

LA LLAMADA DE CTHULHU

Isla Tranquila

Esta vez los jugadores probablemente acabarán envueltos en una acción bastante espectacular, tanto, que incluimos nada menos que otro pequeño wargame casero (como hicimos en LIDER 35) para resolver el conflicto en que pueden llegar a verse involucrados. El autor sabe perfectamente que La Llamada... es un juego básicamente de investigación, pero por una vez no estará de más el enfrentarse a un conflicto de esta magnitud. La idea ni tan sólo es original, ya que el mismo Lovecraft en La sombra sobre Innsmouth nos habla de un auténtico combate entre numerosas fuerzas del orden y el mismo ejército contra ciertos seres de los mitos y sus seguidores.

por David Revetllat i Barba

Además, el autor recuerda que juegos de rol y wargames nunca han estado reñidos entre ellos por sí solos, sino por extrañas manías de algunos que ahora no es preciso analizar. El módulo puede jugarse como tal, probablemente llegando a ser necesario emplear el wargame al final, o puede también jugarse únicamente con el wargame, en futuras partidas e independientemente del módulo tantas veces como se quiera. De cualquier modo, recomendamos a quienes únicamente deseen jugar al wargame que también se lean el módulo para conocer mejor la ambientación de la historia. Para quienes jueguen al módulo de rol, sería más divertido que el árbitro no desvelara hasta el final la existencia del wargame, para que los PJs no puedan adivinar lo que les espera. Este módulo es en buena parte un llamamiento a la aceptación de wargames y juegos de rol como dos formas distintas de diversión, y no un nuevo motivo de discusión.

Es un módulo ideal para introducir a los wargameros en los juegos de rol, o a los roleros en el wargame.

El módulo

Personajes Detectives Privados, Periodistas o Abogados serán enviados a Isla Tranquila, un pequeño islote en el Pacífico, para investigar ciertos sucesos (podrán acompañarles sus amigos, pero pagando de su bolsillo). En su defecto, cualquier otro tipo de personajes se verán interesados al respecto de dicha isla al encontrar en los periódicos el siguiente artículo:

Tormentas eléctricas en Isla Tranquila

En la pequeña Isla Tranquila, sita algo al Sur de las islas Hawaii, se detectaron extraños fenómenos eléctricos en la cima de su

montaña más alta, Gran Montaña. Según los expertos, se trataba de una vulgar tormenta eléctrica, que llegan a producirse bajo ciertas circunstancias atmosféricas especiales y sin ir acompañadas de precipitaciones. Desgraciadamente, por dicha zona se encontraba en el momento de los hechos un campesino, que acabó loco de remate, sin duda debido al hecho de presenciar dicho fenómeno tan de cerca. Los fenómenos se repiten cada noche, entre las 23:00 y las 2:00.

Superando una tirada de Física (si no, Química) se corroborará que las tormentas eléctricas efectivamente no tienen nada de anormal. Superando una de Ocultismo, se relacionarán con las energías negativas de la gente que está de mal humor. Si siguen buscando en los periódicos, o con una tirada de Descubrir, encontrarán además lo siguiente, cerca de la sección de necrológicas:

Conocido ocultista aparece muerto

El Doctor Teophilus Ravec apareció muerto anteayer por circunstancias extrañas. Se encontró al Doctor en la habitación que había alquilado en la población de San Augusto (Isla Tranquila). Aunque en principio se pensó en un suicidio, la policía acabó por anunciar que probablemente se había tratado de un asesinato. La autopsia reveló que el Doctor había muerto por estrangulamiento (se detectaron marcas de dedos en el cuello) y que después el cadáver había sido colgado de una soga al techo para simular un suicidio. La policía descubrió que todas sus pertenencias de valor le fueron sustraídas, por lo que el Doctor debió toparse con un ladrón, quien acabó con su vida. Ravec estaba doctorado en Historia, pero fue expulsado de la Universidad de Leeds (Reino Unido) por sus

teorías anticientíficas y extraños comportamientos.

Tras leer todo esto, los PJ deberían tener ganas de ir a Isla Tranquila...no sin antes pasar por alguna biblioteca. Sólo en bibliotecas de grandes ciudades (más de 600.000 habitantes, página 33 del libro de reglas) podrán encontrar las siguientes informaciones, con una tirada en Buscar Libros por cada una:

a) *Isla Tranquila*. (Gran Enciclopedia Americana) (Geogr.). Pequeña isla situada al Sur de las islas Hawaii. Se tardan dos días en barco para llegar desde éstas a I. Tranquila. No tiene aplicaciones comerciales especiales. Sus primeros visitantes de raza blanca pertenecieron a una expedición inglesa dedicada a la cartografía (año 1714). Hasta entonces la isla había pasado desapercibida. Actualmente pertenece a los Estados Unidos de América. Habitantes en 1916: 500. Sus dos únicas ciudades son Prince Port (ciudad construida en torno al puerto) y San Augusto, más importante que la primera. La isla se dedica básicamente a la exportación de materias primas. Necesita la importación de productos manufacturados, al carecer de industrias propias. Los indígenas originales dejaron de habitarla en 1901, emigrando a otras islas.

b) *El Pacífico, ese oculto enemigo*. (por Teophilus Ravec, revista "El Misterio", 1919). Según el Doctor Ravec, los habitantes del Pacífico relatan numerosas historias de terror que curiosamente concuerdan a pesar de las grandes distancias que separaban las diferentes islas en las que estas historias se contaban. Sostiene la hipótesis de que las leyendas ya eran conocidas por los antepasados comunes de estos habitantes, cuyos descendientes luego se dispersaron por todo el Pacífico.

c) *Leyendas del Pacífico*. (Libro pequeño,...



por Jeremy Hungtinton, 1918). Diversas leyendas creadas por los pueblos del Pacífico. Una de ellas hace referencia a una isla al Sur de las islas Hawaïi, en la que se dice que toda una tribu fue aniquilada por terribles monstruos en una horrorífica batalla. Se dice también que algunos escaparon milagrosamente a islas vecinas, desde donde pudieron relatar la historia. El autor comenta que quizá el relato tuviera algo que ver con conquistadores portugueses o españoles que se dedicaran a exterminar a los indígenas de esa isla a diestro y siniestro a causa de algún roce con ellos.

