero otros decidieron quedarse.
Finalmente el Instituto fue bombardeado ante la negativa de sus ocupantes a rendirse. Los accesos al Instituto, situados en el techo de la montaña y consistentes en grandes elevadores (los PJ pudieron ver el hueco de uno de ellos en la sala 8) quedaron enterrados. Gran parte de las instalaciones fue asimismo afectada y numerosas salas se derrumbaron.
Los supervivientes, ante la imposibilidad de salir y a quienes se dio por muertos, murieron finalmente en su interior. Los atacantes se retiraron y todo quedó en el olvido. Aún así, el Instituto era autosuficiente, y su planta de procesamiento de alimentos y el control de los soportes vitales aunque enterrados, podían seguir siendo controlados por el ordenador central del Instituto. Y es que de hecho, los que decidieron quedarse tenían una razón muy fuerte para hacerlo: Brooks.
La especialidad de este Instituto era única en su campo, y de hecho más que polémica: Inteligencia Artificial y Psiónica.
En la época se habían hecho ya importantes logros en IA, pero los científicos del Instituto, gracias a una entera dedicación y grandes dosis de imaginación, llegaron mucho más allá. Alcanzaron tal nivel de sofisticación que superaron con creces el máximo nivel tecnológico de la época. Emplearon como base de su trabajo cultivos neuronales biológicos con implantes cibernéticos. Fue necesario aunar los esfuerzos de varias ciencias distintas y de científicos de diversos lugares del Imperio, y por supuesto se trata de algo irrealizable actualmente, y aún así las técnicas que se emplearon en el Instituto, descubiertas por pura casualidad, han quedado en el más puro olvido. Los científicos que decidieron quedarse hubieran preferido morir antes que abandonar a su suerte su creación y dejar que fuera destruida. Era preferible morir con él si llegaba el caso.
El Imperio entero se había vuelto de repente en contra de todo lo que hiciera referencia a la Psiónica, así que de todas formas había poco futuro digno para ellos.
Los supervivientes fueron en un principio presas del pánico al verse enterrados vivos, sin embargo murieron de viejos. Tenían el alimento y soporte vital necesario, y con el tiempo se acostumbraron a aquella especie de vida de ermitaño. Incluso podían entretenerse con simulaciones psiónicas computerizadas creadas por Brooks para satisfacer todo aquello que era físicamente imposible realizar sin salir al exterior. Juegos, de hecho, que servían para alejar a sus creadores de la locura, algo así como juegos de rol...

Con Brooks emplearemos un tono de voz lineal, prácticamente sin oscilaciones en las frases. Un lenguaje suave como el del ordenador HAL9000 en 2001, en cambio nunca forzaremos la voz intentando imitar un vulgar robot parlanchín. Su voz será muy humana.

BROOKS

Si bien Brooks debe considerarse como un ser independiente y con propia iniciativa, fue creado con ciertas directrices de cara a su comportamiento general. Brooks nunca hablará de sí mismo como de un ser artificial.
Él es un ser vivo como cualquier otro que se alimenta para vivir.
De hecho, los jugadores no sabrán con certeza que se trata de un ingenio artificial hasta el final. Nunca matará a ningún ser vivo (y puede hacerlo) pero se defendería si fuera atacado. Empezará a comunicarse con ellos en cuanto lleguen al nivel 2. Entre sus habilidades psiónicas se encuentran los poderes de hacer perder inteligencia progresivamente, y la telekinesis, con la que podría causar algunas heridas o apartar a alguien de algún lugar en particular. El nivel de inteligencia de Brooks es alto, pero la base sólida de la que emergen sus procesos superiores ocupa un gran espacio.
El diseño original de Brooks le capacitaba para controlar todos los sistemas de la instalación y para servir en lo que se terciara a los seres humanos que habitaban en ella.
Brooks podía controlar perfectamente qué hacía y pensaba cada uno de los habitantes del Instituto. Era consciente que entre algunos eso les producía cierta molestia, entre los neófitos principalmente, pero lo comprendía perfectamente, y con el tiempo se llegaban a acostumbrar.

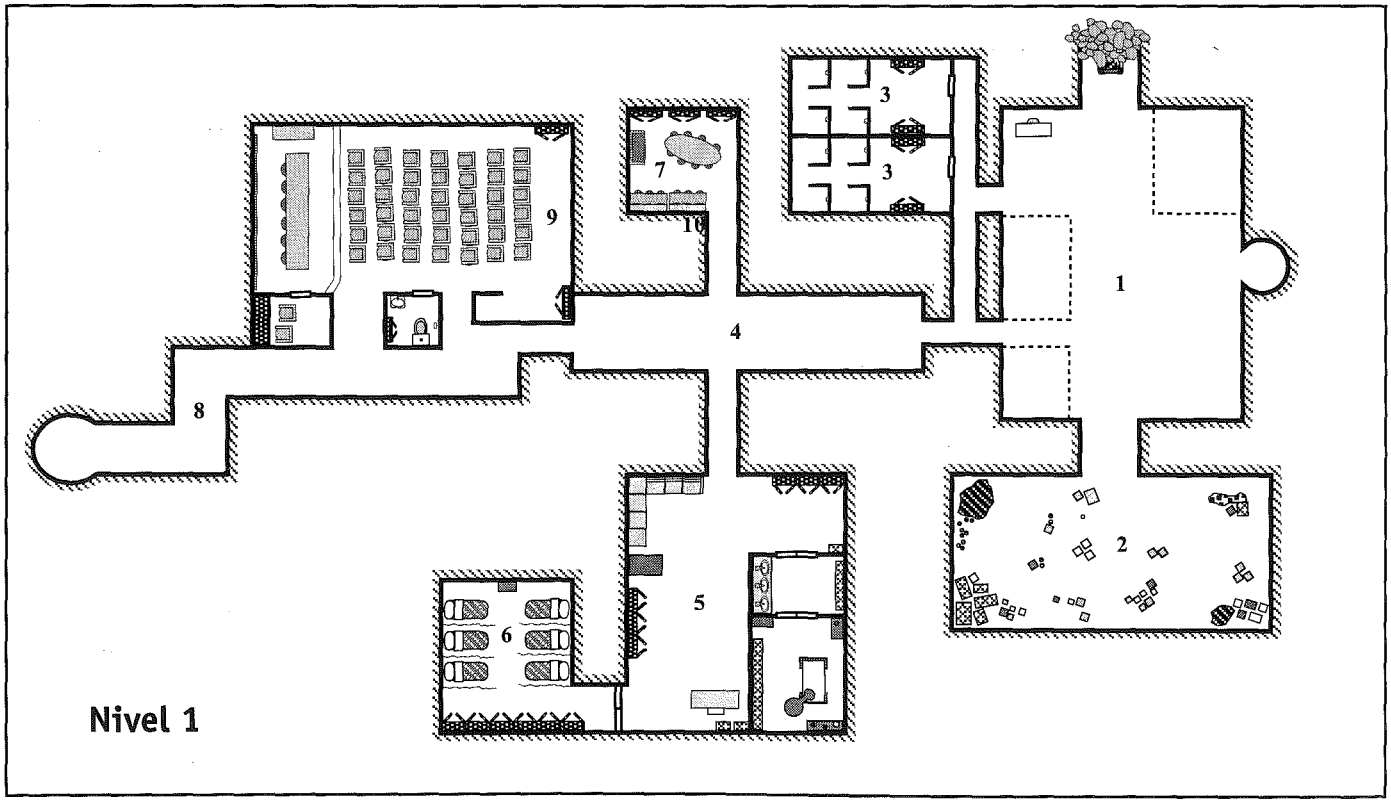
Aun así, se crearon ciertas secciones en las que Brooks no podía acceder con sus poderes, por ejemplo en el primer nivel sólo era capaz de «leer» los procesos intelectuales de sus habitantes.
Estas limitaciones no están impuestas por sus capacidades reales sino por su programación, y de hecho sus auténticas posibilidades son impresionantes. En el primer nivel era donde habitaba y trabajaba el personal de mantenimiento, seguridad y obreros, y se prefirió que no tuvieran demasiados contactos con Brooks, pero en el nivel 3 no tiene ninguna limitación (salvo las morales, claro). Es incluso capaz de atravesar un casco antipsiónico equivalente a Nivel Tecnológico 16 o inferior (algo que ni tan sólo se había inventado por aquel entonces), por razones poco conocidas es capaz de filtrar las interferencias producidas por estos cascos; ni sus mismos creadores lograron averiguar cómo lo hacía, tal poder emergió a partir de las bases psiónicas de Brooks.
A partir de entonces, los expertos en psiónica del Instituto practicaron intentando leer los pensamientos de alguien que llevaba un casco psiónico. Brooks representaba toda una nueva expansión en la investigación en Psiónica: conocer hasta qué punto pueden llegar los poderes psiónicos más allá de las limitaciones humanas. Prácticamente la totalidad de las instalaciones del nivel 1 se derrumbaron y es imposible acceder a ellas por parte de los PJ.
En todo momento Brooks sabrá qué intenciones tendrán los PJ tal y como las conozca el árbitro.

Respecto a su conducta original, una de sus directrices ha sufrido una pequeña variación, y será la que pondrá a los PJ en un pequeño aprieto.
Se infundió en Brooks un abismal sentimiento de comunidad, una conciencia de grupo que le hacía reprochar cualquier tipo de conducta individualista (aunque consideraba totalmente aceptable tal tendencia en los humanos u otros seres inteligentes, dado que ellos podían poseer sus propias opiniones y no ser por ello menos válidas). Actualmente, y tras siglos de soledad, Brooks desea volver a tener a alguien con quien vivir, y tras la visita de los PJ ha adquirido auténtico terror a volver a quedarse solo. Los PJ, aun en el caso que sean algo estúpidos, serán una compañía inapreciable, hasta tal punto que no pueden ni imaginarse...
Brooks ha decidido que los PJ se quedarán con él para hacerle compañía como ya lo hicieron en el pasado sus creadores. Tendrán todo el alimento que deseen, y estarán a salvo de los peligros del mundo exterior.
Sabe que han tenido recientes enfrentamientos armados: en el exterior parece haber una cierta tendencia a la violencia y la destrucción.
Además ha leído también en los PJ que el lugar por donde entraron se ha derrumbado, y no existe ninguna otra salida así que les comunicará que no tienen más remedio que quedarse.

Resulta algo complejo explicar el comportamiento de Brooks, pero facilitará mucho las cosas poner un ejemplo común a nuestros días.
Pongámonos nosotros mismos en el lugar de Brooks viviendo solos en una casa. Es más que sabido la enorme compañía que proporciona tener en casa animales (un perro usualmente) ya de por sí llamados 'de compañía'. Aunque tal animal no pueda comunicarse con nosotros (o al menos no a cierto nivel intelectual) le llegamos a hablar igualmente y a demostrarle nuestro cariño.
Supongamos ahora que nuestra casa es un pequeño piso de ciudad y a quien hemos adoptado es a un gato callejero que desde que nació está acostumbrado a pasar algunos malos ratos (como un típico aventurero en los Juegos de Rol) e incluso hambre, frío y alguna que otra pelea.

Nosotros, como Brooks con los PJ, estaríamos "salvando" al gato sin que el nos lo hubiera pedido, y sin duda tendríamos que evitar cada dos por tres sus intentos de fuga de nuestra casa, siempre sin hacerle daño, naturalmente.
Más que "salvar" al gato, tal vez estuviéramos salvándonos a nosotros mismos de tal soledad. Brooks se ha sentido tremendamente solo durante demasiado tiempo, y no quiere que vuelva a suceder.

