

# Limpieza étnica

o

Sodomía de día, alegría, sodomía de noche, puro fantoche

o

¡Dios ha muerto, pero no os preocupéis, quedo yo!

(Dominic, un mal día...)

Esta aventura para In Nomine Satanis/Magna Veritas está diseñada para un grupo de Ángeles o de Demonios en espera de promoción de Grado, (por ejemplo de Grado 2), o quizá por un grupo del que se sospeche que halla tenido o pueda tener una pequeña crisis de fe...

## Lo que pasa aquí, o “el cómo y el por-que”

¿Qué hay que hacer para probar la fe de los Ángeles del Cielo... o de los Demonios del Infierno? Esta es la pregunta que se hacen continuamente Dominic, Arcángel de la Justicia, y Andromalios, Príncipe-Demonio del Juicio. Una respuesta simplista sería recurrir a Walther y a José, respectivamente Arcángel de los exorcistas y Arcángel de la Inquisición, que ya se encargarán de hacer lo que haga falta a quién sea... ¿Pero por qué hacer las cosas sencillas cuando se pueden hacer complicadas? Quizá demasiado complicadas...

Así que un buen día Dominic y Andromalios, usando la línea de teléfono rojo Cielo-Infierno elaboraron un test de pureza, una trampa para Ángeles y Demonios en la que las víctimas deberían cuestionarse el fundamento de su fe: Dios o satán y su Eternidad respectiva.

Los Ángeles o los Demonios serán enviados a una misión a Croacia, donde los acontecimientos terrestres anuncian convulsiones políticas que no son del agrado del Cielo (o del Infierno). Los Pj van a ser probados, evidentemente, pero también servirán para probar el nuevo juguete de Dominic y Andromalios. Es la primera vez que se utiliza.

## Si hoy es lunes...

### Introducción para los dos grupos

El contacto habitual de los Pj (o al menos el que os halla convocado en misión más a menudo), llamará a los Pj un magnífico lunes por la tarde, en el lugar habitual de reunión. Les dará sus órdenes y les explicará en líneas generales de qué se trata: En un pequeño pueblecito de Croacia va a tener lugar una conferencia ultra secreta...

Está organizada por los responsables de la iglesia polaca por un lado, y por determinadas facciones del gobierno no demasiado amigos de todo lo que huele a cura. Es necesario que dicha conferencia se lleve a cabo y que se remate (en el

buen sentido de la palabra, respetando los preceptos de los superiores respectivos.

El contacto dará a los Pj billetes de avión para Croacia, la salida está fijada para el día siguiente a las 9'14 h. en Barajas. Insistirá que la discreción es algo absolutamente indispensable. Es por esa razón que el grupo ha sido elegido por los superiores: para que no halla fugas de información “*hacia el otro lado*”. No se trata tanto de la capacidad de combate de los Pj como de su fe en la causa... Una vez dadas estas últimas recomendaciones, el contacto de los Pj les presentará a un desconocido, afirmando que les dará información más precisa sobre el tema:

### Introducción para Magna Veritas

Es Nagel, Ángel de grado 2 al servicio de Dominic, el que dará los detalles y la información traumática a los Pj. En el Cielo, los rumores de una guerra abierta y total contra el infierno son cada vez más insistentes. Lauren y Mikel se preparan para el Armagedón, el ataque final. El Consejo defensivo Celestial intenta calmar los ánimos, con escaso éxito.

Las novedades no son pues muy alegres. Lo peor de todo es que se dice que ha nacido un nuevo Príncipe en el Infierno, cuyo nombre aún es desconocido, pero se sabe que sus poderes son similares a los de Matías o Emmanuel. Con ello los demonios pretenden formar una quinta columna en el Cielo. Rumores sin confirmar hablan de un intento de asesinato en la persona de Dios, pero Nagel se niega a creer que sea cierto. Si los Pj le hacen más preguntas al respecto, los acusará de heréticos, y los amenazará con un juicio ante Dominic si persisten en ello. A continuación pasará a explicarles la misión propiamente dicha:

La conferencia es de vital importancia para el Bien. Un acuerdo entre la iglesia croata y el gobierno permitiría rehabilitar las iglesias croatas. El acuerdo prevé también la “*importación*” de personal eclesiástico, con lo que Croacia se convertiría en una gran potencia eclesiástica (y, por consiguiente, del Bien). Por desgracia, entre los miembros de la oposición se han detectado Demonios que podrían estar al servicio de éste nuevo Príncipe, cuya misión sería, seguramente, hacer fracasar la conferencia. Los Pj tienen apenas doce horas para prepararse. Un servidor de Dios les esperará en el aeropuerto. Buena suerte... ¡y que Dios les acompañe!

## Introducción para In Nomine Satanis

Es Velid, Demonio de Grado 2 al servicio de Andromalios, el que da los detalles y la información traumática a los Pj. En el Infierno, los rumores de guerra abierta y total contra el Cielo son cada vez más insistentes. Baal y Bifrón se preparan para el Armagedón, la última batalla. Los Señores de la Información intentan calmar los ánimos, con escaso éxito.

Las novedades no son pues muy alegres. Velid recuerda a los Pj la existencia de un Arcángel llamado Emmanuel, cuyo poder principal es poder hacerse pasar por Demonio. Es seguro que él y sus chicos han reorganizado la quinta columna angélica en el infierno, que tantos quebraderos diera en su día, cuando estaban a las órdenes de Matías, el Arcángel renegado (ver manual, págs. 15-16). Algunos han sido capturados, y han muerto sin hablar. Rumores sin confirmar hablan de un intento de asesinato en la persona de Satán, pero Velid se niega a creer que sea cierto. Si los Pj le hacen más preguntas al respecto, los acusará de heréticos, y los amenazará con la mayor naturalidad del mundo en enviarlos mil años al infierno de Kobal. A continuación pasará a explicarles la misión propiamente dicha:

La conferencia es de vital importancia para el Mal. Un acuerdo entre la iglesia croata y el gobierno militar permitiría usar las iglesias en mal estado como residencia provisional de los soldados que aún no tienen cuarteles. Eso sería perfecto, pues las iglesias perderían poco a poco su poder y se pervertirían lentamente. El Mal no tendría entonces que hacer mucho más para terminar con la religiosidad del pueblo croata. Por desgracia, entre los representantes de la oposición militar se han detectado Ángeles que podrían estar al servicio de Emmanuel, cuyo objetivo sería, evidentemente, hacer fracasar la conferencia, para que las iglesias conservaran su poder. Los Pj tienen apenas doce horas para prepararse. Un familiar les esperará en el aeropuerto. Buena suerte... ¡y que el Infierno les acompañe!