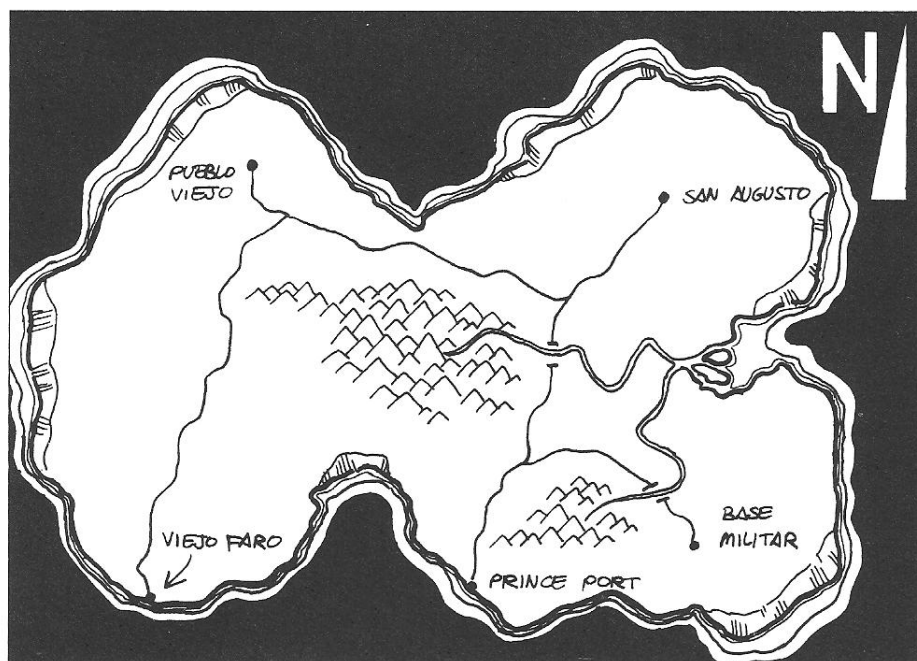
Otras fuentes de información podrían incluir una entrevista en persona con el ocultista Hungtinton, quien vive en Boston y con quien podrían concertar una cita para cenar, eso sí, en el Ritz y pagando los PJ (Hungtinton se hartará de comida y buen vino...). Sin embargo, el árbitro debería agilizar la partida para que se encuentren en Isla Tranquila el día 11 por la mañana, ya que el 13 a primera hora empezará la batalla. Si se pierden demasiado, el árbitro podría entonces cambiar la fecha del 13 por el 14, el 15,...pero no dando más de 2 días para resolver el caso antes de la batalla.

El viaje

Si se encuentran en la costa Este, deberán primero atravesar todo el país para llegar hasta la costa Oeste (en tren o en avión). La travesía, que deberá ser en barco, no presentará ningún problema. Los PJs desembarcarán en Prince Port, una de las dos poblaciones habitadas de la isla. Podrán ir en barco de línea hasta Hawaïi (segunda clase), y luego alquilar un transporte hasta Isla Tranquila en un yate privado (sin clase, cómodo pero austero). Llegarán el día 11 de Junio.

La historia

La siguiente información estará reservada al árbitro. Cada 505 años terrestres, hay un lugar en el planeta desde el que, si se realiza el conjuro adecuado, (desde el punto más alto posible de dicho lugar) se hará posible que el mismísimo Cthulhu despierte de una vez por todas. Realizar dicho conjuro no hace que se despierte directamente, sino que da la posibilidad. Una vez realizado correctamente, de conseguirlo, si después se cumplen otros requisitos que aquí no vienen al caso (tal vez en otro modulillo...). De cualquier modo, para sus servidores será de vital importancia hacer todo lo posible para que su amo regrese. Este precioso día en que debe realizarse dicho conjuro se llama el Ranaro-



roa, y el punto del planeta en que debe realizarse es precisamente Isla Tranquila. En el pasado Isla Tranquila estaba algo más sumergida, y el acceso a la Gran Montaña les era más fácil a los Profundos. El último intento lo hicieron hace precisamente 505 años, y si bien no tuvieron problemas para hacerse con la isla (masacrando a los indígenas) realizaron erróneamente el conjuro. Ahora ha llegado una nueva ocasión, y no la desaprovecharán cueste lo que cueste. En la isla tienen a algunos amigos humanos, la mayoría instalados en secreto en el Pueblo Viejo, un pueblo actualmente abandonado de la isla, pero cuatro de ellos se encuentran entre las dos poblaciones habitadas. El Doctor Ravec estaba metiendo las narices, y uno de los humanos (Jonathan Smile) se encargó de él. En principio, intentarán acceder a la montaña disimuladamente para realizar el conjuro. Ya se han instalado en ella un grupo de 10 Profundos, para quienes se ha construido una piscina especial con agua salada, y apoyados por cinco humanos que vigilan que nadie se acerque (al campesino que se acercó mucho, lo tiraron a la piscina para divertirse un poco, y desgraciadamente luego se les escapó, aunque de momento no podrá decir nada...). Si fracasan (de ello deberán encargarse los PJs) y los humanos se ponen en guardia, entonces pasarán al plan B, la invasión de la isla, para lo cual se hará necesario el wargame (si los PJs fracasan a la primera, pues ni wargame).

La ceremonia debe llevarse a cabo el tercer día a partir del que llegaron los PJs (éste incluido), 13 de Junio, por lo que deberán darse mucha prisa. Toda esa

semana el tiempo será muy nublado y con un alto grado de humedad (del 90%), lo que no causará graves problemas de rescamiento a los Profundos si salen de día. Hasta eso han previsto.

El autor recomendaría cambiar el nombre de "Profundos" por otro, por ejemplo los "Abismales", para despistar un poco a los jugadores veteranos. Así, en unos libros arcanos será este el nombre que encontrarían, mientras que en otros encontrarían el de "Profundos", según quien tradujo el libro original en Latín, etc.