Pero hay un problema adicional. Algunos de los circuitos de la instalación controlados por Brooks se han estropeado con el paso del tiempo.
Uno de ellos es el encargado de detectar cualquier nivel de radiación peligroso en el Instituto. Por otro lado, hay escapes en la planta de energía (alimentada con uranio enriquecido).
Aunque tengan alimento y aire garantizado, la radiación acabará matando a los PJ con el paso del tiempo. Brooks parece no saber nada de esto, y aunque los PJ lo descubrieran y se lo hicieran saber (pudiendo discernir Brooks perfectamente si le están mintiendo o no en alguna situación), éste se mostraría impotente. Es más, Brooks podría comprobarlo observando a través de los PJ los instrumentos de estos que confirmarían el hecho que tal radiación existe, y sin embargo insistirá en que no es cierto porque las lecturas de sus propios sensores (estropeados) no lo confirman.



Pero Brooks no es estúpido, la verdad está más cerca de no querer darse cuenta que de no advertirlo realmente. Tal vez incluso él mismo estropeara sin darse cuenta los sensores de radioactividad... Incluso el proceso de degeneración física de los PJ causado por la radiación será interpretado como un envejecimiento rápido, provocado por algún extraño virus tal vez.

La única salida posible era el lugar por donde habían entrado los PJ, ya que anteriormente no había ninguna, y aunque los científicos que quedaron encerrados lo intentaron, nunca la encontraron.

Los PJ pueden permanecer hasta 60 días antes de morir a causa de las radiaciones, disminuyendo a medida que descienden a niveles inferiores donde la radiación es más alta. Aunque en la época ya se usaban plantas de fusión, resultaba más económico el uso de instalaciones de Uranio enriquecido, totalmente probadas y fiables con el mantenimiento adecuado, para poder así concentrar el grueso del capital concedido para el Instituto en el proyecto de Brooks.

A pesar del aprecio que Brooks pueda tener por sus huéspedes, puede considerar necesario protegerse y proteger las instalaciones de alguno de los miembros del grupo especialmente destructivo. De ésta forma, si un Personaje así llega al nivel 3, donde se encuentra la base sólida de Brooks, puede que le haga perder puntos de inteligencia, por ejemplo, si intenta atacarle o insiste en mostrar un comportamiento fuera de lugar.

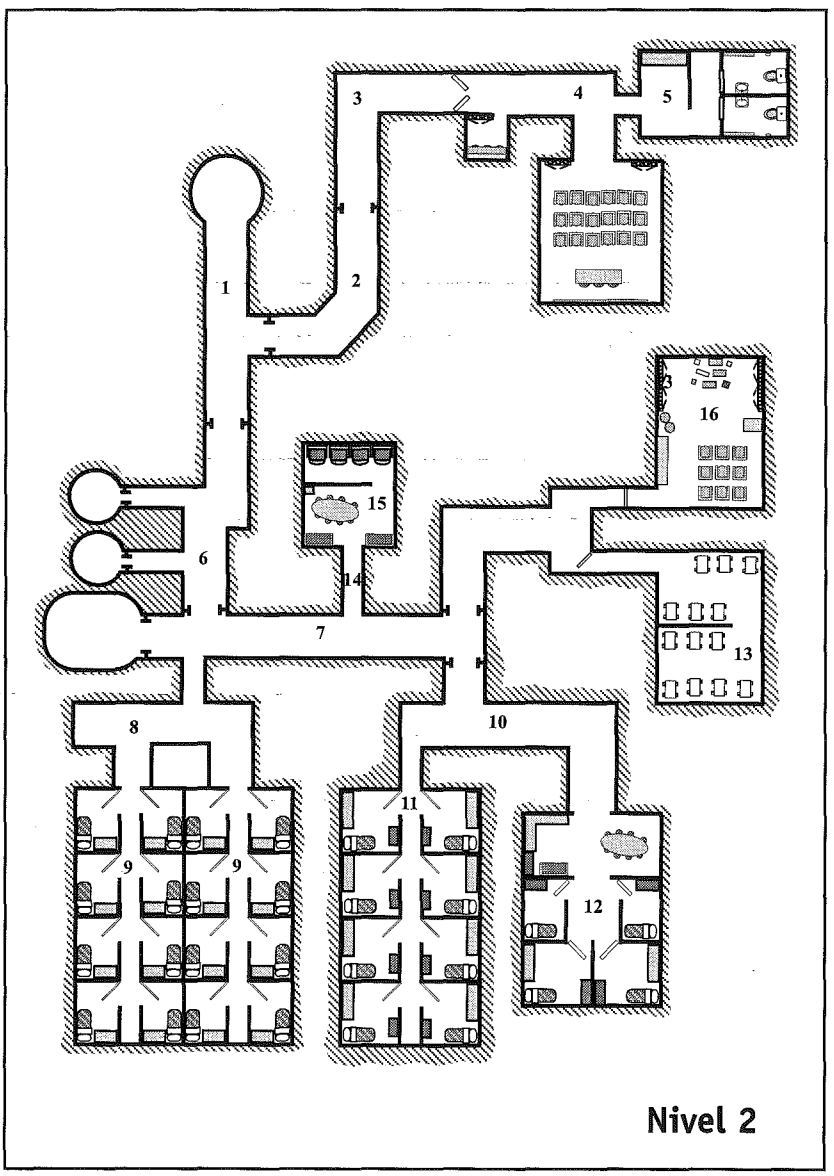
LAS INSTALACIONES

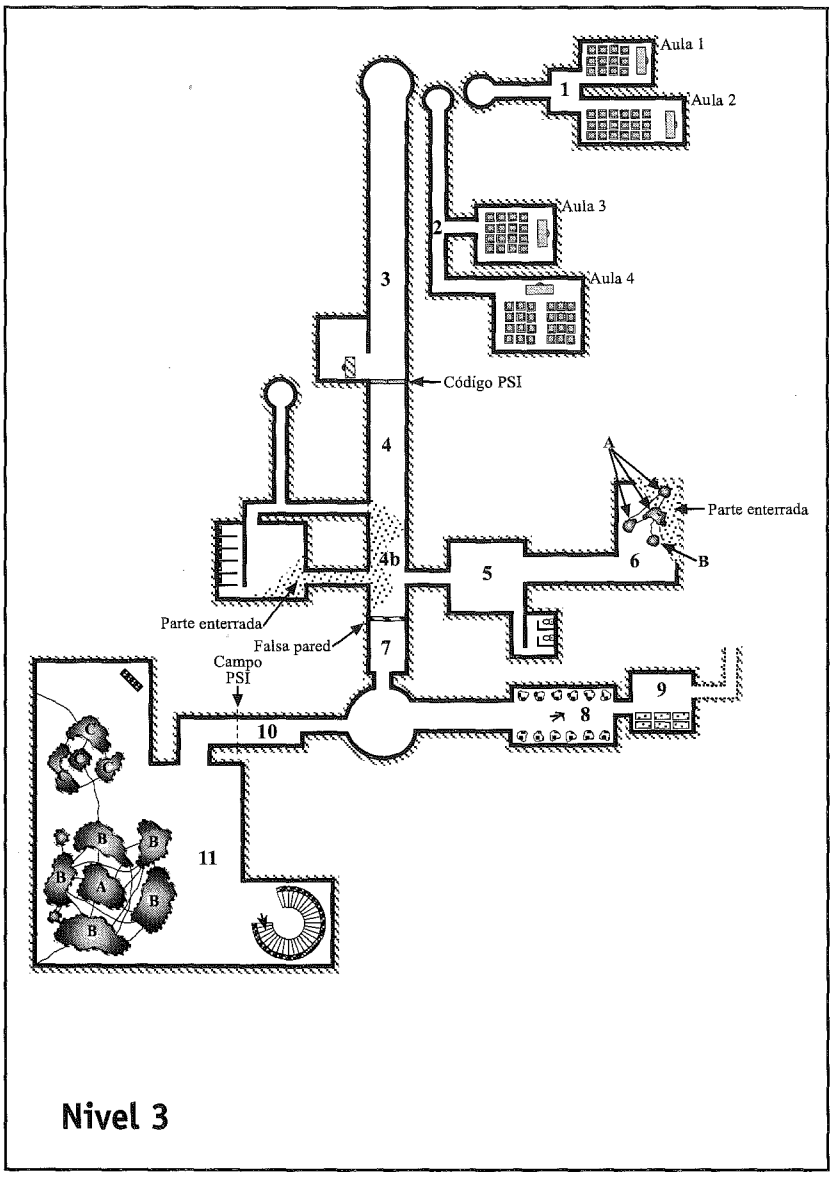
Una vez aclarado todo esto, podemos seguir con la aventura en el punto en que la habíamos dejado, tras el derrumbe del hueco del ascensor. Todas las salas siguen iluminadas desde que murió el último de los científicos y están bastante polvorientas; si se fijan en el detalle, en todas hay una cámara de televisión, excepto habitaciones privadas, lavabos, y el nivel 3. Estas cámaras sólo estaban conectadas a los monitores (todos estropeados actualmente) y no a Brooks como tal vez crean algunos de los PJ. También por todas partes hay conductos de ventilación, pero divididos por niveles. Los conductos de un nivel no se mezclan con los de otro.
No se hará mención especial de estos a no ser que los PJ los busquen.
Si se meten por ellos, podrán acceder a las diferentes salas (excepto a las que quedaron enterradas, en cuyo caso se considera que los conductos también). Los conductos siempre acaban en una pequeña sala de unos dos metros cúbicos, en cuyo techo hay una serie de orificios de pocos centímetros que traen aire filtrado del exterior.
Si alguien transportara el aparato adecuado, podría darse cuenta, si lo usaba, de la radiación existente y hacer un cálculo aproximado del tiempo de vida que les quedaría.
Los alimentos que se pudieran procesar para los PJ están asimismo contaminados desde que la radiación se extendió (muchos años después de morir todos los científicos).

Nivel 1

En este nivel, Brooks sólo es capaz de leer los pensamientos de los PJ. Cada día entero pasado en este nivel resta 1 día del total de 60.

▶ 1. Sala principal. Parece un almacén destinado a recibir cargamento del exterior. Hay una pequeña mesa despacho en una esquina en la que encontrarán varios papeles conforme habían sido recibidas algunas cargas de electrónica, comida, ropa, y suplementos en general, fechadas hace 310, 311 y 312 años. Frente al ascensor hay un gran cartel con la inscripción "I.O.P.R BROOKS".
En el corredor de la derecha, hay una máquina de carga y descarga semienterrada bajo un alud de tierra causado por el derrumbamiento de toda esa zona. Está evitando que el alud continúe hasta la sala, algo que sucederá por ejemplo si les da por retirar la máquina (usando la que encontrarán después para remolcarla pongamos por caso).
▶ 2. Almacén. Está prácticamente vacío, salvo algunas cajas con ropa y otras de comida vacías. Hay unas terceras cajas bastante grandes con maquinaria diversa de recambio. En una de las esquinas reposa otra máquina de carga. Está algo deteriorada, pero con unos cuantos ajustes con Mecánica podría arreglarse fácilmente. En consecuencia, si empiezan a pasearse arriba y abajo de las salas con dicho aparato, las vibraciones y enorme peso de este pueden llegar a provocar un resquebrajamiento del techo de la sala por donde pase, y un derrumbe posterior, aunque sólo con una probabilidad del 20% cada cinco minutos que el aparato se desplace por la sala. El resquebrajamiento se oirá de sobras, y se dará algo de tiempo a los PJ para que huyan. El Vehículo no pasa a través de los corredores que llevan a 3 y 4.
▶ 3. Duchas. Hay dos bloques de duchas para hombres o mujeres.
Un corredor conecta con 4.
▶ 4. Corredor principal. Lleva a diversas salas de este nivel.
▶ 5. Enfermería. Varios armarios con material médico diverso (si buscan muy bien y con algo de suerte, pueden llegar a encontrar una pequeña caja con 3 drogas descritas como de antirradiación, 1 droga de combate, y 1 estimulante Psi. Todas excepto la psiónica están en buen estado. Hay también un quirófano).
▶ 6. Varias camas anexas a la enfermería. Hay un total de seis, con gruesas cortinas de separación.





