



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL



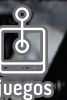
Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital

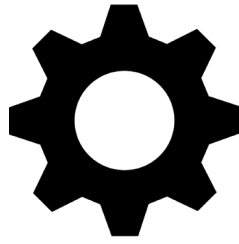


ATAUDES DE ACERO

POR JORGE ARMANDO IBARRA RICALDE







Secretaría de Guerra del Conclave
Oficina del Almirantazgo

Septuagésimo Noveno Cuerpo de Terratanes.
Mayor Donatella D'Figgi

Antes que nada permítame felicitarla por la batalla del puente Gëstell. Su estrategia así como la actuación de sus hombres merece las mayores muestras de respeto, por lo que hemos sometido a la Junta de Jefes una comendatoria por servicio distinguido. Si bien nada está dicho, puedo asegurarle que los reportes de todas las divisiones involucradas hacen hincapié en la brillantez de su mando y el arrojo de los soldados a su servicio, por lo que le aseguro que no pasará por alto su distinguida ~~su~~ proeza.

Sin embargo, lamento informarle que no habrá merecido descanso. En unos momentos se enterará que las divisiones serán retiradas de su actual posición, porque a las 0500, a 800 clicks de distancia al norte por vía de Orgommönd, estará llegando la carta del triunfo del enemigo; Gertüde, que junto a su equipo de artillería y un par de divisiones de escolta, en tan excelente posición, podría destrozarse la Ciudad de Nvörík y todas nuestras tropas en días, como lo ha venido haciendo desde el verano pasado.

La buena noticia es que Inteligencia muestra que este desplazamiento no solo no es una contraofensiva, sino que es un error, porque "el obús que terminará la guerra", no está en condiciones óptimas de combate y de hecho era desplazado por cuestiones de mantenimiento, creyendo en la seguridad de la estación porque ustedes jamás conseguirían tomar el puente. Por eso decidimos retirar a las tropas, para hacerles creer que concedemos, cuando de hecho esta es la oportunidad de terminar con la guerra.

La mala noticia es que conocemos el reducido estado de su división, y en ese entendido, giro esta orden para que tome todas las Unidades de Terratanes supervivientes apostadas en la Ciudad de Nvörík, y lance un ataque sorpresa contra Gertüde. No se equivoque, aunque le enviamos detallados planes, esquemáticos de optimización y los archivos de sus hombres para ayudarlo a cumplir su misión; está en desventaja numérica, con el tiempo en contra y esencialmente sola. Sin embargo, esta misión solo existe porque reconocemos su conocimiento y talento en las operaciones mecanizadas, así como el arrojo y habilidad de los operadores que comandará, por lo que bajo su mando, estamos seguros que pueden detener este conflicto.

General Estrella Valfour,
Operaciones Secretas del Conclave
OPERACIÓN: ATAÚDES DE ACERO