## Nota para el Director de Juego

Es evidente que ninguno de los célebres participantes estará presente en realidad. Se trata de una prueba, todo es falso. Los participantes en la conferencia son Ángeles al servicio de Dominic o demonios al servicio de Andromalios con el poder de Polimorfo. No habrá Ángeles al servicio de Emmanuel ni Demonios al servicio de un nuevo Príncipe inexistente. Todos los participantes Angélicos o Demoníacos serán indetectables por medios mágicos. La intervención del ejército será, por contra, real. Se trata de unas maniobras de entrenamiento. Lo mismo reza para los civiles, que saben que de cuando en cuando el ejército hace maniobras de esas, y que tiene la orden de comportarse como si se tratase de una crisis. En suma, un rol en vivo a lo bestia...

## ... esto es la ex-Yugoslavia

Barajas: a su llegada al Aeropuerto, los Ángeles o los Demonios no podrán evitar fijarse en el cartel publicitario de "Tejanos Jesús", bajo el que les espera una jovencita... de esas que quitan el hipo. Se acercará sonriente, como si los esperara, y se identificará como su contacto. Se llama Anna Alier. No ha podido conseguir billetes para un vuelo comer-

cial, pero sí para un vuelo especial de Cruz Roja Internacional transportando medicinas, alimentos y ropa.

Los Pj se harán pasar por observadores de Cruz Roja. Anna Alier los llevará a una oficina aislada donde les exigirá desnudarse completamente y mostrarle su aura. segura de su identidad, les dará uniformes de la Cruz Roja, y les confiscará todas las armas que pudieran llevar encima, dejándoles como mucho una navaja suiza o similar... (que, para un miembro de la Cruz Roja, es bastante habitual llevar encima. Pasadas estas formalidades, dará a cada Pj un pasaporte suizo (para los que no lo sepan, solamente los suizos pueden ser observadores de la Cruz Roja, debido a su legendaria neutralidad)

El avión aterrizará en un aeropuerto militar, donde los oficiales se harán cargo del cargamento para distribuirlo junto con la Cruz Roja. En el avión, en un vuelo que transcurre sin incidentes, Anna explica a los Pj que en un principio su papel consiste en asegurarse que el cargamento llega hasta los necesitados... pero que deberían arreglárselas para esfumarse lo más discretamente posible para dirigirse a la aldea de Bijelo Polje por sus propios medios. Una vez allí deberán ponerse en contacto con Antón Jaleski, no puede decir más, pues nada más sabe.

## ¡Que empiece la fiesta!

Sería realmente demasiado fácil si todo ocurriera según lo previsto, ¿verdad? En el aeropuerto croata no hay representantes de la Cruz Roja... pero en cambio están los militares. Los voluntarios del avión empezarán a pensar lo peor... y con razón. El capitán al mando se identificará. Es un tipo muy amable, muy correcto... y con órdenes muy estrictas: trae consigo un documento de su gobierno según el cual todo el cargamento debe ser entregado al ejército.

Mientras que los voluntarios y Anna gastan saliva con el capitán, éste, como quien oye llover, da la orden a sus hombres de descargar el avión y llevar las cajas a los camiones que esperan en el exterior del aeropuerto. Se trata de un auténtico convoy, bien escoltado. Si los Pj tienen buena vista, podrán darse cuenta de que cada camión tiene pintado el nombre de su regimiento y de su cuartel. Diez de estos camiones vienen del Segundo Regimiento de la Guardia Democrática... en Bijelo Polje.

Si los Pj cogen al toro por los cuernos y llegar hasta Bijelo Polje escondidos en los camiones, tendrán que hacer prueba de mucha discreción (tirada media) tanto a la subida como a la bajada. También pueden tomar un taxi, alquilar o robar un coche, etc... Se trata de desaparecer del aeropuerto, que evidentemente está bajo cobertura militar mientras se descarga el avión y se cargan los camiones.

## Bijelo Polje

Pequeña aldea en el culo del mundo Bijelo Polje no figuraría siquiera en los mapas sin el Segundo Regimiento de la Guardia Democrática Popular (Segundo RGDP). Cuenta con 252 habitantes... y 3.000 militares. El acuartelamiento está situado a unos 2 km. de la población, que se compone de un ayuntamiento, una tienda donde se puede encontrar de todo en general y nada en particular, de un hostel-bar donde

hay la única televisión del pueblo y de un panadero que hace pan cuando tiene harina. Paradójicamente, los campos que rodean Bijelo Polje son campos de trigo, no de minas. Así que, lector curioso, seguro que te preguntas... ¿por qué falta harina en una comarca productora de trigo? Se trata de las maravillas de la economía planificada: La aldea cultiva trigo... y lo envía a la central regional que a su vez lo envía a la central estatal que lo redistribuye a las centrales regionales que a su vez lo distribuyen a cada población. ¿Sencillo, no? Antón Jaleski es precisamente el panadero de la población. Para nuestra historia, meteremos dentro de su cuerpo a quien corresponda: A Dominic, Arcángel de la Justicia si estamos jugando a **Magna Veritas**. A Andromalios, Príncipe del Juicio si lo hacemos a **In Nomine Satanis**.

Antón (que evidentemente no se identificará) proporcionará a los Pj un lugar para dormir, acomodándolos en el almacén de harina, que está vacío. Compartirá con ellos una frugal cena, mientras les pone en antecedentes de lo que sabe: La conferencia tendrá lugar en el salón de actos del Ayuntamiento. Algunos oficiales del ejército ya han llegado, los otros asistentes lo harán mañana.

Además del presidente Croata y de sus asesores por un lado, y varios representantes de la Iglesia por otro, estarán presentes en la conferencia el cardinal Ladisla, consejero particular del Papa en el Vaticano, y el general Smirnoff, un ex militar de la URSS que ha sabido nadar y guardar la ropa tras la caída del muro. Aunque ambos gustan de mantenerse en la sombra, ellos son las dos figuras clave de la conferencia: El cardinal Ladisla es una figura bien conocida tanto por Ángeles como por Demonios. Es el encargado de la logística del Vaticano. Respecto al general Smirnoff, era uno de los Halcones del Partido en los viejos días de Tito. No forma parte de la jerarquía demoníaca... pero hace tiempo que sus actos le han asegurado una plaza en el Infierno.