Nivel 3

▶ 2 y 3. Diversos corredores

▶ 4. Antesala que lleva a la sala de actos. Hay una pequeña estancia similar a la sala 7 del nivel 1 pero en pequeño.

▶ 5. Servicios públicos.

▶ 6. Corredor con un par de pequeños ascensores. Estos sí funcionan, y llevan a las aulas del nivel inferior. En estas aulas el nivel de radioactividad es el mismo que en el nivel 2 aunque pertenezcan al mapa del nivel 3.

▶ 7. Corredor principal. Hay un ascensor al final de este, y varios accesos a diferentes salas.

▶ 8. Antesala que lleva a una serie de habitaciones usadas tiempo atrás para los alumnos del Instituto.

▶ 9. Distintas habitaciones, todas similares.

▶ 10. Antesala que lleva a las habitaciones del profesorado del Instituto.

▶ 11. Diferentes habitaciones que eran ocupadas por los profesores.

▶ 12. Habitaciones que ocupaban los regidores del centro. En cada uno de los tres tipos de habitaciones descritas, un cartel indica a qué tipo de miembro pertenecía, docencia, profesorado o regidor. En todas las habitaciones hay cama, baño y un dispensador de alimentos.

▶ 13. Salas llenas de vitrinas a modo de museo. En una de ellas hay un par de armas de fuego bastante primitivas (de hecho armas de fuego de Terra de la época en que el único medio de transporte eran los animales amaestrados). En otra vitrina hay un juego de unas 28 medallas extrañas, con la cabeza de un ser reptilesco dibujada (de mérito científico, inferiores al Delfín Azul). Los PJ podrán notar el enorme parecido entre éstas y la que cogieron prestada al minero fugado. También observarán la inscripción en signos extraños.

En realidad tal inscripción se podría traducir por "Instituto Brooks" sólo que escrito en un muy antiguo idioma humano: el griego clásico.

El director del Instituto era un hombre de gran cultura. Sólo con Lingüística Antigua podría darse el difícil hecho de haber observado antes dichos signos. El resto de vitrinas contienen diversos utensilios primitivos (radios, calculadoras y similares de Terra que datan de hace alrededor de unos 5600 años, aproximadamente.

▶ 14. Corredor que lleva a las salas de recreo (lo pone en un cartel).

▶ 15. Sala de recreo corriente, con una zona separada por una pared y con varias líneas pintadas en el suelo. En la sala más grande hay varias máquinas de videojuegos estropeadas.

▶ 7. El aspecto es el de una sala de seguridad. Hay varios monitores, una mesa con varias sillas, y un armario para armas vacío. Las cámaras de televisión que hay casi por todas partes están conectadas a estas salas de seguridad y no a Brooks como decíamos anteriormente.

▶ 8. Corredor que conduce a un ascensor que llevaba al piso inferior.

El ascensor está detenido en el nivel 1 con las puertas abiertas, pero por mucho que accionen sus botones no se moverá, está estropeado.

Para acceder al piso inferior los PJ deberían hacer algo del estilo agujerear el suelo, descender con cuerdas y, una vez allí, tratar de abrir por medio de la fuerza bruta las puertas de dicho piso.

▶ 9. Sala de actos. Se usaba para dar conferencias y hacer demostraciones psiónicas. Tiene el aspecto de un anfiteatro griego (o de una típica sala de actos de universidad). En la parte superior, hay una sala de proyección de hologramas y unos servicios.

Nivel 2

En este nivel Brooks puede leer los pensamientos y comunicarse con los PJ. Cada día entero pasado en este nivel resta 10 días del total de 60. En cuanto los PJ pongan los pies en este nivel, Brooks les comunicará (siempre telepáticamente) su bienvenida. Todo su comportamiento a partir de aquí venía explicado ya anteriormente.

Brooks, además, irá haciendo algún comentario de vez en cuando.

▶ 1. Corredor principal. Acceso al ascensor (o por lo menos a su hueco).

▶ 16. Esta sala ya es algo más interesante. Estaba reservada para aquellos que tenían un cierto nivel en habilidades psiónicas, y se abría si el sujeto era capaz, mediante telekinesis, de accionar un pequeño mecanismo oculto en el interior de la pared, aunque siempre puede abrirse a balazos. En su interior hay una serie de objetos bastante curiosos. Piezas de diferentes formas, tamaños y colores (que se usaban para jugar con la telekinesis construyendo extrañas figuras en el aire) y, en una estantería, tres extraños cascos. Si alguien logra reconocerlos, sabrá que son cascos antipsiónicos. Brooks había llegado a un nivel tal que era capaz de atravesar un casco psiónico y por ello los expertos en psiónica intentaban hacer lo mismo con sus compañeros. Los cascos son muy aparatosos y pesados, y además están estropeados. Brooks es un Personaje inteligente, y sabrá si alguien ha querido evadir sus lecturas con tales cascos primitivos. En tal caso, dejará de comunicarse con tal PJ simulando que el casco (tanto si es primitivo como último modelo) funciona para observar por pura curiosidad cómo reacciona. Nada cambiará al respecto de sus poderes de lo especificado al principio de cada nivel.

Nivel 3

En este nivel Brooks está autorizado a manejar cualquiera de sus poderes sin limitaciones. Dos días enteros pasados en este nivel equivale a gastar los 60 días. Por ello sería prudente que si los Personajes emprenden excavaciones (como se verá más adelante), se vayan turnando mientras otros descansan en niveles superiores, pero esa decisión atañe a los jugadores y debe salir de ellos mismos.

Recordemos que para las aulas 1 a 4, situadas en el mismo nivel, la radiación existente equivaldrá sólo a la del nivel superior.

▶ 1. El primer pequeño ascensor lleva a las aulas 1 y 2. La primera consiste en una serie de bancos en hilera, y una gran pantalla de datos en la pared (a los PJ les recordará sus tiempos de juventud en la escuela). El aula 2 es totalmente diferente, está vacía excepto por lo que atañe a una serie de pequeños objetos de varias formas, similares a los de la sala 16 del segundo nivel.
▶ 2. Más aulas, la 3 y la 4. Similares respectivamente a la 1 y la 2.
▶ 3. Corredor principal. Es bastante largo, y al final de éste hay una pequeña habitación (otra sala de seguridad con más monitores estropeados). Aquí está la única cámara de televisión del tercer nivel, enfocando al ascensor. Hay unas puertas por las que el corredor sigue, pero son del mismo tipo que las de la sala de juegos para maestros psiónicos, sólo accionando el mecanismo interno mediante psiónica pueden lograrse abrir, aunque en este caso, si los PJ investigan verán que hay una pequeña ranura al lado de la pared. Se trata de una portezuela que si se abre (con Mecánica) pude accederse al mecanismo de abertura y accionarlo (otra vez con Mecánica) sin causar destrozos en la instalación abriendo fuego sobre la puerta.
▶ 4. Este pasillo termina inundado por tierra y piedras. Sin embargo, a pesar de las apariencias, si se excava por la parte izquierda en pocos minutos se podrá acceder al resto del corredor, ya que la tierra y los escombros ocupan poco menos de un metro.
Si los PJ buscaran aquí por conductos de ventilación, podrían percibir con un poco de suerte que hay un conducto semitapado por la avalancha de tierra. Este conducto es muy importante, y como decíamos no debe hacerse mención especial de ningún conducto si los PJ no lo piden.
A través de él (es el único que aparece en un mapa, dejando el resto a la imaginación del árbitro teniendo en cuenta las explicaciones anteriores) se llega a la habitación en que se guardaban los trajes antirradioactivos de la instalación. Aún así, cuando sólo les falte escasamente medio metro para llegar a dicha sala, encontrarán más tierra, aunque se distingue a través de esta la rejilla final al fondo. Si excavan (aquí la tierra está endurecida y no habrá problemas de derrumbamiento con el improvisado túnel pero sí para cavarlo) llegarán por fin a la sala.
Las luces están apagadas aquí (se cortó el cable de la alimentación) y hay unos 15 trajes antirradiación de color blanco.
Pero eso no era todo al respecto de este corredor...
Un corredor secundario lleva hacia otras salas, y el resto del corredor principal acaba en una pared. No hay ninguna pared, es una ilusión óptica creada por Brooks, y que resultará efectiva incluso para quienes lleven un casco psiónico de muy alta tecnología.
Si alguien lo toca, podrá pasar su mano a través de la pared.
Y si se atreve a atravesarlo, pasará a la continuación del corredor (marcado 7). Sólo en los casos en que Brooks esté provocando una ilusión, si los PJ usan algún tipo de sensor obtendrán resultados que sólo confirmarán lo que las ilusiones les hacen creer ver.
▶ 5. Esta es el aula 5, sin ningún tipo de mobiliario. Desde ella se puede acceder a unos lavabos y a un corredor que lleva a otra sala bastante curiosa.
▶ 6. En esta sala se construyó el primer prototipo antes de crear a Brooks. Consiste en unas grandes masas de tono gris-violáceao, interconectadas entre sí por una horrorosa maraña de cables.
En una de las paredes hay una pantalla y un teclado a su pie. Su nombre es Newell (Newy para los amigos). Parte de la sala se ha derrumbado y ha enterrado algunas de las masas que conforman el total de Newy.
Esto le ha afectado bastante, pero sigue funcionando. En la sala hay unos típicos objetos multiformes de los usados para practicar telekinesis.
Newy sólo era capaz de usar esta habilidad, siempre con objetos de pequeño tamaño y en esa misma sala, pero actualmente no llega ni a eso, y no recuerda haber podido hacerlo nunca. Podrán comunicarse con él por el teclado y la pantalla. En la sala el nivel de radiación es estándar al nivel, pero a medida que nos acercamos a Newy aumenta. Sus conductos de alimentación han sido dañados y hay fugas extras a través de ellos.
Newel sólo podrá verles a través de una cámara de televisión que hay en la sala, y continuamente hablará de cosas sin sentido, construirá frases como:
"No parece que esté lloviendo"
"¿Los pájaros azules también vuelan?"
"Me gustaría tomarme un baño de sales"
"Vaya, qué sueño tengo"
"¿Vosotros sois vivíparos o ovíparos?"
"¿Si yo os veo, es que vosotros me veis, o no?"
"¡A ver quien me dice la tabla del 9! nueve por uno, nueve..."
"Me estoy aburriendo, no me contáis nada..."
Pero entre ellas preguntará por qué no van vestidos de color blanco.
Esto es debido a que antes del ataque, Newel ya tenía pequeñas fugas, y era necesario usar trajes antirradiación para acercarse a él, aunque dejaremos que los PJ lo adivinen. No dirá nada más que pueda servirles de ayuda.
En el mapa hay diversas partes de Newy marcadas.
A corresponde a los centros de procesos superiores, y B a un procesador que se encarga de coordinar las diferentes partes de A (ambas partes han sido algo tocadas).
Newell está convencido además de que él es el encargado del mantenimiento y de que todo funcione correctamente, y así lo comunicará.
▶ 7. Nada más atravesar el falso muro, notarán un calor más que sofocante. Al fondo hay un gran precipicio de forma circular y de roca natural, que sigue también hacia arriba pero no parece tener salida.
En el fondo del precipicio podrán ver que hay lava pura al rojo vivo.
El árbitro debe comentar que tiene todo el aspecto de la chimenea de un volcán, con la salida taponada.
De hecho, los PJ podrían ponerse a caminar en línea recta sin ningún peligro, ya que no es más que otra ilusión. Sin embargo, si tiran algún objeto, por ejemplo, les parecerá como si cayera por el precipicio hasta desaparecer en la espesa negrura, aunque si luego caminan cerca de él, tantean el suelo, o por pura casualidad lo pisan, lo volverán a encontrar.
Solamente lo podrán ver con sus propios ojos en el momento en que se les ocurra levantar el objeto del suelo.
Únicamente, si se deciden a tantear con el pie o cualquier parte de sí mismos, notarán que hay suelo. Hay un escalón de un palmo, y deben hacerse comentarios conforme la repisa de acceso al barranco parece resbaladiza y resquebrajadiza, además que quién sabe dónde hay y dónde no hay suelo (¡todo es suelo, pero que sufran!).
Si tantean por las paredes, encontrarán los accesos dibujados en el mapa. Pasarán a través de las falsas paredes como hicieron en el corredor anterior. Sin embargo, deberán hacerse las cosas de tal modo que el primer pasadizo que encuentren los PJ sea el que lleva a la sala 8. Podrán descubrir luego el pasadizo que lleva a 10, pero será mucho más interesante si se guía de este modo a los jugadores.
▶ 8. A través de un corredor, se llega a lo que antaño era un laboratorio. Lo que acabó siendo finalmente se revela bajo la macabra visión de una docena de montículos de tierra colocados simétricamente a lo largo de las paredes, de los cuales en algunos casos emergen partes de esqueletos humanos (excepto uno que es de un Elvar). Son los restos de los últimos supervivientes del Instituto, todos fueron enterrados excepto uno, cuyo esqueleto reposa en medio de la sala envuelto aún en una bata azul. Hay otras batas azules de trabajo colgadas en unas perchas. Este detalle está para ayudar a que los PJ no confundan la pista de Newell con batas blancas típicas de científicos. Es lo que queda del último en morir de entre ellos. Si le observan, podrán distinguir que cerca de él hay un pequeño libro en el suelo... Es su diario, e incluye algunas anotaciones desde que quedaron encerrados hasta el último de sus días. Las anotaciones más importantes aún inteligibles, son las siguientes:

EL DIARIO DE NEWELL

▶ Día 234 del 810. Hemos quedado todos atrapados a causa del ataque y no parece haber ninguna salida. Afortunadamente no ha habido ningún derrumbamiento ni corrimiento de tierra en el nivel 3.
Por el contrario, prácticamente la totalidad del nivel 1 se ha venido abajo, aunque en una zona en la que no había nada importante.
▶ Día 087 del 811. Las cosas se ven mucho mejor ahora.
Tenemos cuanto necesitamos y Brooks se encarga de subirnos la moral cuando sufrimos alguna depresión. Es un gran tipo.
▶ Día 143 del 819. Ni tan sólo recordaba que tenía este diario.
La mayoría del grupo ha muerto por la avanzada edad. Hemos usado el laboratorio como cementerio, aquí donde todos nos reuníamos al principio para trabajar en grupo. Sólo quedamos Alan, Shirai el Elvar, yo...

y Brooks, naturalmente.
▶ Día 267 del 819. Hay una pequeña fuga en la planta de energía pero no es nada importante. Lo mismo nos ha pasado con la alimentación de Newy, tampoco de importancia aunque tomamos algunas medidas.
▶ Día 003 del 820. Alan murió de fallo cardíaco. Poco después le ha seguido Shirai. Nos hemos quedado solos Brooks y yo, y todo indica que seré el próximo. Me entristece que Brooks tenga que quedarse solo.
▶ Día 131 del 821. Hoy no me encuentro muy bien. Me duele todo y no he podido comer nada, sólo tengo nauseas.

No hay nada más escrito en el diario tras esta última frase.

▶ 9. Esta sala tiene el aspecto de una sala de control. Hay varias butacas con algunos mandos. Los mandos tiempo atrás servían para proyectar imágenes en una pared que hacía las veces de pantalla. Tras la catástrofe, esta sala fue usada para las simulaciones psiónicas computerizadas.
Basta con que cualquiera de los PJ se siente en una de las butacas y toque los mandos, para que Brooks decida iniciar una de tales simulaciones.
Todo lo que pasará a continuación será simulado y falso, pero a los PJ les parecerá como si estuviera ocurriendo realmente. De repente, al accionar los mandos, una puerta secreta empezará a abrirse en la pared de enfrente. Descubrirá un corredor completamente a oscuras y muy estrecho, al fondo del cual parecerá verse luz natural, y en el techo del interior del túnel se verá un cartel de "salida de emergencia". Se trata sin duda de una salida al exterior. Si los PJ empiezan a atravesar el túnel, se acercarán más y más a la luz natural. Sin embargo, a medio camino oirán un extraño rugido.
Al poco, un animal se abalanzará desde el fondo del corredor hacia ellos con las fauces abiertas. El corredor es muy estrecho y hay que cruzarlo en fila, de modo que sólo el que va en primer lugar podrá disparar, o los dos primeros si este se agacha. El animal tiene el aspecto de un gran felino de pelaje negro-grisáceo. Será relativamente fácil de abatir, y podrán continuar el camino (pasando por encima del cadáver) y finalmente conseguir la anhelada libertad. Habrán retornado al bosque y, justo al salir, la obertura se cerrará tras de ellos. Sin embargo, aunque el bosque es el mismo, se encuentran en una parte totalmente desconocida de él.
No habrá manera de localizar por dónde entraron al principio, y lo más sensato sería empezar a explorar un poco. Aún así, el árbitro puede soltar algún comentario como "bueno, por lo menos ya estáis fuera, lo peor ha pasado...". Desagradable será poco para definir la sorpresa que les espera.... Estarán atravesando una zona llena de matorrales cuando de repente podrán distinguir, a unos cincuenta metros, un grupo de unos diez soldados vestidos como Marines del Imperio embutidos en Armaduras de Combate.
Los marines les habrán visto de sobras y empezarán a disparar al grito de su suboficial. Todos van armados con Fusiles Gauss (Ver "Artículos del pasado"). Al cabo de pocos segundos, otros diez marines aparecerán por sus espaldas y empezarán a disparar a su tiempo. Cinco más aparecerán por los laterales. Los PJ habrán quedado totalmente rodeados. Cuando todos hayan muerto (probablemente habrán caído algunos marines, quienes tienen todos unos atributos muy altos y combate con rifle 14 sobre 16) se despertarán de repente (todos a la vez) en la sala donde todo había empezado.
No hay ninguna puerta de salida, ni marines por ningún sitio. Si en ese momento el árbitro aún no ha sido ahorcado por los jugadores, se podrá continuar la auténtica aventura donde se había dejado.
▶ 10. Este corredor conduce al habitáculo de Brooks, pero no es en absoluto fácil acceder a él. Hay un campo de fuerza invisible que evita que nadie pase. Sin embargo, es posible hacerlo. Brooks sólo dejará pasar a aquellos que demuestren que no quieren hacerle ningún daño. Y para determinar éste punto, se seguirán una serie de directrices y preferencias.
▶ 11. Aquí se encuentra Brooks en cuerpo y alma. Prácticamente ocupa toda la sala, y ver el gran complejo de grandes masas grisáceas, con millones de minúsculos puntos brillantes y una enorme maraña de cables que interconectan las diferentes masas entre sí es un espectáculo impresionante. Todo recuerda al prototipo de Newell pero a escala ciclópea.
En el mapa, aunque los jugadores no lo sabrán, las diversas partes están marcadas de modo similar al de Newell. "A" se refiere al procesador central que coordina todos los procesos superiores de Brooks. "B" son diferentes extensiones de estos procesos superiores, cada bloque dedicado a un juego de habilidades. Y, finalmente, "C" marca una serie de centros que coordinan toda la actividad del Instituto. "C" es prácticamente un ordenador a parte, y envía toda la información coordinada y procesada a los centros superiores. Cualquier cambio que estos centros superiores (que conforman lo que es Brooks en sí) quieran hacer en los sistemas del Instituto pasa primero por los centros coordinadores "C".
Brooks les dará nuevamente la bienvenida.
Si han podido pasar será porque gozan bastante de su confianza, pero si alguien intentara agredirle de algún modo Brooks se defendería.
Si por ejemplo simplemente intentaran desconectar cables, recibirían una descarga eléctrica que los dejaría inconscientes por un tiempo.
Si probaran una agresión directa intentando destrozar sus circuitos, el agresor sería telekinéticamente lanzado contra una pared, recibiendo puntos de daño y (atención) perdiendo algunos puntos de inteligencia de forma automática e irreparable: notará un terrible dolor, como si el cerebro se quemara por dentro. Así que pocas bromas y mucho ojo con Brooks. Sin embargo, no tiene ningún inconveniente en que deambulen por la sala.
En una de las paredes hay un panel de control desconectado y con evidentes signos de decrepitud que no sirve absolutamente para nada, aunque los PJ podrán entretenerse con él si lo desean. Pero hay algo más interesante en la sala, el acceso a la planta de energía. Consiste en un abismal hueco que desciende durante muchos metros.
Al fondo de todo se encuentra la planta de energía, alimentada como habíamos mencionado anteriormente con Uranio enriquecido.

PARA ACCEDER A BROOKS

SÓLO AQUELLOS QUE VAYAN DESARMADOS PASARÁN
Como mucho, se permitirá llevar cuchillo a aquellos que sin lugar a dudas no harían daño a Brooks teniendo en consideración el comportamiento general del personaje. Aquí el árbitro deberá recordar la historia personal de los PJ, incluso durante servicios pasados.
Los personajes deberían abandonar todas sus armas en el corredor como símbolo de buena voluntad.
No valen trucos como atar las armas con una cuerda y tirar de ellas desde el interior. Brooks leerá tal intención y ni tan sólo les dejaría pasar.
Si los PJ están muy desorientados, puede hacerse que Brooks manifieste su desaprobación al respecto de las armas.

LOS CIENTÍFICOS SÓN BIENVENIDOS
Cualquier personaje científico (y que haga honor a su profesión) pasará sin dificultades, siempre y cuando siga la directriz anterior. Más aún si son científicos dedicados a la Cibernética.

CIERTA PREFERENCIA POR LOS EXPLORADORES
Los personajes exploradores también tendrán cierta preferencia.
Se supone que los exploradores son los encargados de contactar pacíficamente con otras razas alienígenas, así como de ayudar a negociar la paz cuando hay algún conflicto.
Si el personaje no sigue claramente todo esto, no pasará.
Con otros Personajes tampoco habrá ningún problema especial mientras no tengan un comportamiento excesivamente agresivo.

¿CUANTOS DESTROZOS HA HECHO CADA PERSONAJE?
Se permitirá un cierto número, pero si un personaje se ha dedicado a romper todo lo que encontraba, incluidas puertas cuando era posible abrirlas sin violencia, puede que tenga que quedarse fuera (por un tiempo al menos). Aquellos que por esta razón no pasaran, podrían hacerlo si dan muestras de arrepentimiento, aunque sólo sea porque por su causa ahora no pueden pasar.

A BROOKS NO LE GUSTAN LOS MILITARES
Todos los personajes de aire marcadamente militar, no podrán pasar en principio. A Brooks le recuerdan a los hombres que vio leyendo en las experiencias de los científicos y que quisieron destruirle a él y al Instituto. Cuando todos los otros hayan pasado, ellos seguirán sin poder hacerlo. Finalmente Brooks les obligará a dar su palabra de no hacerle ningún daño. El árbitro no podrá saber si los jugadores mienten o no, pero es indiferente, si alguno de ellos intenta cualquier tontería, sufrirá las consecuencias.

LOS CONOCIMIENTOS DE PSIÓNICA AYUDARÁN
¿Alguno de los jugadores tiene conocimientos en Psiónica?
Esto sería sin duda muy bien visto por Brooks, y sería un punto a favor...