Isla Tranquila

Mirando el mapa, veremos que hay tres poblaciones importantes. La más al Noroeste, Pueblo Viejo, está abandonada. La del Noreste, San Augusto, y la del Sur, Prince Port, construida entorno al puerto. También hay una pequeña instalación militar con unos pocos hombres, un par de formaciones montañosas de las cuales surgen sendos ríos, que se unen para desembocar al mismo sitio, y diversas playas. Carreteras en regular estado unen las poblaciones y la base. Dispersas por toda la isla hay varias granjas dedicadas a la agricultura y ganadería. En el puerto hay también algunos pequeños barcos de pesca. Los PJs podrán enterarse de todo esto preguntando o simplemente comprando un mapa en el quiosco (no se les dará el hexagonado, sino un croquis hecho por el mismo árbitro), pero en él no constan ni Pueblo Viejo ni el emplazamiento de la base militar (tampoco la carretera que conduce hasta ella). En la isla no encontrarán a ningún indígena ori-

ginal (o sea, hawaianos con florecitas). Los últimos emigraron hace unos 20 años, al parecer por temor a viejas supersticiones acerca de un gran cataclismo que vendría en años futuros.

Prince Port

Los PJs desembarcarán en Prince Port, población formada entorno al puerto de mercancías y pasajeros. En el muelle hay un par de barcos descargando mercancías diversas y algunos pocos yates de recreo. Hay diversos camiones de carga, y de entre ellos, con una tirada de Descubrir, podrá advertirse que dos son camiones militares cargando víveres de un almacén, por lo que los PJs deberían deducir que hay alguna base militar en la isla. En Prince Port hay diversos hoteluchos donde alojarse, pero quizá les interese más ir a San Augusto. Si preguntan a la gente de la calle por los extraños sucesos de Gran Montaña, no sacarán gran cosa en claro. Unos aluden a supersticiones cristianas sobre el demonio (marineros y campesinos principalmente) y otros a simples tormentas (ciudadanos principalmente). Lo mismo les pasará en San Augusto.

Lugares de interés en Prince Port pueden ser:

- Comisaría local. La policía no tendrá nada que decir al respecto de los fenómenos extraños, del campesino que se volvió loco, ni del doctor asesinado.
- Puerto. Los marineros reaccionarán según lo expuesto anteriormente.
- No hay bibliotecas.
- Iglesia (protestante). El padre Leisland se ríe de las habladurías del demonio. La prensa sensacionalista tiene la culpa de todo.

San Augusto

Esta ciudad es más importante que la primera. Aquí se encontró el cadáver del Doctor Ravec, que fue enterrado en el cementerio local. En coche hay aproximadamente una media hora desde Prince Port hasta San Augusto. Lugares de interés:

- Comisaría. Sin comentarios, al igual que antes.
- Cementerio. Nada especial. El cuerpo de Ravec sigue en su sitio, si lo quieren comprobar (Cordura...).
- Biblioteca municipal. Pasando la tirada de Buscar Libros, encontrarán una referencia a un libro sobre la historia local que fue prestado al Doctor Ravec y que éste no devolvió. Nadie sabe donde está (ni la policía, quién no le da importancia).
- Periódico local "The Marker". Si son

simpáticos, con charlatanería o elocuencia, o explicándoles el motivo de su visita y qué han descubierto hasta entonces, les dirán que quizá puedan enterarse de algo más en la taberna El Holandés.

– Iglesia (católica). Tirada de Charlatanería, Elocuencia o Discusión (sólo una de las tres por PJ): el padre Raphael Carreiras (de orígenes portugueses) había conocido al Doctor Ravec. Tenía que hablarle de ciertos descubrimientos, pero antes fue asesinado. Carreiras sospecha de una conspiración masónica en la isla destinada a sembrar el pánico. Ravec se hospedaba en el Hostal El Navegante.

– Hostal El Navegante. La propietaria (María Eugenia, alias "Maru", 60 años, gorda, fea y con malas pulgas) tiene problemas para alquilar habitaciones. Algo de dinero la ayudará a hablar (no menos de 10 dólares). La policía ya registró y desprecintó la habitación, y no encontraron nada de especial. Alquilar una habitación normal: 2 dólares al día. Alquilar la habitación del difunto, 6 dólares al día, como atracción turística.

Ofrece más información por sólo 5 dólares: Ravec solía frecuentar la taberna El Holandés. En la habitación del difunto, con un Descubrir: un pequeño trozo de papel en el que hay escrita las palabras "¡apocalipsis! ¡holocausto! ¡el 13!" (disertaciones del Doctor).

– Taberna El Holandés. El barman se quejará de que ya está harto de hablar del tema con policías y periodistas (3 dólares o más). Les dirá, como dijo a la policía, que Ravec se había hecho muy amigo de un tal Jonathan. Ambos venían a tomar algo con varios viejos libros y pergaminos arrugados. Desde que el Doctor fue asesinado, el tal Jonathan desapareció misteriosamente.

Nota: en la taberna hay uno de los hombres que ayudan a los profundos (Stephen), y oírán todo lo que digan (en la taberna hay muy poco ruido). Tiene aspecto de marinero (con gorrita negra). Les seguirá disimuladamente para averiguar donde se hospedan (el PJ que supere un Descubrir/2 se dará cuenta) pero cuidándose de guardar las distancias para tener tiempo de huir si fuera descubierto (es especialista en el tema, contará con que los PJs puedan esconderse de repente en una esquina para esperarle y esas cosas). En cuanto tenga la información o se vea descubierto, huirá hacia el puerto, donde le perderían de vista si le siguieran (se lo conoce al dedillo). Los malos estarán alerta al respecto de los PJs.

– Hospital de San Augusto. Podrán entrevistarse con el médico forense, quien sólo podrá decirles que el difunto Ravec fue estrangulado por unas manos muy fuertes.