Los Pj no tendrán ninguna duda de que esos individuos son los que dicen ser. Los han visto en TV, en las fotos de los periódicos, en los dossiers que se les han dado sus respectivas organizaciones.

La conferencia se inicia el miércoles, a las 9 h. de la mañana. La sala de actos del ayuntamiento está protegida por agentes del servicio de seguridad polaco, así como por un grupo de élite de Guardias Suizos del Vaticano (y que no, no llevarán sus uniformes de gala). Ambos grupos vigilarán todas las entradas al Ayuntamiento y sus alrededores. De la comida de los conferenciantes se ha encargado un chef de reputada fama llamado Lenotreski. Respecto a los soldados, su alimentación corre a cargo del segundo RGDP (que a su vez les da los alimentos requisados a la Cruz Roja) Si los Pj no hacen nada, la conferencia se desarrollará de la siguiente manera:

- De 9 h. a 10'30 h. (hora de la primera pausa). Sin problemas. Los asistentes discuten, nadie se baja del burro.

- De las 11 h. a las 12'30 h. (hora de comer):

**MV:** El presidente croata y el general Smirnoff empiezan a perder terreno ante los argumentos de los eclesiásticos. No obstante, el presidente rechaza de plano la importación de personal eclesiástico extranjero. Smirnoff no dice nada pero toma notas.

**INS:** Los representantes eclesiásticos se ven superados por el presidente y Smirnoff, que no solamente quiere convertir las iglesias en cuarteles sino cerrar la embajada vaticana y la sede de la compañía de Jesús. Ladisla no está en absoluto conforme. Como mucho, pueden sacrificarse los jesuitas, pero la embajada Vaticana no es negociable.

- 12'30 h. hasta las 14 h. Descanso para comer. Berenjenas rellenas, escalopes de salmón al oporto, cordero guisado con salsa de arándanos y puré de patata, peras flambeadas con frambuesas y coñac, cafés y licores... ¡Y sigue sin llegar harina a la panadería!

**MV:** El general Smirnoff se acerca discretamente al oficial del destacamento del Segundo RGDP que trae la comida para el servicio de seguridad. Le pregunta si todo está preparado, y si sus hombres saben lo que tienen que hacer. Esto los Pj no tienen por qué oírlo... a no ser que tengan las orejas muy muy largas.

**INS:** El cardinal Ladisla se acerca discretamente al oficial del destacamento del Segundo RGDP que trae la comida para el servicio de seguridad. Le pregunta sobre su salud, sobre si se encuentra a gusto en su destino, en resumen, simpatías. Sin embargo, el oficial contesta que todo está preparado, y que el plan se llevará a cabo según lo previsto. Esto los Pj no tienen por qué oírlo... a no ser que tengan las orejas muy muy largas.

- De 14'30 h. hasta las 17 h. aquello parece Troya. Los gritos se oyen al otro lado de la puerta (o a cierta distancia de las ventanas) sin tener que pasar tirada alguna... y se dicen de todo menos bonito. El general Smirnoff y el cardinal Ladisla consultan su reloj cada vez con más frecuencia.

- 17'30 h, empieza la fiesta:

**MV:** En el momento en que los representantes eclesiásticos parece que van a arrancar al presidente casi todas las concesiones que exigen, empiezan a oírse ruidos desde el exterior (ver *El ataque*). El general Smirnoff se levanta, desenfunda su arma reglamentaria y le dispara fríamente al cardinal Ladisla en pleno rostro. Inmediatamente declara la ley marcial.

**INS:** Cuando el presidente croata está a punto de lograr su objetivo, es decir, eliminar toda la influencia de la Iglesia en Croacia, empiezan a oírse ruidos desde el exterior (ver *El ataque*). El cardinal Ladisla se levanta, desenfunda un arma que llevaba oculta dispara fríamente al general Smirnoff en la cabeza. A continuación pide serenidad, afirmando que todo va bien, y que la situación está bajo control.

Los miembros de seguridad del grupo que halla iniciado el ataque (según el juego) reaccionarán inmediatamente aprovechando la sorpresa para neutralizar a sus homólogos del otro bando.

## El ataque

---

De los 3.000 hombres del segundo RGDP, 2.000 participan en la toma y bloqueo de Bijelo Polje. El objetivo es el control absoluto de la zona. Los soldados se emplearán a fondo, sus órdenes son de responder si hay el menor asomo de resistencia. Sus AK47 están cargados con munición real, así como todo el material que llevan, incluidos los tanques, los lanzagranadas y los misiles anti lo que sea. El objetivo primordial es la destrucción de todos los medios de comunicación entre el pueblo y el exterior. Para ello, las líneas telefónicas serán cortadas, la televisión del bar confiscada, todas las casas sin excepción serán registradas para confiscar todo el material de audio y vídeo, o lo que pudiera servir para fabricar uno. La población será cercada por un dispositivo de carros de combate, vehículos blindados ligeros que patrullarán por la población y sus alrededores y por una estación de tiro de misiles Tierra-Aire y de Tierra-Tierra, con su radar de tiro y su ordenador de elección de blancos. Todo ello para asegurarse de que todo lo que salga de la aldea y sea más grande que un cerdo sea abatido a tiros. Si el lector no es muy bueno haciendo números, 2.000 soldados equivalen a más de 7 por habitante del pueblo. Los Pj, junto a todos los habitantes de Bijelo Polje, son ahora literalmente prisioneros de los militares, que los reunirán en la plaza para que el general Golioski (comandante del segundo RGDP) les haga un pequeño discurso:

**MV:** Está acompañado por Smirnoff y por el presidente croata, a sus pies se encuentran los eclesiásticos supervivientes, esposados y fuertemente vigilados.

**INS:** Está acompañado por Ladisla y los representantes eclesiásticos, a sus pies se encuentra el presidente croata y sus asesores supervivientes, esposados y fuertemente vigilados.

**INS/MV:** El discursito en cuestión es más o menos como sigue: *“Estamos aquí para defender el Nuevo Orden. Por todo el país y por todo el mundo, los restos de una vieja dictadura están siendo derribados. El ataque liberador, largamente preparado sobre la Tierra y en el cielo se desarrolla como tenía que suceder. Regocijaos, habitantes de Bijelo Polje, pues sois testigos de una Nueva Era. Respecto a los traidores que están a mis pies, nuestros Nuevos Amos cuando lleguen en su momento, se ocuparán de él...”*

Al Dj le corresponde hacer variaciones más o menos artísticas sobre el tema, pero básicamente el meollo del asunto que ha de pronunciar cada una de las partes es ése. ¿Y que hay de la “resistencia”?