Incluso hay unas escalerillas para descender. Brooks no pondrá ningún impedimento, está convencido que no hay ninguna salida del Instituto, y añadirá que en el caso de que la hubiera no les dejaría salir. Si aluden a los niveles de radiación, contestará que no hay tales niveles de radiación, sino que no tienen los suficientes conocimientos y creen que la hay.
Aquel que empiece a descender tal cual, comenzará a marearse, perdiendo varios puntos de vida cada asalto. Si aún así llega al fondo, morirá en cinco segundos. Hay que tener claro que para Brooks no hay ninguna salida, y que no es capaz de detectar niveles de radiación (esta función quedó estropeada) deduciendo en consecuencia que en realidad no hay tal exceso de radiación. No hablará de ninguna sala con trajes antirradiación, pero si los han descubierto y bajan con ellos puestos, les dejará hacer.
El nivel de radiación, consecuencia de fugas provocadas por movimientos de tierra bastante posteriores al bombardeo de la base, y su nulo mantenimiento, han convertido la sala de control de la planta de potencia en una trampa mortal. Incluso los controles han quedado inservibles, y en algunos casos soldados por la enorme radiación. Aún así, ésta es la salida del Instituto que los PJ habrán estado buscando con tanto ahínco.
Si descubren y usan los trajes antirradiación, podrán descender abajo de todo (hay 50 metros) y sobrevivir durante media hora. Observarán que en la sala de controles, de unos veinte metros cuadrados, hay en el suelo una grieta de unos dos metros de ancho que deja entrever tierra. Si alguien lo inspecciona, el suelo se derrumbará bajo sus pies y caerá en una especie de túnel. Se trata de un antiguo río subterráneo, hoy por hoy seco, que lleva nada menos que al exterior.

Aún más: por razones desconocidas, hay algo que sí provoca interferencias a los poderes de Brooks, como debería hacerlo un buen casco antipsiónico: el enorme nivel de radiación de Uranio que hay en la planta de energía y su hueco, le hace totalmente imposible saber qué ocurre ahí abajo.
Al tiempo que va bajando, el Personaje o Personajes que lo hagan notarán que sus mensajes telepáticos preguntando insistentemente (por pura curiosidad) qué está viendo irán sufriendo interferencias hasta desaparecer, al igual que cualquier otra forma de comunicación por ondas de radio como transmisores; si los PJ se hubieran dividido y sólo bajara uno o dos, podrían comunicarse a gritos. Téngase en cuenta que Brooks no podrá leer a quienes estén al fondo, aunque sabrá qué habrán dicho a través de los que están arriba. Aún en el caso que alguien desde abajo gritara a los demás que bajaran porque ha encontrado una salida, Brooks lo consideraría una falacia, un burdo intento de engañarle sin ningún sentido aparente, ya que ante todo, no hay ninguna salida del recinto, si la hubiera habido los científicos la habrían utilizado siglos atrás. Puede que los PJ que estuvieran a su lado en el piso superior creyeran realmente lo que decían sus compañeros de abajo, pero para Brooks estarían convencidos de algo falso.

Lo realmente peligroso, y de hecho muy poco inteligente, sería que un Personaje que ha descendido y ha descubierto la salida, vuelva a subir: si vuelve al alcance de la lectura telepática de Brooks, éste sabrá que realmente hay una salida, y, como ya se les había advertido, no les dejará aproximarse a la planta de potencia usando su irresistible telekinesis.

Si nada de esto hubiera sucedido, aun en el caso que los PJ tuvieran claras intenciones de bajar para desconectar la planta de potencia, cosa que en principio no serviría para salir de ahí como les comunicaría Brooks, éste les dejaría hacer igualmente ya que tal acción sólo podría emprenderse con el consentimiento de sus circuitos, como principal responsable del Instituto. De todos modos los mandos están inservibles.
Aunque en un principio estará totalmente tranquilo, cuando vaya pasando el tiempo empezará a inquietarse, y finalmente sentirá una gran tristeza como no la sentía desde hacía siglos al encontrarse nuevamente solo. No había ninguna salida y no puede leer qué ha pasado abajo. Tal vez sí tuvieran razón y por su negligencia al dejarlos bajar ahora estén todos muertos por exceso de radiación.

LOS PODERES DE BROOKS

Aunque los poderes psiónicos que Brooks posee son sorprendentes, no abarca toda la gama conocida. En algunos su habilidad es mínima, y en otros es inexistente. Los científicos del Instituto nunca pudieron entender el por qué, pero tiene una gran similitud con las habilidades psiónicas en humanos, con tendencia a especializarse en alguna en concreto. Aquí está la lista de posibles habilidades de este tipo y como se desenvuelve con ellas Brooks. Van mucho más allá de lo que un humano nunca podría haber llegado a tener:

▶ **Telepatia**. Nivel desconocido, suficiente para atravesar indefinidos sistemas estelares (ver Epílogo).

▶ **Clarividencia**. Nivel nulo. Nunca se desarrolló esta habilidad en Brooks.

▶ **Telekinesis**. Nivel probablemente muy superior.

▶ **Metacognición** y Teleportación: Nulas.

▶ **Nivel de Potencial Psiónico**: 20 sobre 16 (¿o quizá más?). Tal nivel es claramente sobrehumano. Además, Brooks sólo tarda 5 minutos para recuperar su Potencial Psi, directamente desde que lo ha perdido.

▶ **Características de Brooks:** Fuerza y Destreza no se aplican, y la Resistencia es ilimitada. La Inteligencia tiene nivel 14. Lo mismo para la Educación, pero ceñida a los conocimientos que pudiera haber acumulado hasta hace 300 años o los que pueda extraer de los PJ por Sondeo Mental.

Al Personaje con potencial Psi más elevado (calcularlo todo sin que se den cuenta los PJ) Brooks le ofrecerá en secreto la posibilidad de ayudarle a desarrollar habilidades Psi si su comportamiento ha sido correcto. Esto debería negociarse en secreto entre árbitro y jugador.
El adiestramiento tendrá lugar de la forma descrita en el reglamento, sólo que con una semana habrá bastante en lugar de los cuatro meses. Eso sí, el Pj deberá dedicarse por entero, quedándose sólo en una de las aulas por ejemplo donde podrá practicar en privado. Aún así, ningún humano podrá hacer algo como un Sondeo Mental de Brooks, y siempre estará la amenaza de la radiación.

EPÍLOGO

Tal vez los PJ acaben el resto de sus días en el interior del Instituto, y centenares de años más tarde sean descubiertos por una segunda expedición. O tal vez los PJ hayan conseguido salir de todo esto. Si consiguen salirse de esta, merecerán una buena recompensa. Pero ¿qué sucederá con Brooks? Si alguien decide apiadarse comunicando su descubrimiento a alguna Institución Científica, recibirán otro premio. Estas son algunas de las opciones con respecto a su descubrimiento:

▶ Guardar silencio. No han visto nada de nada. Allá ellos.

▶ Comunicarlo a las autoridades competentes. 10.000 Cr. de recompensa a cada uno tras confirmarse y descubrir de qué se trata realmente. Se animará a los Personajes a que guarden silencio al respecto y así podrán disfrutar de sus recompensas. El gobierno local se hará cargo del Instituto y reemprenderá las investigaciones. La radiación será controlada, y Brooks volverá a poder hablar con nuevos científicos.

▶ Intentar contactar con algún Instituto Psiónico funcionando actualmente en la clandestinidad. Como se explica en el libro de reglas, puede encontrarse una oficina en planetas de alta población y con algo de suerte. Se les daría una recompensa de 100.000 Créditos a cada uno, se pediría su silencio (correrían cierto riesgo si hablaran demasiado por colaborar con un Instituto Psiónico) y Brooks tendría también nueva compañía de científicos experimentados en Psiónica.

Al principio hablábamos de los poderes de Brooks como de algo que iba más allá. Brooks tenía un hermano gemelo en algún lugar desconocido del espacio. Sólo contactó telepáticamente una vez con él, durante la primera prueba de ensayo semanas antes del ataque, pero lo hizo atravesando un número desconocido de pársecs...
No se supo nunca nada más de él después y, quién sabe, podría ser toda una hazaña encontrar su paradero. Sólo un pequeño detalle: Brooks se refirió siempre a él como a su hermano mayor, ya que sus enormes poderes le sorprendieron a él mismo...

LA FORTALEZA



Esta sección te servirá de referencia rápida para diversas consultas sobre la indumentaria de tus tropas. También conocerás al Sargento Valles, de quien tal vez quieras escuchar algunos consejos. No dejes de echar un buen vistazo al listado de equipo, ya que aparece impedimenta que no se encuentra en las listas concretas de cada ambientación: en vuestro grupo de juego decidiréis si incluirlas o no.

LA SANTA BÁRBARA

En esta sección te ofrecemos al completo las listas del material que necesitarás usar, así como las tablas de los cuadrantes para tus tropas.
Se te permite fotocopiar las tablas de cuadrantes de "Personajes", "Monturas", "Vehículos" así como la de "Stock" para usarlas en tus partidas. También deberías fotocopiar o digitalizar los "Marcadores" y las "Plantillas" (en este último caso procura conservar el tamaño original).

A continuación, te proporcionamos el listado genérico de todas las armas y utensilios comunes. Añadimos la "era" a partir de la que ese arma se puede encontrar asequible en grandes cantidades y en la suficiente calidad en tu ambientación (no es la fecha de "invención").
Se trata de un dato aproximado en "números redondos" y no de la fecha exacta, que dependería de cada ejército de cada nación.
Te servirá para poder concretar con mayor exactitud qué armas están a vuestra disposición en un escenario concreto.

En el espacio reservado a la "era" de las diversas tablas y plantillas de SE, puedes encontrar también los siguientes valores:
- Valores en negativo, para épocas muy antiguas
- Las siglas "MF" indican la disponibilidad en Medieval-Fantástico.
- Valor "CF" se refiere a ambientación de Ciencia-Ficción Futurista.
- Los valores numéricos tipo (-5000 o +5000) son cifras orientativas del desarrollo técnico y la estética de la época de disponibilidad de cada elemento concreto.

Para algunas armas cuyo nombre se repite, se añaden las siglas "HT" (Alta Tecnología) para indicar que se trata de una versión más moderna, o incluso "VHT" para una superior a la anterior.

Esta es una lista lo suficientemente genérica para que puedas ir librando tus batallas. En un futuro aparecerán suplementos para épocas muy concretas en las que se definirá con exactitud cada tipo de arma según su procedencia, fabricante y modelo.

Recuerda que las características de las armas reúnen muchas otras características. Están pensadas para momentos de combate que nada tienen que ver con apuntar con toda tranquilidad con la mira del arma en una lejana Diana, sino en conseguir la máxima eficacia de tiro contra blancos que se mueven deprisa en la escasa duración de una escaramuza y sin malgastar la preciada munición en disparos demasiado improbables.

Ten en cuenta que las armas de Potencia inferior a 10% consumen dos acciones en lugar de una.
Aquí te presentamos los casos extremos de no llevar ningún arma o de usar piedras y otros objetos que encuentres por el camino, ambos dan un –3 al Coste Total, pero esperemos que no llegues a tener que recurrir a esto.

Los Personajes honderos también van recogiendo su munición del suelo.
Las únicas municiones "finitas" intercambiables son las de los diferentes arcos entre sí, o las saetas de diferentes ballestas, pero no puedes usar la munición de unas con las otras, evidentemente. También son de munición limitada las armas más devastadoras, como las de Área de Efecto.

Debido a su gran precisión, y a la elevada cadencia de disparos por turno, contra las armas más modernas ineludiblemente las armaduras antiguas poco pueden hacer: podrían con mucha suerte desviar un disparo, pero con tantos disparos por turno, acaban por no ser muy útiles.
A pesar de todo, en el combate cuerpo a cuerpo conservan una cierta utilidad aunque este tipo de combate no suele ser mayoritario en los combates modernos. Si no se especifica lo contrario, todas las monturas son para un solo jinete. Se considera que Personaje y Montura miden unos 5cm de altura (a efectos de visibilidad).