El cuerpo lo tiene la policía en su depósito particular, y son ellos quienes llevan la investigación. En el hospital también se encuentra, en una celda del ala destinada a enfermos mentales, el campesino que se volvió loco. Si van a preguntar por él, la enfermera (no sobornable) les dirá que no se le puede visitar, y que antes ya ha venido un hombre para preguntar lo mismo y tampoco le han dejado. Si la convencen (Charlatanería o Elocuencia) les dará la descripción: alto, con una cicatriz en la cara (Arnold, otro de los hombres malos). Arnold entrará esa noche en el hospital, forzando puertas, para asesinar al campesino loco. Irá armado con un 45. Matará al celador de guardia si es necesario (un tal Sergio Guímera, hispano) para después encargarse del campesino y huir finalmente en un coche. Si le siguen en el coche se dará cuenta y se liará a tiros a la mínima. Si se ve acorralado, se suicidará. Si los PJs consiguieran contactar con el loco, y le obligan a hablar (con Elocuencia o Charlatanería) como mucho repetirá "¡la tienda de los horrores!" y "¡no! ¡a la piscina no!! ¡AAAAAAAARGH!" para finalmente desmayarse.

Stephen y Arnold se hospedan en la pensión La Barata. Quizá los PJs lo descubran y les sigan. En todo caso, Stephen y Arnold atacarán a los PJs si ven que están a punto de descubrir algo importante (como lo que sucede en Gran Montaña).

En la habitación de La Barata se encuentra el libro que el Doctor Ravec había cogido de la biblioteca, oculto en la parte inferior de un armario (necesaria una tirada de Descubrir para encontrarlo). Habla de la historia de la isla, y hay una página marcada, en la que se habla de un viejo escrito que se encontró en la isla, y que decía así:

"El día del Ranaroroa, la isla se cubrirá con la sangre de los inocentes. Hordas de demonios lo destrozarán todo a su paso. Desdichados de aquellos que ese día estén en la isla, pues más les habría valido morir ahogados. Esta isla está maldita, y cada 505 años sus habitantes sabrán lo que es el horror".

Arnold Nagger.

FUE 18 DES 12 TAM 18 P.V.15 Bonus daño +1D4 Cordura 0 Arma corta 60% Discreción y Ocultarse 80%.

Jonathan y Stephen.

FUE 14 DES 12 P.V. 12 Cordura 0 Arma corta 50% Escopeta 60% Discreción y Ocultarse 70%.



El viejo faro

Situado al Suroeste de la isla, no tiene excesiva importancia. Dejó de utilizarse en cuanto entró en uso el faro que hay al final del rompeolas de Prince Port. Unas escaleras llegan hasta la mitad del faro. No puede alcanzarse la terracilla del techo ya que la escalera se derrumbó en ese punto.

Pueblo viejo

Hace décadas que nadie vive allí...Pero se dice que unos forasteros (de nacionalidad USA) se han instalado en él, según dicen con la sana intención de reconstruirlo, cosechar su propia comida, etc. Las autoridades los visitaron, y viendo que todo estaba en orden, les han dejado hacer. La policía no cree que tengan nada que ver con el asesinato, pero están bastante equivocados. En Pueblo Viejo se han hospedado una cincuentena de hombres, compañeros de Jonathan, Arnold, etc. Disponen de varios vehículos, y si llega a ser necesario usar el wargame, se colocarán las correspondientes fichas en dicho pueblo. Serán educados con las autoridades, pero tendrán muy malas pulgas con los curiosos, a quienes recibirán con disparos de escopetas de

caza, pero apuntando a los pies, sin hacerles ningún daño ni a ellos ni a ninguna de sus pertenencias, para evitar tener problemas con la policía. No quieren ver a nadie por los alrededores. Están bien entrenados, de forma paramilitar, y no saldrán para que alguien pueda capturarlos. Si han de salir, lo harán en grupos de no menos de 10 hombres, y a no más de 2 Km del pueblo viejo...Hasta que llegue el día 13, si empieza la batalla. Si se diera el caso de que algunos de estos o de sus compañeros fueran capturados, no dirán nada bajo ningún concepto, aunque los capturen. Simplemente se reirán a carcajadas. Su

locura les permitirá soportar cualquier dolor (pero quizá no las drogas...).

Gran Montaña

Las zonas montañosas son bastante boscosas, y no se puede acceder a ellas en vehículos, sólo a pie o a caballo (en la isla hay pocos y propiedad de los granjeros, que los necesitan para cultivar la tierra). En la cima de la Gran Montaña hay una pequeña planicie pelada. Las autoridades han recomendado que nadie se acerque a ella, dado el peligro de descargas eléctricas mortales en caso de repetirse los sucesos, y nadie se ha atrevido a hacerlo... Pero seguro que los PJs sí. Los fenómenos fueron provocados por los profundos mediante el conjuro adecuado con dicho fin.

En medio de la planicie hay una pequeña cabaña de paredes de piedra semiderruida. En esta planicie será donde deberá celebrarse la ceremonia. Los Profundos sin embargo, van ahora cada noche para prepararla, junto a sus amigos humanos, y evitar cualquier nuevo fallo como en la última ocasión. Cada noche, se observarán los fenómenos eléctricos (de por sí inofensivos) pero que causarán un cierto miedo vis-

tos de cerca (1D4/1 de Cordura). Entre los bosques de las montañas, los humanos construyeron una gran piscina. La cubrieron con una enorme tienda de campaña militar camuflada con arbustos, y bajo ella reposan los Profundos de día, vigilando fuera cinco humanos armados con escopetas (normales, ya que las recortadas acaban por explotar, cosa que el creador del reglamento no sabía). Hay algo de iluminación, la justa para que los humanos puedan ver, pero sin llamar la atención (pequeñas linternas colgadas de los árboles apuntando hacia abajo).

Los Profundos sólo llevan arpones y cuchillos ceremoniales (que pueden lanzar para matar a algún intruso). Cada noche los 10 Profundos y los 5 hombres llegan caminando a la cima hacia las 12 de la noche. Revisarán que no haya nadie en la caseta en ruinas (donde se había escondido el pillín del campesino) y luego iniciarán las ceremonias, con rayos incluidos. Tiros de Cordura:

2D3/1 por ver a los Profundos.