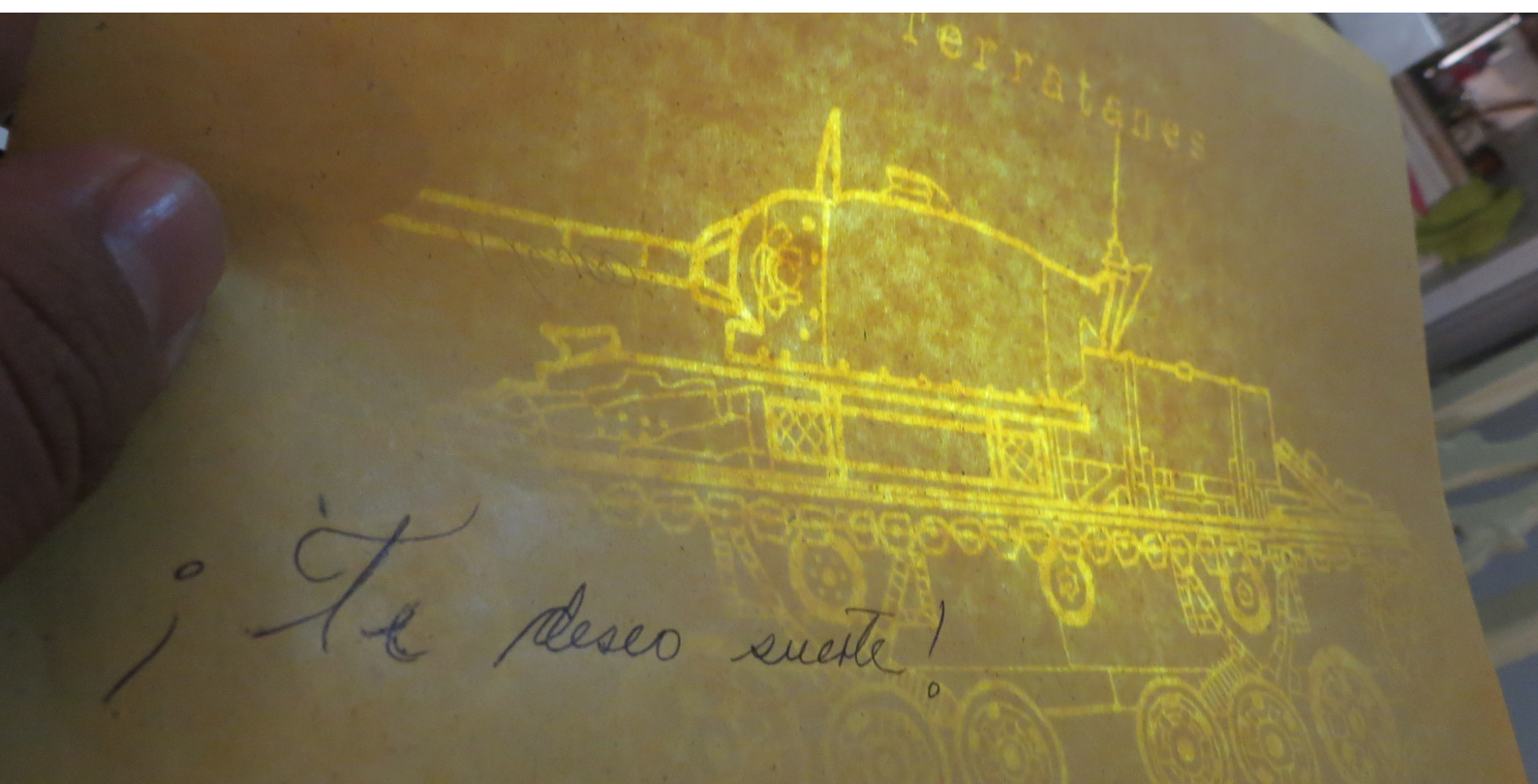
Ataúdes de acero...

Tiburones de tierra, reyes del campo, bestias de metal, maquinas de guerra o terratanes, como quiera que se les llame, nunca será lo mismo escuchar nombrarlos que verlos abrirse paso en el campo de batalla entre fuego y escombros, porque pese todo el blindaje impenetrable y atronador armamento, su corazón son los hombres que al asegurar la escotilla, saben que a menos que ganen, acaban de cerrar su ataúd.

Ataúdes de acero es un crónica autoconclusiva diseñada para funcionar con el sistema de juego FATE para un máximo de 5 jugadores, y con duración entre 2 y 4 horas. Para agilizar el proceso, incluye 5 hojas de Unidad prehechas, pues los jugadores no interpretan un personaje sino una tripulación abordo de una unidad blindada de combate todo terreno, conocida como terratán, en una misión peligrosa pero vital para poner fin a una larga guerra salida de control por su escala y duración.

Ataúdes de Acero está basado en El Conclave de Solar: Devorasoles creado por Jorge Armando Ibarra Ricalde. Sin embargo, al emplear FATE como motor, se libera bajo la licencia Creative Commons en cuanto uso de sus partes, agregando la licencia correspondiente al final del documento.

Como tal, la crónica está ambientada en una guerra continental con tecnología limitada a la mecánica y al radio, enfocándose en las tripulaciones de los vehículos, compuestas por soldados cansados y cínicos, reacios a combatir en circunstancias que ofrecen muerte a cambio de pequeñas concesiones geopolíticas; el mantra "somos soldados para morir" ha perdido fuerza con los años, y la esperanza de que termine la guerra hace que la muerte sea un trago más difícil de tomar. Por tanto, la trama que nace de estas circunstancias está llena de acción frenética y mortal, donde cada decisión puede costarle la vida a un tripulante e incluso la destrucción de la Unidad.