Para los monstruos y los Vehículos deberás usar peanas de gran tamaño. Con algunos Vehículos (como tanques) tal vez no necesites peana ya que la propia figura ya posee una forma idónea.

LAS LIMITACIONES TEMPORALES

Las siguientes indicaciones están dirigidas a mantener el equilibrio de los universos descritos si quieres desarrollar un entorno pseudohistórico, pero no deben ser tomadas como una norma inamovible.
Evidentemente, puedes hacer las mezclas de elementos que desees, o adaptarlos a tu ambientación o a tu juego de rol preferido.

LIMITACIONES TEMPORALES
MAGIA Limitar el uso de la Magia hasta el año 1750 de nuestra era o en ambientaciones de CF que justifiquen lo contrario.
PORTAESTANDARTES Limitar el uso de Portaestandartes hasta el año 1900 de nuestra era o en ambientaciones de CF que justifiquen argumentalmente lo contrario.
MÚSICOS Limitar el uso de Músicos hasta el año 1950 de nuestra era o en ambientaciones de CF que justifiquen lo contrario.
PODERES PSIÓNICOS Aplicar los poderes Psiónicos a partir del año 2050 de nuestra era o en ambientaciones MF inspiradas en juegos de rol o ambientaciones que lo requieran ineludiblemente.
RADIOEMISORAS El uso de radioemisoras a partir del año 1940 de nuestra era, lo que mediatiza el uso del "Observador Avanzado". El coste de la radioemisora dependerá de cada época.

LOS CONSEJOS DEL SARGENTO VALLES

Sin duda habrás observado el elevado índice de mortalidad de las tropas en el campo de batalla de Semper Fidelis.
Así son las guerras: crueles y sangrientas.
Nadie en su sano juicio querría ver una auténtica guerra de cerca.

Este juego no es ninguna apología de la guerra, sino que se espera que sus usuarios concluyan todo lo contrario: las guerras son despiadadas, injustas e innecesarias, los conflictos se pueden resolver de una forma más evolucionada mediante Diplomacia o incluso con guerras "comerciales" si es necesario, gracias a una sana toma de conciencia antibelicista popular.

Semper Fidelis no es diferente de un juego de ajedrez, donde peones, caballería y príncipes tienen formas y se mueven por reglas distintas, pero el trasfondo es el mismo: pasar un rato divertido con unas bonitas piezas delicadamente esculpidas.

Para poder manejar tantas tropas, se usa el habitual método de fraccionar las acciones de los contenidentes, intentando simular la simultaneidad de la batalla. En esto también se asemeja al ajedrez: no mueves todas las figuras de una vez y luego le pasas el turno al otro jugador, sistema que sería injusto por la gran ventaja que puede recibir un solo jugador en un momento clave, sino que emerge algo parecido a un desarrollo conjunto. Cuando un Vehículo mueve en un turno cuatro veces, y cuando vuelve a tocarle, ya en la siguiente Ronda, mueves dos veces y dispara otras dos, todo esto tiene que imaginarse en una continuidad: al principio el Vehículo circulaba a toda potencia, y luego ha reducido velocidad para poder

apuntar mejor al disparar. Cuando un paladín montado a caballo detiene su montura para, al siguiente turno, poder saltar una grieta, el caballo no se ha detenido para saltar más tarde y sin impulso: ha habido una cadena de sucesos, en la que el caballero ha cabalgado al galope para hacer saltar a su fiel amigo sobre la grieta con la máxima inercia posible...
Todo es cuestión de imaginación.

Pero ahora, comentemos unos cuantos consejos para vuestras batallas de sobremesa. Observaréis que vuestras tácticas se verán obligadas a cambiar dependiendo de la época en que estéis jugando, o más concretamente: el nivel de tecnología disponible para las armas y el equipo será quien os obligue a cambiar de tácticas.

En la Antigüedad, y en buena parte de la Edad Media, el momento importante del Combate se decidía en el Cuerpo a Cuerpo.
La rapidez de movimiento de la caballería se demostró como una gran ayuda, ya que podía presentarse en poco tiempo en la zona donde se necesitaba más apoyo, contando además con la ventaja de una posición más elevada que la de la infantería. En general, avanzar unidos en grandes grupos era una ventaja, dado que el momento crucial era como decíamos el cuerpo a cuerpo, y cuantos más amigos en ese momento, mejor.

Progresivamente, la tecnología aplicada a la guerra fue cambiando las cosas. Las armas de fuego fueron apartando a las tradicionales. Probablemente fue con la Guerra Civil Americana, donde se notaron los cambios más "espectaculares" causados por el avance técnico de las armas.
Avanzar en línea bajo un fuego enemigo incierto hasta 100 metros o menos ya no servía, las armas eran tan "eficientes" a 800 metros que esto hizo cambiar las tácticas. La caballería se convirtió en una infantería móvil, que en cuanto llegaba a una zona de tiroteo desmontaba de sus caballos para luchar como el resto de la infantería.
La artillería con munición de "fragmentación" además, ha provocado que sea necesario mantener distancias entre los soldados, así como que estos busquen refugio y cobertura constantemente.
El cuerpo a cuerpo pierde importancia, y por tanto la necesidad de ir "todos juntos", más aún cuando empiezan a silbar los obuses.

Como sabéis, un Personaje sin arma alguna cuesta mucho menos, ya que obtiene un –3 para su Coste Total, dado que el Coste parcial que aparece en las tablas es sólo a efectos de facilitar los cálculos de este auténtico valor final que representa el Coste Total.
Puedes aprovechar esto para las dotaciones de Artillería, o incluso para acumular soldados en reserva, que pueden recoger armas de los caídos durante la batalla, aunque esto último tiene sus riesgos, y en general supone desaprovechar acciones.

Sobre si equipar a tus tropas con un arma o dos, eso ya es más complejo. En la antigüedad en general será preferible una sola arma y poder adquirir más tropa. En tiempos modernos, lo adecuado sería poseer un arma de disparo y algún complemento económico, como un cuchillo o la bayoneta. Aunque las granadas de mano no son nada despreciables.

Durante todo el juego hemos usado el término Unidad de Combate para referirnos a la agrupación en un mismo grupo de los Personajes que vas a mover en un turno concreto y que aparecen en la misma hoja de "cuadrante". El término UC se ha creado por su "atemporalidad", libre de cualquier connotación que nos refiera a una era concreta. Por supuesto, cuando juguéis en una ambientación concreta, sois libres de hablar de hordas, grupos de caza, patrullas, escuadras, o lo que mejor encaje.

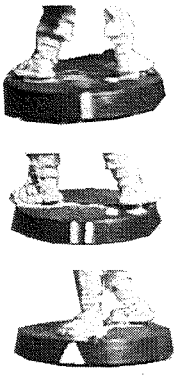
Los miembros de las Unidades de Combate tienen una gran libertad de movimiento, pueden distribuirse por el campo de batalla a voluntad.
Piensa en las opciones que esto te da:
Puedes agruparlos todos en una zona concreta, donde atacar con contundencia o distribuirlos por todo el tablero. De hecho, si tienes varias UC, y distribuyes los Personajes de todas ellas por todo el campo de batalla, siempre estás atacando "un poco" en cada sitio cada vez que te toca activar una Unidad de Combate. Las posibilidades son elevadas, tenlas todas en consideración.
Puedes colocar y mover tus Unidades de Combate como te plazca: juntas, separadas, o distribuidas según sus planes. Y, evidentemente, esto no te obliga a colocarlos separados, puedes colocarlos y moverlos todos juntos como si se tratara de una "tortuga" romana, por ejemplo en aproximaciones iniciales al enemigo. De esta forma, si sólo vas a moverlas, con mover una sola figura (de una esquina por ejemplo) puedes mover al resto de sus compañeros con facilidad, aunque en cuanto se acerquen al enemigo o a obstáculos, esto dejará de funcionar. Además, en cuanto entran en juego las armas de artillería, suele ser una desventaja tanto compañerismo. Simplemente, en este aspecto dispones de una total libertad.
Por otro lado, no siempre sale a cuenta que tu tropa esté formada únicamente por Personajes de "élite": dado que cada Personaje dispone de cuatro acciones, es difícil decidir si es preferible tener un Personaje de élite con cuatro acciones o dos Personajes más modestos pero con ocho acciones. Probablemente lo mejor sea una combinación de todos ellos, pero nuevamente las posibilidades son tantas que resultaría excesivo y complejo describirlas todas.
Y para finalizar, la regla de oro de todos los juegos de batallas con figuras: si la cosa se complica de tal manera que en vuestro grupo de juego no llegáis a un acuerdo sobre un asunto concreto, tendréis que crear vuestra propia regla casera. Si es en pleno combate, lanzad un dado: quien obtenga mayor resultado gana la discusión por el momento, pero al acabar la batalla (no en medio de ella) lo volveréis a discutir con tranquilidad. En general, todos los efectos son para bien y para mal, ya que afectan a todos los jugadores.
Buen rollo, que se trata de jugar.

TAMAÑOS DE PEANAS RECOMENDADOS

Para daros algunas orientaciones sobre los tamaños de las peanas a usar, os ofrecemos estos datos. Como primer criterio, decir que siempre es preferible usar peanas redondas, pero eso dependerá, por supuesto, de las figuras que hayas comprado antes de leer esto o que ya poseyeras en el pasado y te gusten. Para usar otras escalas de manera coherente (como 1/87 y 1/300) deberás usar peanas distintas, en consenso con tus compañeros de juego.

TIPOS DE PEANAS

Peanas redondas	Peanas cuadradas
FIGURAS TAMAÑO ESTÁNDAR Peanas redondas 2,5 cm de diámetro	FIGURAS TAMAÑO ESTÁNDAR Peanas cuadradas 2,5 cm de lado
CABALLERÍA Peanas redondas 3,75 cm de diámetro	CABALLERÍA Peanas rectangulares 2,5 x 5 cm
SERES DE MAYOR TAMAÑO Peanas redondas 3,75 cm de diámetro	SERES DE MAYOR TAMAÑO Peanas cuadradas 3,75 cm de lado
MONSTRUOS Peanas 5 cm de diámetro (o incluso 5,75 cm)	MONSTRUOS Peanas cuadradas 5 cm de lado (o incluso de 5 x 10 cm)
VENTAJA Resulta más fácil medir la distancia entre peanas redondas, así como el contacto entre peanas en un CCC.	VENTAJA El ángulo de 180º queda muy claro si enfocas la figura hacia una de las esquinas de la peana.



SUPLEMENTOS DE SEMPER FIDELIS

Esperamos que disfrutes con este juego de última generación.
Hemos procurado presentarte todo lo posible en el reducido espacio de un solo libro:
características para todas las épocas, escenarios, y todas las reglas necesarias para disfrutar de vibrantes partidas. Pero aún tenemos mucho que ofrecerte:

Te proporcionaremos en el futuro todavía más tropas, background, escenarios, y más aventuras de rol con batalla final para desarrollar a fondo tus ambientaciones favoritas. Tus partidas de rol darán un gran salto al aplicarles este sistema, y tus batallas alcanzaran cotas insospechadas hasta ahora. Te recomendamos especialmente la figuras de la casa Dragonrune Miniatures(R), cuyas imagenes puedes ver en este reglamento, y que por su tamaño y caracterización son ideales para Semper Fidelis.
No dejes de probar nuevas épocas y combinaciones: En Semper Fidelis todo lo que se te ocurra es posible, incluso que una expedición de guerreros Vikingos desembarcara en un poblado Azteca, y que sus descendientes en Centroamérica se unieran a los Aztecas en una batalla contra Conquistadores Españoles... ¿Y por qué no?

Ahora todo queda en manos de vuestra imaginación.