1D4/1 por los terribles relámpagos.

1D5/1 por presenciar la ceremonia.

Lo ideal sería que los PJs les dejaran hacer, para que al irse vigilaran hacia dónde se dirigen, descubrieran la tienda y acabaran con ellos. Si van a saco y se los cargan en la planicie misma, sólo descubrirían, en el bolsillo de uno de los hombres, un mapa de la isla con todas las playas bien señaladas y un círculo alrededor de Gran Montaña. También hallarían una pequeña carta con las siguientes notas en inglés:

"En caso de ser descubiertos y acabar inoperativos, nosotros pasaremos al plan B. Ya nos hemos encargado de todo."

Si llegan a la tienda-piscina y se los cargan allí, además encontrarán dos grandes baúles. Uno con comida envasada para humanos. En el otro, diversa ropa y una pequeña caja fuerte cerrada de unos 10 Kg de peso (un par de disparos del 38 o más será suficiente para abrirla). Dentro, otra carta:

"Si llega a ser necesario, invadiremos la isla entera desembarcando por las playas a elegir. Contamos con su quinta columna para interrumpir las comunicaciones si es necesario, así como para bloquear a la pequeña fuerza militar de los Estados Unidos que se halla en Isla Tranquila. Nada debe evitar que el día señalado consigamos nuestros objetivos. Los habitantes de la isla, tanto civiles como gubernamentales, deberán ser eliminados si oponen resistencia. Nuestro objetivo principal será la cima de Gran Montaña. Debe ser nuestro, y nadie debe saber el por qué. Será fácil dado que aparentemente no se trata de un lugar

especialmente importante. Nuestros amigos invocarán a los terribles Angeles Oscuros, que les permitirán desplazarse hasta la montaña volando por encima de las defensas de la isla si llega a ser preciso para ocupar directamente la Gran Montaña. El 13 de Junio será un día memorable.”

Si buscan en algún libro arcano, no encontrarán ninguna referencia a los Angeles Oscuros, como mucho sólo a unos tales “Angeles Descarnados”. En realidad se refieren a estos, pero con diferente terminología. Los PJs quedarán con la duda.

Si abandonan el lugar, al volver no quedará ni rastro de los cadáveres (bueno, con un Descubrir, algún charquito de sangre).

Humanos infiltrados cortarán la noche del 12 al 13 las comunicaciones por cable, y destruirán todas las radios emisoras, incluidas las de la policía y ejército. Los barcos que estuvieran atracados en puerto se estarían hundiendo por los boquetes que los Profundos les han hecho en la quilla. Si los PJs descubrieran los planes antes, aún pidiendo ayuda por radio, esta tardaría lo suficiente como para no llegar a tiempo. Ya desde la noche, toda la isla empezará a cubrirse de grises nubarrones, y el ambiente de toda la isla alcanzará un altísimo grado de humedad. Una tirada de Meteorología anunciará que es bastante extraño que esté pasando esto.

Sectarios (los 50 de Pueblo viejo y los 5 de la montaña):

FUE 10 DES 10 P.V. 10 Cordura 0 Escopeta 60%.

Abismales (Profundos, todos iguales).

FUE 14 DES 10 P.V. 14 Zarpa 40% (daño 2D4) Arpón 60% (daño 1D6+1D4) Cuchillo 80% (daño 2D4).

Los PJs pues tienen en sus manos el destino de la isla y quizá del mundo. Lo ideal sería que llevaran pruebas contundentes a los militares o a la policía. Recordemos que sólo se recurre al wargame si los PJs han desmantelado las instalaciones en la montaña. De otro modo, el conjuro lo realizarán los 10 Profundos de la montaña, sin tener que recurrir al “plan B”. Habrán tres grados de credibilidad de los PJs:

– Grado 1: No traen pruebas o no se los cree nadie.

– Grado 2: Traen como pruebas las cartas y el mapa. Las cartas las podrían haber hecho ellos mismos, al igual que el mapa... Por si acaso en la base se movilizan, pero como sea una bromita se les cae el pelo.

– Grado 3: además de las pruebas anteriores, llevan el cadáver (o parte) de un Profundo: ¡movilización general de toda la población! ¡Es la guerra!

De cualquier forma, toda la población será movilizada, la diferencia estará en el tiempo que se tarde. La policía y el ejército distribuirán radio-transmisores de corto alcance para poder comunicarse entre toda la isla. Afortunadamente, en el turno 10 quienes queden con vida recibirán comunicación del Capitán del United States Ship Enterprise, John T. Kirk, quien pedirá información acerca de qué está pasando en la isla, y ofrecerá la posibilidad de desembarcar refuerzos en la playa que deseen. Desde que por la noche perdieron total comunicación

con la base, los militares empezaron a preocuparse y enviaron lo más rápidamente posible a su navío más cercano, temiendo algún desastre natural. Los PJs no deben saber la posibilidad de refuerzos hasta que llegue el turno 10 del wargame.

Estrategia

Si crees que tus jugadores pueden ir un poco perdidos en cuanto a la estrategia a usar en el wargame, pongamos que en la base militar de la isla recomendarán:

1. Hacerse con los puentes para evitar que el enemigo los destruya y pueda evitar así el paso de los vehículos.
2. Mantener fuerzas en Gran Montaña que posean una alta moral/cordura.
3. Tener fe.

Recompensas

1D6 puntos de Cordura por vencer a los seres de la tienda-piscina. 3D6 de Cordura por vencer la batalla de Isla Tranquila.

La Batalla (Wargame)

La distribución de las fuerzas será en parte aleatoria, y en parte basada en la actuación de los PJs durante la partida (en caso de querer jugar con el wargame de forma independiente, ya daremos las instrucciones necesarias más adelante). Sin duda nos dejaremos alguna regla o detalle en el teclado. Contamos con vuestra imaginación para solucionar ese detalle. Y recordad que como en todo juego, sea de rol, wargame, o parchís, tenéis el indiscutible derecho a hacer lo que os de la real gana con las reglas si así lo deseáis.