**La resistencia:** Al inicio del ataque, Antón Jaselski intentará por todos los medios contactar con los Pj y hacerlos regresar lo más rápido posible a su casa. Allí puede esconderlos en un sótano que hay bajo una trampilla disimulada en el almacén de harina... donde también se encuentra la única radio que no ha sido confiscada (lamentablemente, es un receptor de onda corta). Si aceptan, no podrán oír el discursito de Golioski, pero Jaselski se lo contará. Si se niegan a esconderse, o el panadero no puede reunirlos a todos, los que

anden por la calle serán conducidos a la fuerza a la plaza a escuchar al general. Si se resisten, los soldados los obligarán a golpes, si se defienden o usan sus maravillosos poderes mágicos dispararán contra ellos

## Qué pasará ahora

---

Los prisioneros (sean eclesiásticos o miembros del gobierno según se juegue a **INS** o a **MV**), serán conducidos al cuartel del segundo RGDP bajo una fuerte vigilancia. El cadáver del Cardenal Ladisla o del General Smirnoff será expuesto en la plaza pública, como ejemplo para los reticentes. Si los Pj intentan verificar si se trata realmente de un cadáver, no tendrán ninguna duda. Es un cadáver... con el rostro desfigurado por un balazo. Si alguien usa el poder de Psicometría inteligentemente y lo lanza *sobre la ropa del muerto*, descubrirá que las ropas han salido de un saco, para ser colocadas en un cadáver que tenían escondido en la cocina. Si el poder se lanza sobre algún objeto personal (unas gafas, un anillo) revelará que ha sido retirado de un cuerpo para ser colocado en otro. Seguidamente, se ha sentido un fuerte ruido, todo se ha sacudido... y nada más.

Patrullan por el pueblo grupos de 12 soldados armados, y ya hemos dicho que hay un dispositivo de vigilancia compuesto por carros blindados y otras cosas. No obstante, si algún Pj aguafiestas logra escapar de la aldea usando una combinación más o menos inteligente de Atravesar Muros, Invisibilidad, Forma Gaseosa o incluso Electricidad, bueno, el Dj lo lleva al comedor, lo sienta en el sofá, le dice cómo funcionan el vídeo y el aparato de música, le pasa su colección de Play Boy y le dice que se lo tome con calma, que ya se le llamará. Y se olvida de él, al menos hasta el final de la partida. Si el intento de huida fracasa (del pueblo, no del sofá), lo más probable es que el Pj en cuestión sea abatido a tiros. Jaselski propone a los Pj organizar la resistencia contra el enemigo. Si los Pj aceptan, pueden contar con N+1 miembros (siendo N el número de Pj y el +1 Jaselski en persona... Su cuartel general será el sótano donde se esconden. Jaselski les explicará que su padre usó éste refugio en tiempos de la segunda guerra mundial, y que los nazis nunca lo descubrieron... Espera que siga siendo así con los soldados del RGDP.

## La radio de onda corta

---

Si a algún Pj se le ocurriera desmontar la radio, (y pasara una buena tirada en Electrónica) vería que le faltan componentes... es imposible que funcione correctamente. Y sin embargo, funciona. Está trucado para emitir un ruido sordo, de fondo, muy similar al que se produce cuando se cambia de emisora. En el cuartel hay un par de locutores que, cada vez que los Pj enciendan el aparato, recibirán una señal (emitida por el mismo) radiando a continuación alguna de las informaciones (falsas) que tienen almacenadas para la ocasión:

**INS:** *En todos los países que de una forma u otra estaban en crisis ha tenido lugar de manera simultánea un golpe de estado, al parecer dirigido por los religiosos del país o de los países vecinos. Una vez destituido el poder central, se*

*ha declarado la Ley Marcial, con lo que los nuevos dirigentes pueden hacer lo que les dicte su capricho. En estos instantes los responsables de la Iglesia están reunidos con el Secretario de las Naciones Unidas, para discutir el nuevo estado de paz mundial. La Iglesia, en diferentes comunicados, insiste en que es por el bien de la Humanidad por lo que se ha visto obligada a actuar. El Papa aún no ha hecho ninguna declaración, pero ha delegado sus funciones en dos colaboradores: los Cardenales Lauren y Mikel. La Ley Marcial se ha declarado ya que todo estado de paz Mundial debe pasar por un período de purificación del Mal. El Mal debe ser expurgado, y devuelto al Infierno, que es su lugar...*

Esta información se irá dando con cuentagotas, aderezada con crujidos de estática y cortes de emisión, más que nada para poner nerviosos a los Pj y que se traguen mejor la bola.

**MV:** *En todos los países donde la Iglesia tenía aún un peso específico se han producido graves atentados contra los principales monumentos religiosos, que han quedado reducidos a ruinas. Es una pérdida enorme para el patrimonio cultural de la humanidad. Al mismo tiempo, un golpe de estado internacional, organizado por fuerzas neo-comunistas ha tomado el poder en todos los países del mundo. Los comentaristas no parecen entender el poder simbólico de la destrucción de las Iglesias. En el Vaticano, un comando especial lanzó un fuerte ataque contra el palacio papal. Los Guardias suizos intentaron resistir en el exterior, para luego hacerse fuertes en las dependencias. Ningún observador pudo seguir el combate de cerca, pero al parecer las fuerzas especiales atacantes disponían de lanzallamas y armas pesadas, mientras que la Guarda Suiza ponía en marcha algún tipo de defensa eléctrica, a juzgar por los numerosos estallidos de luz, como relámpagos o rayos, que se veían desde el exterior. Sin embargo, su heroica resistencia fue inútil, pues los despojos del Papa fueron arrojados a la calle junto a diferentes objetos relacionados con el culto católico, mancillados y convertidos en chatarra...*

*En una conferencia en directo desde la ONU, el General Baalov y el Comisario Malphaski del la “nueva URSS” han explicado esta toma de poder mundial: Solamente puede y podrá haber paz en la Tierra cuando el mundo esté unificado bajo una única bandera. Es un hecho. Y no puede ni podrá haber paz en la Tierra mientras el hombre crea en otra cosa que no sea su futuro.*

*Hay que dejar de creer en dioses que tras 2000 años solamente han provocado matanzas y genocidios. Los hemos combatido durante 2000 años. Hoy, hemos ganado...*

## Retorno al pueblo

Y aquí, por petición popular, el calendario de los acontecimientos que tendrán lugar en la población:

### Día 1

17:30. Ataque al pueblo por el segundo RGDP

19:00. Discurso sobre el Nuevo Orden por el jefe del pueblo, el General Golioski.