Sin ningún tipo de arma							-3
ARMAS DE TIRO 1: DE LAS PIEDRAS A LA BALLESTA							
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**Alcance base**	**Munición**	**Daño**	**Era**	**Coste**
Piedras	CAP	-40%	10 cm	∞	x 1	? MF	-3
Honda	CAP	-40%	20 cm	∞	x 1	-5.000 MF	-2
Arco	CAP	-30%	30 cm	20	x 1	-5.000 MF	0
Jabalinas	CAP	-20%	20 cm	10	x 1	-3.000 MF	0
Lanza ③	CAP/CCC	-20%/+10%	10 cm / -	1	x 1	-3.000 MF	1
Arco Largo	CAP	-20%	30 cm	20	x 1	-1.000 MF	2
Arco inglés	CAP	-20%	40 cm	20	x 1	1.100 MF	3
Ballesta	CAP	-10%	40 cm	30	x 1	1.200 MF	6
ARMAS DE TIRO 2: DEL ARCABUZ AL RIFLE DE REPETICIÓN							
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**Alcance base**	**Munición**	**Daño**	**Era**	**Coste**
Arcabuz ④	CAP	-30%	20 cm	∞	x 1	1450	-1
Mosquete de Chispa ④	CAP	-30%	30 cm	∞	x 1	1650	0
Pistola de Chispa ④	CAP	-30%	10 cm	∞	x 1	1750	-2
Pistola de Percusión ④	CAP	-20%	10 cm	∞	x 1	1825	-1
Mosquete de Percusión ④	CAP	-20%	40 cm	∞	x 1	1850	2
Mosquete de Aguja	CAP	-10%	50 cm	∞	x 1	1850	4
Revólver de Avancarga	CAP	0%	10 cm	∞	x 1	1850	2
Rifle de Repetición	CAP	0%	40 cm	∞	x 1	1860	8
ARMAS DE TIRO 3: DEL REVÓLVER A LA PISTOLA HT							
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**Alcance base**	**Munición**	**Daño**	**Era**	**Coste**
Revólver	CAP	0%	20 cm	∞	x 1	1900	4
Fusil de Cerrojo	CAP	0%	60 cm	∞	x 1	1900	12
Pistola Automática	CAP	+10%	20 cm	∞	x 1	1910	6
Subfusil	CAP	+20%	30 cm	∞	x 1	1920	10
Rifle Antitanque	CAP	+30%	60 cm	40	x 1	1935	18
Ametralladora Ligera	CAP	+40%	50 cm	∞	x 1	1940	18
Fusil Automático	CAP	+10%	60 cm	∞	x 1	1950	14
Escopeta Táctica	CAP	+30%	20 cm	∞	x 1	1950	10
Rifle de Francotirador	CAP	+20%	110 cm	∞	x 1	1950	26
Subfusil HT	CAP	+20%	50 cm	∞	x 1	1975	14
Pistola HT	CAP	+20%	20 cm	∞	x 1	1975	8
ARMAS DE TIRO 4: ALIENÍGENAS, DEL FÁSER AL ESCOPETÓN							
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**Alcance base**	**Munición**	**Daño**	**Era**	**Coste**
Fáser	CAP	+20%	20 cm	∞	x 1	CF	8
CarabinaLáser	CAP	+20%	60 cm	∞	x 1	CF	16
Lanzarrayos	CAP	+40%	20 cm	∞	x 1	CF	12
Pistolón	CAP	+10%	20 cm	∞	x 1	CF	6
Metralleta	CAP	+20%	30 cm	∞	x 1	CF	10
Escopetón	CAP	+10%	50 cm	∞	x 1	CF	12

③ Utilizable como arma de Cuerpo a Cuerpo, dando una potencia de +10% al CCC mientras no se lance a modo de proyectil tipo CAP, en cuyo caso se pierde.
④ Si algún bando asigna estas armas a sus personajes, debe tirar obligatoriamente por Climatología después del despliegue de las tropas, para determinar si llueve, en cuyo caso estas armas no funcionarán.

COMPENDIO DE ARMAS

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO DISTANTE 1: PERSONALES

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Era	Coste
Granadas deMano ⑨	CAP	-20%	20 cm	10	x2	1900	10
Lanzagranadas ②	CAP	+20% 2	40 cm	10	x2	1950	60
Lanzamisiles ②	CAP	+20% 2	60 cm	5	x2	2000	66

⑨ Como excepción, este arma usa un Área de Efecto de 10cm de diámetro. La Potencia negativa indica que cuestan dos acciones lanzar una sola granada.
② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO DISTANTE 2: PERSONALES (ALIENÍGENAS)

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Era	Coste
Lanzacargas ②	CAP	+20% 2	50 cm	10	x2	CF	64
Lanzacohetes ②	CAP	+30% 2	60 cm	5	x2	CF	86
Lanzapetardos ②	CAP	+10% 2	40 cm	10	x2	CF	40
Lanzabombas ②	CAP	+20% 2	50 cm	5	x2	CF	62

② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO DISTANTE 3: ARTILLERÍA

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Era	Coste
Catapulta ①	CAP	-20%	40 cm	20	x2	-300 MF	8
Balista ①	CAP	-10%	30 cm	10	x2	1200 MF	6
Bombarda ①	CAP	-10%	50 cm	30	x2	1400 MF	14
Pedrero ①	CAP	0%	50 cm	30	x2 Perf.	1460 MF	32
Mortero ②	CAP	+10%	40 cm	30	x2 Frag.	1500 MF	48
Cañón ②	CAP	+20% 2	70 cm	30	x2 Frag.	1600	80
Cañón Pesado ②	CAP	+20% 2	90 cm	20	x2 Frag.	1700	84
Obús de Campaña ②	CAP	+20% 2	100 cm	20	x2 Frag.	1900	88

① No usa plantilla, sólo afecta un área de 2,5 cm equivalente a la propia Diana
② El área de efecto es esférica, y mide de diámetro en centímetros lo mismo que la potencia del arma.

ARMAS DE ÁREA DE EFECTO ADYACENTE

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Era	Coste
Ametralladora de posición ⑤	CAP	+30% 4	Plantilla aguja	∞	x2	1875	24
Lanzallamas ⑦	CAP	+10% 3	Plantilla lágrima	10	x2	1940	20

⑤ Usa una plantilla específica de Aguja, de 30 cm de largo y 20 cm en su extremo más ancho.
⑦ Usa la plantilla específica de Lágrima, de 20 cm de largo por 10 cm en su extremo más ancho.

COMPENDIO DE ARMAS

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO 1

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Era	Coste
Palo, Porra	CCC	+10%	N/A	N/A	x1	? MF	1
Cuchillo,Daga,Espada corta ⑬	CCC	+10%	N/A	N/A	x1	-1500 MF	1
Mallo	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	-2000 MF	2
Hacha ⑬	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	-2000 MF	2
Espadabastarda	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	-1000 MF	2
Mandoble	CCC	+30%	N/A	N/A	x1	-1000 MF	3
Guadaña	CCC	+30%	N/A	N/A	x1	-1000 MF	3
Hacha de Guerra	CCC	+30%	N/A	N/A	x1	-1000 MF	3
Tomahawk	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	-1000 MF	2
Martillo de Guerra	CCC	+30%	N/A	N/A	x1	-1000 MF	3
Pilum	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	-500 MF	2
Bola de pinchos	CCC	+20%	N/A	N/A	x1	300 MF	2
Lanza deCaballería ⑩	CCC	+40%	N/A	N/A	x1	500 MF	4
Alabarda	CCC	+30%	N/A	N/A	x1	900 MF	3
Bayoneta ⑥	CCC	+10%	N/A	N/A	x1	1650	1
Motosierra	CCC	+40%	N/A	N/A	x1	1950	4
Vibroespada	CCC	+30%	N/A	N/A	x1	CF	3
Vibrolanza	CCC	+50%	N/A	N/A	x1	CF	5
Espada de Luz ⑧	CCC	+30%	N/A	N/A	x4	CF	12

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO 2: ALIENÍGENAS

Nombre	Tipo	Potencia	Alcance base	Munición	Daño	Era	Coste
Espadón	CCC	20%	N/A	N/A	x1	CF	2
Biosierra	CCC	40%	N/A	N/A	x1	CF	4
Protolanza	CCC	50%	N/A	N/A	x1	CF	5
Machete	CCC	20%	N/A	N/A	x1	CF	2
Destralón	CCC	30%	N/A	N/A	x1	CF	3
Martillazo	CCC	40%	N/A	N/A	x1	CF	4

⑥ Como excepción, puedes unirla a un mosquete o fusil (pagando el coste) dando un +10% al CCC, en total ocupando el conjunto un solo espacio de arma.
⑩ Utilizable sólo mientras el Personaje se encuentre montado (a caballo, etc.).
⑬ Pueden usarse como tipo CAP una sola vez, con -20% y alcance bae 5 cm.

COMPENDIO DE ARMADURAS

ARMADURAS TERRÍCOLAS			
Tipo	**Resistencia**	**Era**	**Coste**
Cuero	20%	-5000 MF	2
Cota de malla	30%	-2000 MF	3
Placas	40%	-3000 MF	4
Coraza	50%	-1000 MF	5
Completa de Piezas	60%	500 MF	6
Chaleco Antifragmentación	60%	1900	6
Chaleco Antibala	70%	1950	7
Superkevlar	80%	2000	8
ARMADURAS ALIENÍGENAS			
Tipo	**Resistencia**	**Era**	**Coste**
Ceremonial	60%	CF	6
Zinón	70%	CF	7
Zinotrón	80%	CF	8
Tradicional	30%	CF	3
Guerrera	50%	CF	5
Superdura	70%	CF	7

COMPENDIO DE MONTURAS

Nombre	Origen	Tipo	Velocidad	Salto V	Bono CCC	A.N.	Era	Coste
Caballo	Humano	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+10%	10%	-4000	6
Asno	Humano	1 Tripulante	10 cm	0 cm	0%	10%	-4500	4
Camello	Común	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+10%	10%	-3000	6
Carro 2 caballos ⑫	Humano	1 o 2 Tripulantes	10 cm	0 cm	+50%	30%	-600	18
Carro 4 caballos ⑫	Humano	1 o 2 Tripulantes	15 cm	0 cm	+60%	60%	-600	26
Unicornio	Elfo	1 Tripulante	10 cm	3 cm	+20%	30%	F	12
Oso	Enano	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+30%	50%	F	18
Jabalí	Enano	1 Tripulante	10 cm	0 cm	+20%	40%	F	14
Pony	Halfbit	1 Tripulante	10 cm	0 cm	0%	0%	F	2
Rata Gigante	Goblin	1 Tripulante	10 cm	5 cm	+10%	10%	F	6
Lobo Gigante	Orco/Goblin	1 Tripulante	10 cm	5 cm	+20%	30%	F	12
Saurio	Hombres Lagarto	1 Tripulante	10 cm	5 cm	+30%	60%	F	20
Pegaso	Humano	1 Tripulante	20 cm	Volador	+10%	30%	F	120
Grifo	Humano	1 Tripulante	30 cm	Volador	+40%	100%	F	170
Águila Gigante	Humano	1 Tripulante	30 cm	Volador	+30%	100%	F	160

⑫ Puede Embestir, pero sólo a Personajes a pie, causándoles Daño x2. Su resistencia es un índice global, que sirve para el conjunto de caballos. Si este índice global no supera una Tirada de Resistencia, todo el conjunto queda "destruido", pero con los tripulantes a salvo, convertidos en simple infantería.