Componentes del juego

MAPA. Te incluimos aquí el mapa, pero en tamaño reducido. Tendrás que hacer una ampliación al máximo (en DIN A3). Esta ampliación la doblas por la mitad, y haces dos nuevas ampliaciones en DIN A3, una de cada mitad. Así finalmente tendrás el mapa al tamaño adecuado, cuyas mitades tendrás que unir. Al comienzo del juego colocarás las dos fichas de puentes en sus respectivos hexágonos, y la ficha de “turno” en el número 1. Si lo deseas, puedes colorear e incluso plastificar las fichas y el mapa.

FICHAS. Hay varios tipos de fichas, aparte de las dos citadas anteriormente, y que se irán colocando según lo indicado en el apartado “refuerzos”. Cada ficha equivale a unos 10 hombres (o seres), con o sin vehículos. Fotocópialas, pégalas a una o varias cartulinas gruesas, y recórtalas. Los tipos de fichas son los siguientes:

a) *Profundos y aliados:*





Estas fichas tienen dos factores (números) impresos en su parte inferior, el de movimiento y el de combate.

– Profundos. Se desplazan a pie. Van armados con arpones y lanzaarpones. Movimiento 2, Combate 3.

– Ángeles descarnados de la noche. Sirven tanto para atacar a sus enemigos como para transportar a una ficha de sus amigos. Son convocados y atados (estamos hablando de hechizos para someterlos) por los Profundos. Movimiento 8, Combate 4.

– Humanos traidores. Son aliados de los Profundos, y colaborarán con ellos. Poseen vehículos de transporte que les darán más velocidad. Intentarán hacerse con los puentes y destruirlos si resulta estratégicamente adecuado. No necesitan hacer tiradas de cordura. Movimiento 4, Combate 4.

b) *Personajes y habitantes de la isla:*

Disponen de los factores de movimiento y combate (parte inferior) y un tercer factor de dos cifras referido a la Cordura/moral de cada ficha, en la parte superior derecha.

– PJs: disponen de su propia ficha. Como los PJs no llegarán a 10, se supone que otros hombres los acompañan. Su moral/cordura es la más alta de todas (se les supone acostumbrados a cosas raras). Se supone que llevarán armas de fuego, pero por muy buenas que sean no subirá su factor de combate (los otros hombres del grupo que no son PJs compensan). Movimiento 4, Combate 5, Cordura/moral 85.

– Campesinos. La tropa más numerosa. No disponen de vehículos, lo que les hace bastante lentos. Su Cordura está algo por encima de la media. Van armados principalmente con escopetas. Movimiento 2, combate 4, Cordura/moral 60.

– Ciudadanos. Lentos, y poco acostumbrados a aventuras de este tipo. Su Cordura es la más baja de todas, pero corresponde a la media normal en personajes humanos. Sin embargo, son poco de fiar en combate, acostumbran a huir. Van armados con escopetas y armas cortas. Movimiento 2, Combate 3, Cordura/moral 50.

– Ciudadanos motorizados. Igual a los anteriores, pero con vehículos de transporte. Movimiento 4, resto igual.

– Policía. Bien armados y con automóviles. Cordura aceptable. Son unas fichas bastante buenas. Movimiento 4, Combate 4, Cordura/moral 65.

– Infantería. Perteneciente a la base militar en la isla. Lo último que esperaban era una invasión como esta, pero están bien preparados. Armados con fusiles, son los mejores combatientes de la isla. Su moral/cordura es también muy alta. Movimiento 2, Combate 6, Cordura/moral 75.

– Infantería motorizada. Igual a la anterior, pero con camiones de transporte bastante buenos y veloces. Movimiento 5, Combate 6, Cordura/moral 75.

– Marines. Llegarán en el turno 12, enviados por el USS Enterprise. Buenos soldados, pero los isleños deberán aguantar hasta que lleguen. Están comandados por el Mayor Lewis. Movimiento 2, Combate 6, Cordura/moral 80.

– Caballería. Llegarán junto a los Marines, a las órdenes del Mayor Custer. Movimiento 4, Combate 6, Cordura/moral 80.

Turnos

En cada turno (que equivaldrá aproximadamente a un cuarto de hora de tiempo) moverá primero el bando de los Profundos (pueden mover todas, parte o ninguna de las fichas) y después lo hará el de los isleños de igual forma. Dispones de una ficha de "turno" y un marcador de turnos. El árbitro se encargará de llevar a los malos de la mejor forma posible, así como de los refuerzos (los PJs no sabrán en ningún momento cómo van, será el árbitro quien los irá poniendo por sorpresa si se juega el wargame junto al módulo de rol). Los PJs se encargarán del movimiento de los habitantes de la isla.

Durante el turno, siempre colocarán primero sus refuerzos el bando de los PJs, y siempre moverán primero los Profundos y sus aliados.

Movimiento y Combate

Todas las fichas tienen dos factores principales, el primero es el de movimiento e indica el número de hexágonos que puede recorrer (teniendo en cuenta las modificaciones por el tipo de terreno que se dan más adelante). El segundo alude a su capacidad combativa, tanto referido a armas disponibles como al entrenamiento en su manejo. Las fichas del bando humano disponen además de un factor de moral/combate en la parte superior derecha.

La sucesión en cada turno es:

1. Colocación de refuerzos.
2. Movimiento de los profundos.
3. Resolución de ataques realizados por los Profundos.
4. Movimiento de los humanos.
5. Resolución de los ataques realizados por éstos.

Para contar los hexágonos de carretera (y población) como 1/2 punto, la ficha tenía que estar ya previamente colocada en un hexágono del mismo tipo.

Cada ficha tiene una Zona de Control (ZdC) formada por los hexágonos que



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36
Tel. (96) 592 30 40
03003 ALICANTE

rodean a la ficha. Si una ficha enemiga entra en dicha zona de control, se verá obligada a detenerse allí y combatir. Si cuando le toca el turno de mover ya estaba dentro de una ZdC enemiga, podrá quedarse y no combatir o moverse igualmente, pero si se mueve hacia otro hexágono que también entre en la ZdC de ese (u otra) ficha, deberá pararse para combatir. Si entra en la de más de una, podrá escoger si ataca sólo a una o a más fichas a la vez. Está prohibido el movimiento fraccionado, una ficha debe moverse de una sola vez, gastando parte o todos sus puntos de movimiento. También puede decidir no moverse.