23:00. El silencio de la noche se rompe por numerosos silbatos dando la alerta. El bloqueo de la población se abre pa-

ra dejar pasar una enorme limousine negra sin matrícula, de vidrios tintados. Una vez detenida en la plaza, apagará los faros y esperará, hasta que el alcalde, que dormía profundamente en su casa, sea sacado de la cama y llevado en batin y pijama hasta el coche. De él sale un hombre delgado, vestido de negro, con gafas de sol. Lleva un pequeño maletín en la mano. Los soldados se ponen firmes ante él, y lo llevan hasta el ayuntamiento. El recién llegado es, según el juego, un Ángel al servicio de Dominic (INS) o un Demonio a las órdenes de Andromalios (MV)

### Día 2

05:30. Reunión general de vecinos en la plaza mayor. Los habitantes son obligados por los soldados a salir de sus casas, de grado o a la fuerza. Se ha colocado un estrado en el centro de la plaza, y los soldados protegen un pasillo desde el Ayuntamiento al estrado. Si los Pj estaban durmiendo, sin problemas, no son descubiertos. Por el contrario, basta con que uno solo de ellos salga de su escondrijo sobre las 5 h. para que sea conducido a la plaza junto a los del pueblo. Una vez la gente sea reunida y contada, un hombre de negro (el que vino en la limousine) saldrá del ayuntamiento, y caminará sin prisa por el pasillo de soldados hasta el estrado. Los soldados y los habitantes del pueblo lo rodean, dentro de un radio de 30 metros, el alcance de un poder de Detección del Bien o del Mal. El recién llegado pronunciará el siguiente discurso: “Me llamo Basil Warsul, y he sido enviado por el Nuevo Poder. Vosotros, habitantes de Bijelo Polje, tenéis suerte. Habéis sido y sois testigos del nacimiento de un Orden Nuevo. Por ello, vais a ser recompensados. Las nuevas autoridades del país han decidido conservar el pueblo en su estado actual, y por ello han decidido ofrecer nuevas viviendas, más lejos al Este. Así esta pintoresca población será preservada por siempre jamás de la locura humana. Vendrán camiones a recogeros, familia por familia, con las cosas que podáis llevar con vosotros, a partir del mediodía. Permaneced tranquilos en vuestras casas y preparaos”. Mientras los murmullos de protesta recorren la multitud, y la gente se gira intranquila mirándose los unos a los otros y preguntándose qué va a suceder, Basil Warsul se concentra sobre la multitud, lanzando su poder de Detección, ya sea del Bien o del Mal. Si uno o más de los Pj están en la plaza, serán inmediatamente descubiertos... salvo si gozan de los beneficios de una inmunidad a este tipo de poder.

10:30. Los primeros camiones de desalojo llegan y empiezan a situarse en las afueras de la población. El bloqueo sigue siendo infranqueable. Hasta la hora del toque de queda, la iniciativa queda en manos de los Pj. La radio sigue emitiendo noticias falsas, a cada cual más apocalíptica. Los militares irán vaciando el pueblo de sus habitantes, familia por familia, mientras Jaselski (Dominic o Andromalios) se mantiene en un segundo plano, observando cómo reacciona cada uno de los Pj... y posiblemente riéndose para sí.

17:30. Toque de queda. Se instalan proyectores, las patrullas criban la población. Por la noche, Antón se despierta con un arrebató y dice que es la hora de reaccionar. Solo, o con los Pj que quieran acompañarle en su peregrinación nocturna, empezará a realizar numerosos actos de protesta, del estilo de: Pintar grandes cruces rojas en las paredes (invertidas o no, según su ideología) con slogans subversivos

contra el Nuevo Orden, rajar neumáticos de vehículos militares con un cuchillo, colocar patatas en los tubos de escape para que no halla expulsión de gases y los motores estallen, etc...

### Día 3

Durante la mañana, el desalojo prosigue. Los militares parecen seguir un orden predeterminado, desalojando unas familias sí y otras no... Ni una grieta en el bloqueo y soldados por todas partes.

12:00. A esta hora Jaselski decide sacrificarse en nombre de la resistencia universal al opresor. Esgrimiendo una pequeña pistola automática (sacada no se sabe de dónde), saldrá para intentar eliminar a el máximo número de responsables posibles. Es consciente de que va camino a la muerte, pero como le dirá dramáticamente a los Pj *“es mejor morir como un león que vivir como una oveja”*. Si los Pj le impiden físicamente salir, empezará a hacer ruido, incluso disparará un par de tiros, para atraer la atención de las patrullas enemigas (y tendrá suerte, una patrulla aparecerá al cabo de 1D6 minutos). En ese caso los Pj deberán esconderse, momento en el que se zafará de ellos y saldrá corriendo a la calle. A destacar los cambios que ha sufrido la personalidad de Jaselski: por la noche en lo máximo que pensaba era en hacer una resistencia más o menos pasiva, ahora habla de muertes y suicidios por la causa. Si los Pj dejan marchar a Jaselski, éste logrará escabullirse hasta entrar en el Ayuntamiento... y nunca más saldrá. Si alguno de los Ángeles/Demonios deciden acompañarlo, habrá que recordar que el ayuntamiento está defendido por una buena guarnición de soldados. El general Goliosky y Basil Warsul están en el despacho del alcalde, en el primer piso. En cada puerta, en cada pasillo hay soldados vigilando, y entrar por la fuerza solamente se resolverá con una ensalada de tiros... en la que Jaselski se abstendrá de usar sus poderes.

12:30. Aumentan las patrullas de soldados por todo el pueblo. Varias unidades salen del Ayuntamiento, y se forman controles en las calles principales, haciendo aún más difícil la circulación. Se instalan megáfonos en varios árboles y sobre los vehículos blindados.