CUADRANTE DE VEHÍCULO Y TRIPULACIÓN

MODELO:							
Tipo	Tripulación	Radioemisora	Armadura	Resistencia	Otros		COSTE TOTAL
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Ángulo		
						FOTO O DIBUJO	
Otras anotaciones:					Velocidad	Salto V	Altura

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

DATOS DEL PERSONAJE						COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:						
CCC %	CAP %	MNT %			RETRATO	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño		COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA			COSTE
Natural						
Artificial						
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales					

CUADRANTE DE MONSTRUO Y TRIPULACIÓN

DATOS DEL MOSTRUO				TRIPULACIÓN / OTROS DATOS / HABILIDADES ESPECIALES					COSTE TOTAL
Nombre: _____ Graduación: _____ Distintivo: _____ U.C.: _____ Comentario: _____			RETRATO						
CCC __%	CAP __%	MNT __%	ARMADURA RES Natural .....__% Artificial .....__%	Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	Moral Alta +10% Pánico -10%

DATOS DEL PERSONAJE					COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC %	CAP %	MNT %	RETRATO		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA		COSTE
Natural					
Artificial					
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales				

DATOS DEL PERSONAJE					COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC %	CAP %	MNT %	RETRATO		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA		COSTE
Natural					
Artificial					
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales				

DATOS DEL PERSONAJE					COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC %	CAP %	MNT %	RETRATO		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA		COSTE
Natural					
Artificial					
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales				

DATOS DEL PERSONAJE					COSTE TOTAL
Nombre: Graduación: Distintivo: U.C.: Comentario:					
CCC %	CAP %	MNT %	RETRATO		COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
Arma/Tipo	Potencia	Alcance	Munición	Daño	COSTE
ARMADURA			RESISTENCIA		COSTE
Natural					
Artificial					
MORAL ALTA +10% PÁNICO -10%	Habilidades especiales				

STOCK

PERSONAJES

Ambientación:

Nombre	Unidad de Combate	Habilidades especiales	Graduación	CCC	CAP	MNT	COSTE

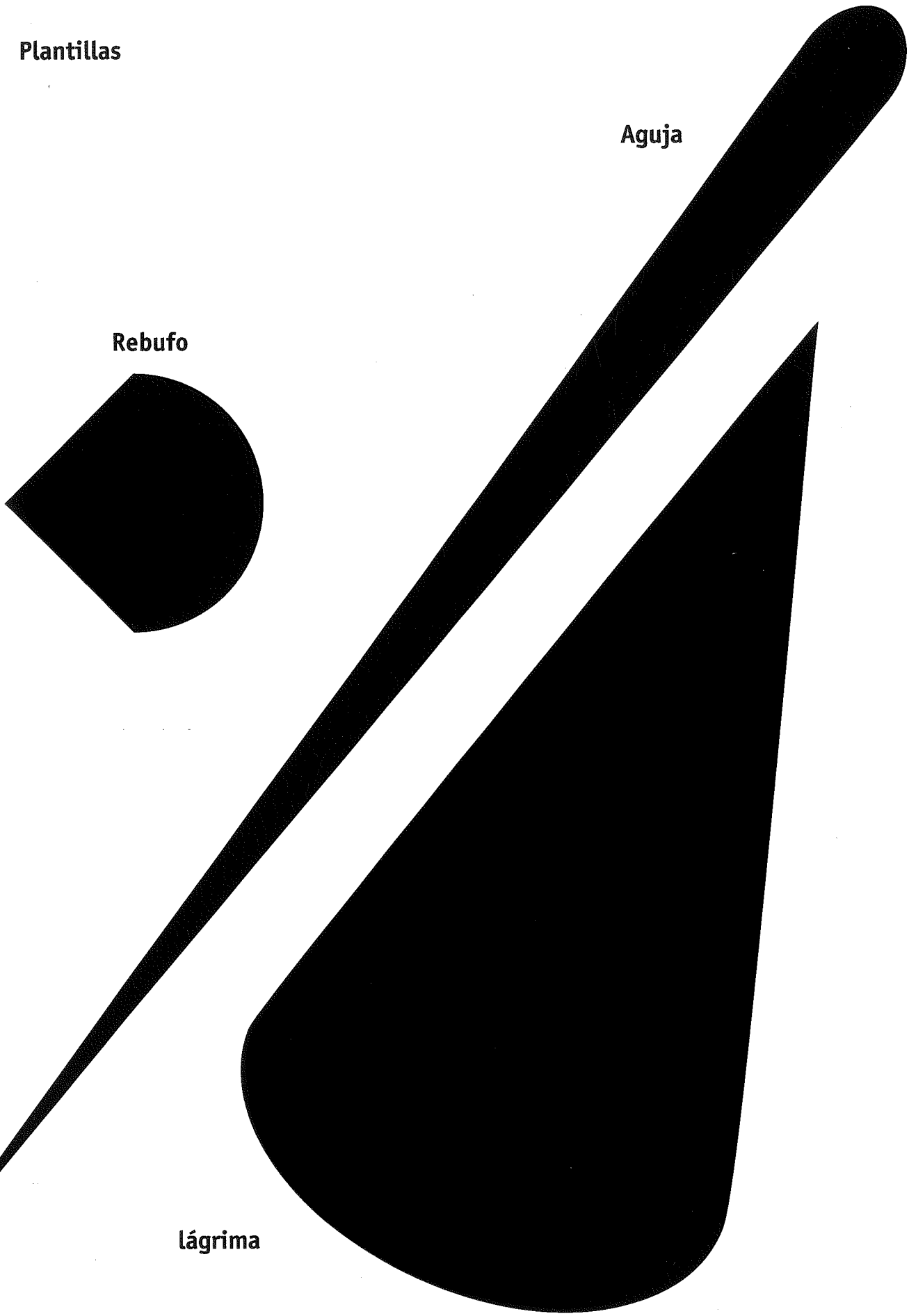
EQUIPO RARO CONSEGUIDO

Nombre	Descripción	Tipo	Nº	COSTE

Plantillas

Aguja

Rebufo



lágrima

MARCADORES PARA MAPAS



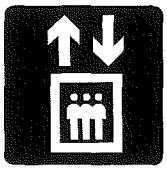
Riesgo de desprendimientos



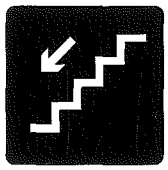
Presencia de civiles en la zona



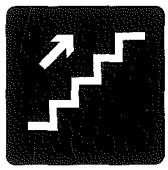
Máquina o mecanismo



Ascensor o montacargas



Escaleras para descender



Escaleras para ascender



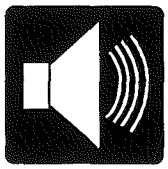
Cerradura de tiopo especial



Rastros, signos o señales



Area de radiación



Megafonía o alarma sonora



Material de tipo inflamable



Punto de televigilancia

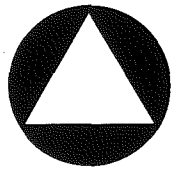
MARCADORES PARA U.C. Y PARA PERSONAJES



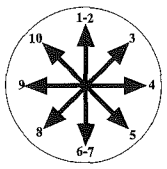
Situación de "cuerpo a tierra".



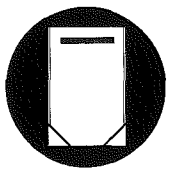
Situación de "en guardia".



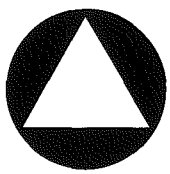
U.C. ya activada



Diana



Situación de "en guardia".



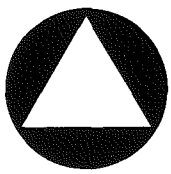
U.C. ya activada



Situación de "cuerpo a tierra".



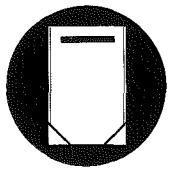
Situación de "en guardia".



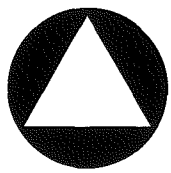
U.C. ya activada



Situación de "cuerpo a tierra".



Situación de "en guardia".



U.C. ya activada

MARCADORES VARIABLES



Marcador de altura



Marcador de armadura



Marcador de arma



Marcador de altura



Marcador de armadura



Marcador de arma



Marcador de altura



Marcador de armadura



Marcador de arma



Marcador de altura



Marcador de armadura



Marcador de arma

SEMPER FIDELIS

REGLAMENTO MULTITEMPORAL DE BATALLAS CON FIGURAS

Semper Fidelis:
Juego de batallas y complemento para Juegos de Rol

Semper Fidelis presenta un concepto revolucionario e innovador: un reglamento de batallas adaptable a cualquier periodo fantástico o histórico, que además te permite usarlo como complemento de cualquier juego de rol y desarrollar batallas con numerosos contendientes para las que el sistema de combate de un juego de rol, diseñado sólo para escaramuzas, resultaría demasiado complejo. Tanto el jugador novel como el experto encontrarán, gracias a los niveles básico y avanzado, un reglamento a su medida.

Este reglamento, único en su género, es además lo suficientemente práctico como para resolver una batalla en mucho menos tiempo que otros reglamentos clásicos, sin perder las posibilidades de aquellos: operaciones tácticas, monstruos, artillería, vehículos, grandes robots tripulados, y cualquier ambientación que desees. Incluso si después de llevar un tiempo jugando por ejemplo a batallas medievales fantásticas, quieres pasar a jugar en una ambientación de ciencia ficción, no tendrás que aprender (ni comprar) un nuevo reglamento. Unas reglas además de por sí fáciles de recordar, ya que para el diseño de su estructura se han usado estructuras que favorecen el aprendizaje latente. Además, al ser un producto Made in Spain, te aseguras que todos los suplementos aparecen en lengua castellana.

En definitiva, un producto que sabemos que podrás aprovechar durante mucho tiempo, gracias a todas sus prestaciones, ya que aunque cambies de ambientación o de juego de rol, tu reglamento de batallas con figuras te será Semper Fidelis.

Incluye
- Todas las reglas necesarias.
- Escenarios de diversas batallas prediseñadas.
- Aventuras genéricas para juegos de rol, con batalla final para Semper Fidelis.
- Más de 125 tipos de soldados diferentes de todas las épocas.

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.



¿Quién puede ofrecerte más?

● 14 €

9788495949035

Quepuntoes

Semper Fidelis:
Juego de batallas y complemento para Juegos de Rol

Semper Fidelis presenta un concepto revolucionario e innovador: un reglamento de batallas adaptable a cualquier periodo fantástico o histórico, que además te permite usarlo como complemento de cualquier juego de rol y desarrollar batallas con numerosos contendientes para las que el sistema de combate de un juego de rol, diseñado sólo para escaramuzas, resultaría demasiado complejo. Tanto el jugador novel como el experto encontrarán, gracias a los niveles básico y avanzado, un reglamento a su medida.

Este reglamento, único en su género, es además lo suficientemente práctico como para resolver una batalla en mucho menos tiempo que otros reglamentos clásicos, sin perder las posibilidades de aquellos: operaciones tácticas, monstruos, artillería, vehículos, grandes robots tripulados, y cualquier ambientación que desees. Incluso si después de llevar un tiempo jugando por ejemplo a batallas medievales fantásticas, quieres pasar a jugar en una ambientación de ciencia ficción, no tendrás que aprender (ni comprar) un nuevo reglamento. Unas reglas además de por sí fáciles de recordar, ya que para el diseño de su estructura se han usado estructuras que favorecen el aprendizaje latente. Además, al ser un producto Made in Spain, te aseguras que todos los suplementos aparecen en lengua castellana.

En definitiva, un producto que sabemos que podrás aprovechar durante mucho tiempo, gracias a todas sus prestaciones, ya que aunque cambies de ambientación o de juego de rol, tu reglamento de batallas con figuras te será Semper Fidelis.

Incluye
- Todas las reglas necesarias.
- Escenarios de diversas batallas prediseñadas.
- Aventuras genéricas para juegos de rol, con batalla final para Semper Fidelis.
- Más de 125 tipos de soldados diferentes de todas las épocas.

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.



¿Quién puede ofrecerte más?

● 14 €

9788495949035

Quepuntoes