Un mismo hexágono nunca podrá ser ocupado por fichas enemigas, pero sí pueden haber en él hasta 3 fichas amigas. La única excepción son los Angeles Descarnados de la Noche, que dada su forma de desplazamiento (volando) no les afecta la ZdC de sus enemigos, y pueden acumularse tantas como se quiera en un mismo hexágono, esté ocupado por quien sea. Sí en cambio podrán ser atacadas o atacar de la forma usual. Una ficha de Angeles puede transportar únicamente a una ficha de Profundos. Puede moverse, cogerla, volver a moverse con ella a cuestras y dejarla en otro hexágono, para luego si todavía le que-

TURNOS

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

PUEBLO
VEJO

SAN
AGUSTO

BASE
MILITAR

PRINCE
PORT

VEJO
FARO



dan puntos de movimiento volver a moverse (o incluso volver a coger y dejar a otra ficha de Profundos), pero en cualquier caso, al final de su movimiento no deberá estar transportando ninguna ficha (pero si podrá estar encima de ella). Por descontado que a estas fichas no les afecta el tipo de terreno. Por otro lado, tampoco tendrán las ventajas (o desventajas) que el terreno otorga en combate. Las fichas de Profundos transportadas no podrán moverse ni un sólo hexágono ese turno.

Los Profundos pueden además moverse por hexágonos de mar a la misma velocidad que por tierra, sin embargo sólo podrán pasar de tierra a mar o viceversa por los hexágonos de playa o por los del puerto de Prince Port.

Cualquier número de fichas puede atacar a cualquier número de fichas, siempre y cuando estén en contacto. Sólo se permite un ataque para cada ficha en cada turno (pero puede defenderse las veces que sea necesario). Para resolver el combate, se sumarán los factores de combate de todas las fichas atacantes, y se multiplicarán por un dado de 3 (un dado de seis caras, teniendo en cuenta que 1 ó 2=1, 3 ó 4=2, 5 ó 6=3). Lo mismo se hará con el (los) factor(es) de combate del que se defiende. Quien obtenga un mejor resultado gana el combate, y las fichas enemigas son eliminadas del juego. En caso de empate se repite la tirada.

Las fichas del bando humano disponen de un tercer factor, el de moral/cordura. Cada vez que entren en combate contra fichas de Profundos o de Angeles Descarnados (no es necesario si sólo combaten contra los humanos traidores), deberán pasar una tirada, sacando dicho valor o menos con un dado de 100 (dos dados de 10 caras, uno para decenas y otro para unidades, el 00 equivale al 100):

- Si estaban atacando, y esa ficha pasa la tirada, atacará normalmente. Si no la pasa, se retirará 1 hexágono (si le es posible y en la dirección que sea mientras se aleje de esa ficha enemiga) y no combatirá, con lo que si se trataba de un ataque conjunto con otra(s) ficha(s), puede que al dejarlas solas hayan quedado en desventaja.
- Si se estaba defendiendo de un ataque del bando Profundo, pasándola se defenderán normalmente, pero si esa ficha no pasa la tirada su factor de combate se reducirá en 2 puntos. En cualquier caso, estará obligada a combatir.

Los puentes pueden ser destruidos si se

desea. Para ello, una ficha deberá colocarse encima, y permanecer allí durante un turno completo sin moverse. Al empezar el siguiente turno, el puente habrá sido destruido y su ficha se retirará.

Las fichas de vehículos no podrán atravesar los hexágonos de montaña, ni los ríos sin la ayuda de los puentes.

Si la ficha de los PJs es eliminada (y se estaba jugando con el módulo de ROL), los personajes que superen una tirada de Suerte habrán sobrevivido, quedando inconscientes durante el resto del wargame (y con los puntos de vida por lo menos a la mitad). De otro modo, habrán perecido. Sería más interesante hacer las tiradas al final del wargame si se llegara al caso.

Despertarán cuando todo haya pasado. Si se dirigen a un pueblo, encontrarán efectivos del ejército ayudando a los supervivientes. Si los Profundos consiguieron hacer la invocación, un cielo tormentoso cubrirá la isla. Si ganaron los isleños, brillará el sol.

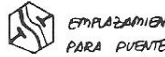
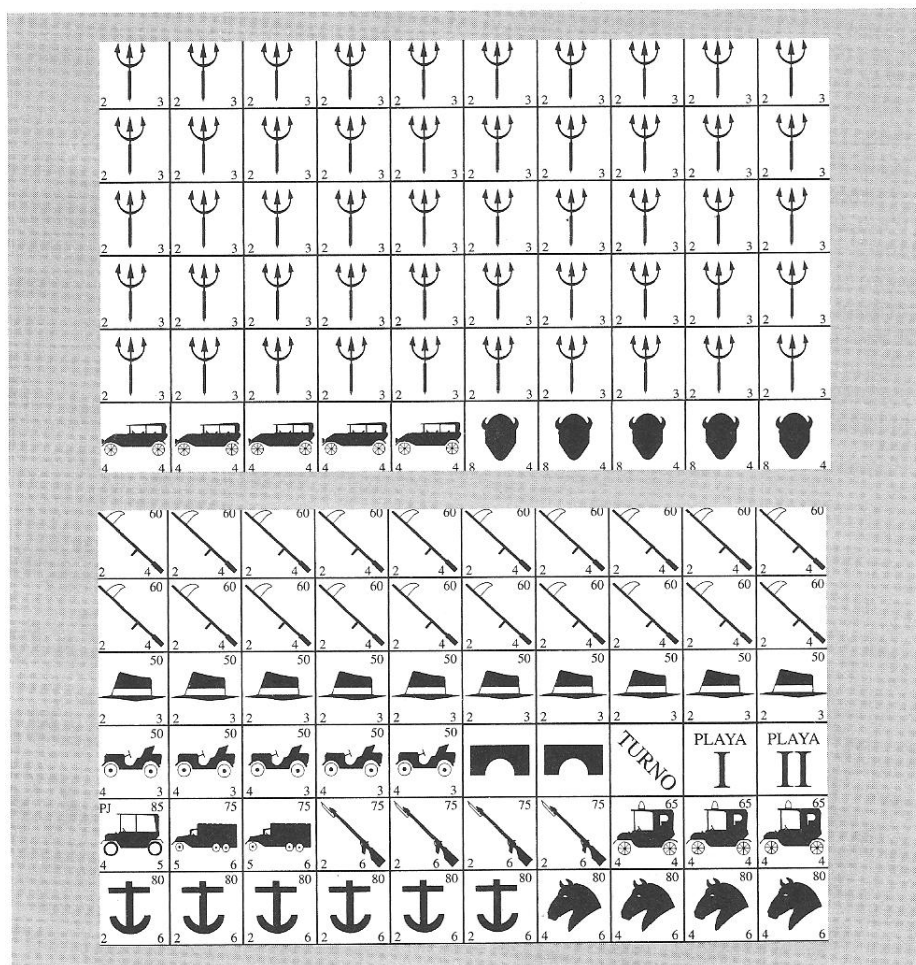
Refuerzos