13:00. Se abre una brecha en el bloqueo. Una furgoneta entra en el pueblo, con los cristales tintados y sin matrícula. Aparca ante la puerta del Ayuntamiento y son sacados de ella:

**INS:** Un grupo de hombres muy delgados, muy tiesos, con uniforme para-militar y macutos. Aunque todos llevan el pelo muy corto, uno de ellos destaca por ser bajito, casi un enano, y tener la cabeza totalmente afeitada.

**MV:** El grupo de hombres más dispar que nunca se halla visto, que baja de la furgoneta insultándose y pegándose entre sí.

13:30 Las familias que no han sido desalojadas son reunidas en la plaza mayor. Alrededor de Basil Warsul se encuentran ahora el grupo recién llegado. A sus pies se encuentran los restos de Jaselski, acribillado a balazos, con un tiro de gracia en mitad de la frente. Todo lo que dirá Warsul será retransmitido por los altavoces a todos los rincones del pueblo, así que los Pj lo oirán por fuerza: *“El juego ha termina-*

*do. Habéis perdido. ¿Para qué seguir peleando? Ya nada os retiene aquí. Vuestra misión ha fracasado, sea cual sea la que os hallan dado tras dos mil años de luchas sin sentido. Os voy a dar una última oportunidad. Os dejo 10 minutos para reflexionar y rendiros. Pensadlo bien. Somos como vosotros. No tiene por qué haber perdedores hoy. Los de abajo y los de arriba somos hermanos. El gran juego ha durado más de dos mil años, pero ya se ha acabado. Entregaos y no nos obliguéis a usar la fuerza... Venid a mí...”* Y así durante diez minutos, mientras los del pueblo lo miran todo con ojos muy abiertos sin entender nada. Ahora, todo depende de la reacción de los Pj. Si parecen emocionados por el discurso, o si se tragan aunque sea un poquillo eso del amor fraterno, insiste... Vas por buen camino.

13:40. Los altavoces vuelven a ladrar la voz de Basil. Los soldados están nerviosos, al igual que los del pueblo, no entienden nada... *“No me escucháis pero sé que estáis aquí. Tengo un mensaje para vosotros: es de Jaselski. En el último momento entendió que estaba equivocado, que la única vía era la nuestra. Y ahora os toca a vosotros. Si no os entregáis, haré ejecutar a un rehén por minuto a partir de las 13:50. No quiero un baño de sangre, pero quiero que os entreguéis. Venid a mí. Es una oportunidad que nadie os ofrecería si el resultado de la batalla hubiera sido otro. Venid...”* Los del pueblo, bastante desconcertados, son colocados formando varias filas indias según su estado: hombres, mujeres, niños y ancianos.

13:50h. Primera detonación. Uno de los guardias de corps de basil se adelanta, pistola en mano, y le suelta un balazo en el cráneo a uno de los viejecitos, que se derrumba en el suelo como un muñeco roto. Las filas se agitan, pero los soldados, pálidos como muertos, los hacen mantenerse en posición. (Por cierto, no son tan brutos, usan el poder de Sueño para dejarlos inconscientes algunos minutos. Luego se llevan los “cadáveres” al ayuntamiento, más que nada para que no se despierten en mitad de las ejecuciones y tiren de la manta.

14:00. Basil Warsul vuelve a coger el micro: *“Ya tenéis diez muertes sobre vuestra conciencia. Estoy harto. Mis hombres van a ir a por vosotros. Salid a su encuentro, porque si dentro de media hora no estáis aquí, haré ejecutar al resto de la población. No intentéis hacerme creer que no estáis... Vuestras órdenes de misión han sido descubiertas, así como vuestro destino. Vuestros cuarteles generales y vuestros jefes están en nuestro poder. Pasaos al bando de los ganadores, podemos hacer grandes cosas juntos...”*

Desde las 14 h. hasta las 14:30 el grupo de combate de Basil buscará a los Pj lo mejor que sepa y pueda, usando sus poderes de detección. La población no es tan grande, así que es probable que los Pj sean finalmente descubiertos. En ese caso, el grupo de Basil no atacará el primero, dejando una última oportunidad a los Pj de entregarse pacíficamente. Si los Pj deciden resistir, su objetivo principal es el de inmovilizarlos. Claro que, como tampoco tienen muchas ganas de dejarse matar (cosa por lo demás bastante difícil) en caso de que los Pj les pongan las cosas realmente difíciles a los mejor usan un poquillo la fuerza bruta.

## Condiciones de victoria y recompensas

Toma notas, que hay para rato:

Todas las condiciones de victoria que siguen deberán ser ponderadas Pj a Pj según sus reflexiones y sus reacciones durante la crisis, o al menos las que halla podido ver Jaselski.

### Caso varios

Los Pj no se rinden, deciden tener un final majo y lanzan un ataque frontal (y a pelo) contra el ayuntamiento. Se corre el peligro de que todo termine en masacre... de Pj. Los soldados tienen sus instrucciones. Y no es la utilización de poderes lo que les hará retroceder. Lucharán hasta la muerte, con lo que posiblemente los Pj se encontrarán nuevamente en el Cielo (o en el Infierno), orgullosos por no haber cedido, pero quizá lamentando haber muerto por ello... Un DJ especialmente mamá (o que tenga un buen día) puede decidir que en el último momento Basil Warsul detiene la carnicería, remitiéndose al apartado *“Los Pj se rinden y no quieren cambiar de bando”*, mejorando las condiciones de victoria en un nivel. es decir, en ese caso una victoria marginal pasa a ser una victoria normal, etc.

Los Pj no se rinden y no son descubiertos. Cuando expira el último plazo, cuando se va a realizar la masacre del pueblo, se oye una nueva voz por los micrófonos. Es la de Jaselski.

**MV:** *“Atención, atención, os habla el Arcángel Dominic. Esto no está bien. Vais a dejar que sacrifiquen a ciento y pico inocentes... No estoy contento. El juego ha terminado. No habéis ganado”*. En ese momento aparecerá ante ellos un cartero. Se trata de un Ángel al servicio de Dadá, que trae un Mensaje Oficial que confirma que es Dominic, Arcángel de la Justicia, el que les habla. Una vez salgan los Pj, Dominic/Jaselski no estará contento. No está enfadado ya que por lo menos el grupo ha aguantado, pero han puesto en peligro a la población. Tras las oportunas explicaciones, los Ángeles serán recompensados según el baremo de una victoria marginal.

**INS:** *“Atención, atención, os habla Andromalios... Esta sí que es buena.. Anda, salid, que esto se acabó. No habéis ganado”*. En ese momento aparecerá ante ellos un mensajero con un sobre cerrado. Se trata de un Demonio a las órdenes de Baalberith que confirmará que es Andromalios, Príncipe del Juicio, el que les habla. Una vez salgan los Pj, Andromalios/Jaselski no estará muy contento. No le importa mucho que los Pj dejasen morir inocentes, pero eso de esconderse como ratas en lugar de pelear... Tras las oportunas explicaciones, los Demonios serán recompensados según el baremo de una victoria marginal.

Los Pj se entregan y cambian de bando. En este caso concreto habrá que separar a los Pj que realmente quieren cambiar de bando y los que fingen para hacer un ataque en el último momento. El DJ debería aclarar esto antes, para que luego los jugadores de los Pj, con la mayor inocencia del

mundo, no le suelten aquello de *“¡pero si nunca quise cambiar de bando!”*. Si los Pj (chaqueteros ellos) realmente quieren cambiar... bueno, pues es sencillo. Cuando los Pj se dirijan hacia el estrado, rodeados por soldados armados, Jaselski se levantará de un salto, los señalará con el dedo y les dirá: *“Hola, soy Dominic (o Andromalios). Habéis perdido”*. El destino de los Pj, a partir de aquí, no es demasiado envidiable. Serán detenidos por el grupo de Basil, ganarán un defecto sin el beneficio de un punto de poder, y mejor será que esperen sentados a su próxima promoción... Además, saber que el Arcángel de la Justicia o que el Príncipe del Juicio los tiene fichados no ayudará demasiado a que duerman tranquilos...

Respecto a los Pj que finjan rendirse para atacar por sorpresa a Basil y los suyos, en el momento en el que vayan a actuar Jaselski se levantará de un salto y les dirá: *“Buenas, soy Dominic (o Andromalios). ¿No habéis tardado un poco en reaccionar? De todos modos, no está mal, no está mal...”*. Los Pj serán recompensados, con las sempiternas explicaciones, según el baremo de victoria normal

¿Y los Pj que se rindan, pero que se nieguen a cambiar de bando? Depende del juego al que se juegue:

**MV:** La recompensa de los Pj tendrá en cuenta el número de rehenes “ejecutados”. Cuantos menos, mejor. O de otro modo: Cuando más tardan en rendirse, peor. Es decir que si los Pj se rinden antes de que sea ejecutada la primera víctima, serán recompensados con una victoria total. Pues los Ángeles están para proteger a los humanos. Si aguantan el tipo pero son ejecutados diez inocentes, la cosa pasa a ser, como mucho, victoria marginal. Si los Ángeles se rinden al principio, abandonando el combate y negándose a jugar a esto de la “resistencia” no hay victoria (¡caguetas!).

**INS:** La rendición para los Demonios es difícilmente aceptable, pero siempre es mejor que la traición. Sea como fuere, los Pj serán recompensados según su rapidez en rendirse: Si los Demonios se rinden enseguida, sin hacer nada, y antes de que sea ejecutado el primer rehén, defecto al canto. Si los Demonios se rinden tras la muerte del primero, victoria marginal. Si mueren diez rehenes o más, victoria normal.

Los Pj que logren salir de la población (el tipo que está delante del vídeo ya puede volver) se darán cuenta enseguida de que algo no funciona. Fuera todo es normal, como siempre, y el pueblo es una gigantesca ratonera. Estos Pj serán recompensados, una vez se pongan en contacto con sus superiores, con una victoria total.

El juego de Andromalios y Dominic no ha funcionado. La infraestructura es demasiado bestia para que sea práctica, y el proyecto de test de pureza se desestima. Quedará como un prototipo, y solamente los Pj de los jugadores estarán al corriente de ello... ¿Los soldados? Bueno, no han entendido nada. Además, cumplían órdenes... Se les había dicho que saldrían de la rutina, y no han sido decepcionados. Por el contrario, los del pueblo... Bueno, es triste para ellos, pero han visto demasiado. Han quedado un poco tocadillos, y claro, podrían ir contando por ahí que, a veces, el Cielo y el

Infierno se dan la mano... Así que el desalojo del pueblo prosigue, y nadie oirá hablar más de la aldea de Bijelo Polje, en Croacia... esta es otra de las razones por las que la cosa se deja de lado: Eliminar una población para probar a algunos Ángeles o Demonios no es práctico...

¿Y si los Pj invocan a su superior? Si la invocación tiene éxito (hay que tener en cuenta los malos, pues a no ser que hagan un ataque en masa los Pj no estarán nunca en peligro real), habrá que consultar qué relación hay entre el Arcángel (o Príncipe) y Dominic (o Andromalios). Los aliados de Dominic o Andromalios no intervendrán, aunque la invocación sea un éxito. Aquellos que son neutrales con uno u otro tampoco intervendrán en persona, pero pondrán al invocador a tope de puntos de vida y de poder, o le echarán un cable bajo la manera de una teletransportación a tiempo en caso de que se cruce en su camino un misil. Por último, aquellos que están en guerra abierta (únicamente en el caso de los Demonios) se apresurarán a intervenir en persona, para fastidiar bien fastidiado el jueguito de Andromalios...

## Apéndices

### El segundo regimiento de la Guardia Democrática Popular

#### Características del soldado medio

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	3	2	1	-

*Talentos:* Arma larga+2, Arma corta+0, Táctica+0

*Armamento:* AK47, Misil tierra-aire o tierra-tierra (Stinger o Milan) algunos de ellos, Carro de combate T72

### Personajes principales y a la vez comparsas de tan triste drama

#### Antón Jaselski

**INS:** Andromalios, Príncipe del Juicio

**MV:** Dominic, Arcángel de la Justicia

#### Basil Warsul y su grupo de combate (INS)

##### Basil Warsul, Ángel al servicio de Dominic

(Grado 1), 1'82 m, 72 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	4	4	1	15

*Talentos:* Discusión+2, Esquiva+0, Arma corta+0, Savoir-faire+1

*Poderes:* Rayo+0 (A121), Miedo+1 (A134), Detección del Mal+2 (A311), Detección de la mentira+0 (A316), sentido eliminado (A611, Olfato), Juicio+0 (Especial)

Basil es un Ángel de Dominic que hará carrera. Hace tiempo que sueña con pasarse a Walther o a José, pero aún sigue con Dominic. Le queda poco.