a) Profundos y aliados:

Turno 1: Se escogerán dos playas aleatoriamente con 1D6 para la llegada de los Profundos. En las playas correspondientes, se distribuyen 20 fichas de Profundos (por lo menos 5 fichas en una de las playas, no todas a la misma). En Pueblo Viejo y/o hexágonos circundantes, 5 fichas de aliados humanos.

Turno 3: Nuevamente se escogen dos playas aleatorias (que quizá coincidan con alguna de las anteriores), y se colocan 30 fichas de Profundos (por lo menos 5 fichas en una de las playas). Si se está jugando con el módulo de rol y en el Grado 1, los Profundos sólo utilizarán una vez la playa de 4 hexágonos que hay al Sur de la montaña.

Turno 5: En cualquier lugar donde haya una ficha de Profundos o a su alrededor (incluso en mar) se reparten las 5 fichas de Angeles Descarnados.



b) PJs y habitantes de la isla:

Se determinarán la distribución de los refuerzos según el grado de credibilidad conseguido por los PJs ante las autoridades. En caso de jugar el wargame únicamente, escoger según el grado de dificultad deseado para este bando, siendo Grado 1 el más difícil.

Grado 1:

Turno 1: La ficha de los PJs en el lugar en que estuvieran sus vehículos (una población,...) o a elegir si sólo se juega al wargame. 1 ficha de policía en San Augusto y 1 en Prince Port. 2 fichas de militares (infantería) en la base o hexágonos adyacentes.

Turno 2: 1 ficha de policía en San Augusto. 4 fichas de militares (2 infantería y 2 infantería motorizada) en base o hexágonos adyacentes.

Turno 4: 5 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 3 de ciudadanos motorizados en San Augusto y 2 en Prince Port.

Turno 10: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 6 fichas de ciudadanos a pie en San Augusto y 4 en Prince Port.

Turno 12: 5 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal).

Grado 2:

Turno 1: Ficha de los PJs donde estuvieran sus vehículos (o a escoger en wargame). 4 militares de infantería y 2 militares de infantería motorizada en la base o hexágonos adyacentes. 2 fichas de policía en San Augusto y 1 en Prince Port.

Turno 3: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 3 de ciudadanos motorizados en S. Augusto y 2

en Prince Port. 6 de ciudadanos a pie en S. Augusto y 4 en Prince Port.

Turno 6: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal).

Grado 3:

Turno 1: Ficha de los PJ en cualquier sitio (excepto montaña o río, claro). Las 4 militares de infantería y las dos de infantería motorizada en base los dos hexágonos adyacentes. 2 fichas de policía en S. Augusto y 1 en Prince Port. 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 3 fichas de ciudadanos motorizados en S. Augusto y 2 en Prince Port. 6 ciudadanos de a pie en S. Augusto y 4 en Prince Port.

Turno 3: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal).

Finalmente, en el turno 10 se recibirán comunicaciones del USS Enterprise, y el bando de los PJs deberá escoger una sola isla en la que desembarcarán los refuerzos. Lo harán en el turno 12, y en esa playa los PJs podrán distribuir las 6 fichas de Marines y las 4 de Caballería.

En el caso de que los Profundos es-

tuvieran ocupando los lugares de refuerzo, las fichas se colocarán en el lugar más cercano posible (que puede incluso entrar directamente en la ZdC de sus enemigos).

Victoria

Ganan los Profundos y compañía si consiguen mantener dos fichas de profundos durante dos turnos enteros en la Gran Montaña, con lo que habrán llevado a cabo la invocación, pero tienen que ser exactamente esas dos fichas. Si una muere vuelve a empezar el proceso de esperar dos turnos completos. Obviamente, también ganarán si eliminan por completo a sus enemigos.

Ganarán los humanos de la isla si consiguen aguantar hasta el turno 20 (ya que los Profundos no podrán aguantar mucho más de 5 h. y tendrán que retirarse) sin que los Profundos lleguen a colocar dos fichas (de Profundos) durante dos turnos enteros en Gran Montaña, o si eliminan a todos sus enemigos. ●

Terreno	Costo en P.M.	Efecto de combate
Normal	1	No tiene efectos
Montaña	2	+1 al factor de combate del que esté en ella, tanto si ataca como si defiende
Población	1/2	Igual a montaña
Camino/puente	1/2	No tiene efectos
Río	2	-1 al factor de combate tanto en defensa como ataque si se está en él
Playa	2	No tiene efectos
Base militar	1/2	+2 al factor de combate del que esté en ella, tanto en ataque como defensa



Juegos de Rol Estrategia Simulación Cómics

C/. Abat Escarré, 13 (Junto Eix Macià) – Tel. 723 17 22 - SABADELL