##### Kanet, Ángel al servicio de Daniel

(Grado 1), 1'70 m, 75 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	3	3	4	2	18

*Talentos:* Pelea+2, Esquiva+2

*Poderes:* Miedo+0 (A134), Armadura+1 (A211), Detección de lo invisible+0 (A313), Atravesar muros+0 (A335), Pandilleros (A553), Instinto asesino (A666), Carne en piedra+1 (Especial)

Kanet es un Ángel de Daniel un poco bruto. Su mayor diversión es transformar a sus enemigos en piedra y luego romperlos a cachitos. Será muy duro para él aguantarse y no matar a los Pj.

##### Gilog, Ángel al servicio de Juan

(Grado 1), 1'80 m, 80 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	3	3	3	3	14

*Talentos:* Electricidad+1, Informática+1, Esquiva+1, Mecánica+1

*Poderes:* Rayo+1 (A121), Anaerobiosis (A216), Campo magnético+1 (A254), Electricidad+0 (A264), Volar+1 (332), Alas (A625), Generador+0 (Especial)

Gilog es un tipo... bueno, angelical, y su defecto le ayuda a ello. Claro que, como él dice, se ahorra una pasta en aviones.

##### Alta, Ángel al servicio de Lauren

(Grado 1), 2 m, 100 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	4	3	3	1	12

*Talentos:* Arma a dos manos+2, Esquiva+2

*Poderes:* Amadura+2 (A211), Regeneración+0 (A226), Detección del peligro+1 (A315), Arma bendita (A411, Espada a dos manos), Integrismo (A656), Espada Justiciera de Lauren+0 (especial).

¿Quién dijo que el curro era aburrido? Si se trata de machacar Demonios, éste se apunta de cabeza.

##### Salomón, Ángel al servicio de Christopher

(Grado 1), 1'25, 42 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	5	3	3	2	16

*Talentos:* Acrobacia+2, esquiva+2

*Poderes:* Agua del grifo+1 (A125), Parálisis+0 (A163), Sueño+0 (A165), Reducción+1 (A265), Polimorfo+0 (A266), Bote+1 (A333), Asexuado (A626), Suerte (Especial)

Salomón es muy juguetón... Aprovecha sus poderes de reducción y de bote para sorprender a sus adversarios y paralizarlos antes de rematarlos a chorros de agua del grifo...

#### Basil Warsul y su grupo de combate (MV)

##### Basil Warsul, Demonio a las órdenes de Andromalios

(Grado 1), 1'82, 72 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	2	3	1	15

*Talentos:* Discusión+2, Esquiva+0, Arma corta+0, savoir Faire+1



**Poderes:** Ácido+0 (D126), Miedo+1 (D134), Detección del Bien+2 (D311), Detección del futuro cercano+0 (D314), Detección de la verdad+0 (D316), Olor sospechoso (D621), Humanidad (Especial)

Basil es un demonio de Andromalios que llegará lejos. Hace tiempo que tiene ganas de pasarse a Malfás o Nybbas, pero aún sigue con Andromalios. Le queda poco.

**Ricax**, Demonio a las órdenes de Belial

(Grado 1), 1'60 m, 75 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	3	2	1	10

**Talentos:** Lanza llamas+2, Arma pesada+2, Pelea+1

**Poderes:** Energía+2 (D123), Armadura+2 (D211), Inmunidad al fuego (D213), Arma de fuego maldita (D412, M60), Asesino psicópata (D635).

**Equipo:** Lanzallamas

Ricax piensa poco. Le encanta el fuego y le encanta estar en mitad de los grandes incendios que provoca con su lanza llamas. También le gusta acribillar a la gente con su M60

**Cassis**, Demonio a las órdenes de Malthus

(Grado 1), 1'80, 40 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	2	4	4	2	11

**Talentos:** Medicina+2, Química+2, Esquiva+1

**Poderes:** Ácido+2 (D126), Enfermedad+0 (D161), Inmunidad a enfermedades (D212), Licuefacción+0 (Especial)

Cassis se mueve poco. Su débil constitución le impide participar en el combate como hacen sus amiguetes. pero bueno, siempre puede ayudar de lejos, tirando chorros de ácido

**Belli**, Demonio a las órdenes de Malfás

(Grado 1), 1'70 m, 69 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	2	2	4	15

**Talentos:** Discusión+2, Camelar+2, Seducción+1

**Poderes:** Cola con pinchos+0 (D115), Sueño+0 (D132), Debilidad+0 (D133), Dolor+0 (D166), Polimorfo+1 (D266), Verdad+0 (D316), Luz (D644), Discordia+1 (Especial)

Belli lleva siempre gafas negras para esconder su punto débil, pero a la hora de la verdad saca la cola y que arda troya. Con todo, prefiere usar la cabeza antes que los puños.

**Ceheha**, Demonio a las órdenes de Crocell

(Grado 1), 1'95 m, 110 kg.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	4	2	4	1	16

**Talentos:** Arma a dos manos+2, Esquiva+2, Pelea+1

**Poderes:** Hielo+2 (D122), Armadura+2 (D211), Inmunidad al frío (D214), hielo+2 (D252), Velocidad (D334), Arma blanca maldita (D411, Hacha a dos manos), Cleptomanía (D636), Frío (Especial)

Ceheha es una bestia de combate. pero él no se ve así, más bien al contrario. Su pequeña manía es vaciarle los bolsillos a la gente que mata. Y claro, es un problema cuando se trata de pelear contra Ángeles que desaparecen cuando se mueren. Así que intenta dejarlos malheridos, luego desplumarlos y finalmente darles el golpe de gracia. Es su único punto débil... Claro que, si su enemigo está cachas, pasará de tonterías.

El resto de PnJ importantes se considerarán como Ángeles de Dominic (**INS**) o Demonios de Andromalios (**MV**).

## Armas y equipo

Arma	Poder	Precisión	Alcance	Disparos	Talento	Notas
AK47	+2(+5)	-	70	30(5)	Arma larga	a
Milan	+20	-	200	1	Arma larga	-
Stinger	+20	-	200	1	Arma larga	-

a: En ráfaga, esta arma puede alcanzar a cinco blancos cercanos entre sí con un poder de +2

### T72

Velocidad punta: 70 km/h.

Fuerza: 50/-12

Protección: 25

Armamento: Cañón de 120 mm (poder +30)

Este vehículo era el carro de combate más común en el ejército soviético (y en los de sus aliados).