¿Qué son los juegos de rol?

Según el colectivo cultural Nuestras Raíces Nuestro Cielo, especializado en ellos, se trata de juegos narrativos, esencialmente orales, que producen una experiencia estética, efímera, única e irrepetible. Para que estos sucedan, los participantes tejen una trama de cualquier corte, a partir de los elementos que un Director de Juego, usualmente llamado Máster, describe en un circuito continuo de retroalimentación, gracias a que cada participante colabora agregando acciones y narrativa desde una posición interna al juego, usualmente a través de un personaje. Los juegos de rol no tienen otro objetivo más que jugarse, y precisamente por ello, se pueden aprovechar para obtener de ellos habilidades y competencias relacionadas al liderazgo y la resolución de problemas, sin perder su componente esencial; un momento revitalizador de ocio, al tiempo necesidad que derecho humano.

Requisitos para la operación

- Este manual previamente leído por el narrador.
- Una Hoja de Unidad por cada participante.
- 1 dado de 10 caras.
- Lápices y gomas.
- Un set de dados FATE (4 dados de 6 caras señalizados con dos caras +, dos - y dos en blanco). Múltiples sets harán más cómodo el juego, es posible usar 4 dados de 6 caras convencionales, sustituyendo los valores como 1y2 = "-", 3y4 = "0", 5y6 = "+".
- Otros dados de múltiples caras podrían hacer más sencillo ejecutar las tiradas.
- El manual de FATE o su entendimiento es necesario para la operación de esta crónica."



Ajustes de optimización

No repasaremos las reglas del sistema FATE, las cuales se encuentran en el manual de FATE básico, simplemente señalaremos como se aplican las nociones generales a la Hoja de Unidad, pues es esta la que contiene los cambios al sistema.

HOJA DE UNIDAD

Designación: es el Nombre con el que los operadores bautizaron al vehículo, y como se le designa en toda operación. No existen límites conocidos, pues por la naturaleza peligrosa de operar un terratán, se considera que el nombre elegido tiene la solemnidad del respeto a una última voluntad, porque eso es.

Tipo: El modelo específico de la Unidad Blindada Todo Terreno, Clase Terremoto.

Leyenda: Es un Aspecto que engloba la tradición que une a la tripulación a la Unidad. Es el eje central del terratán, de su pasado y su destino potencial,


Tabla de Habilidades:

La primera fila enumera las 7 habilidades esenciales que cada tripulante aporta al esfuerzo:


CONducIR	La capacidad de maniobrar la Unidad en combate.
ARTILLERO	Apuntar y disparar el Cañón de la Unidad.
COMBATE	El uso de las metralletas periféricas y carga del Cañón.
ELECTRÓNICOS	Reparación y manejo de mecanismos electrónicos.
MECÁNICA	Reparación de los componentes externos.
CONFINAMIENTO	Resistencia al terror y desesperación del combate.
HALLAZGO	Lo que se puede encontrar para beneficiarse en una situación.

En esa misma tabla se describe en la fila superior, una serie de símbolos, estos corresponden a los 6 posibles grados que puede tener un tripulante, y que lo relacionan a la siguiente tabla, así como al contenido de esta, por ejemplo;

En esta tabla:

El Soldado de Primera , tiene +1 en Conducir, +2 en Combate y +2 en Confinamiento.

En la otra tabla:

Encontramos gracias a su grado , Soldado de Primera; su Puntaje, su Posición, su Nombre y el Aspecto que aporta a la Unidad.

Te en cuenta, que los miembros de la Tripulación tienen diferentes valores, pero como todos son parte de la misma Unidad, al hacer una tirada de Habilidad, usarás el valor numérico de quien ocupe la posición, pudiendo siempre ubicarlos según te convenga.

Ammo:

El número de municiones que hay en la Unidad. Los aros son el número municiones del cañón principal y los cuadros las rondas de la ametralladora. Los terratanes van armados al tope, así que solo ve tachando los espacios usados.



Riesgo

Tal como el Estrés en FATE, puedes tachar estas casillas para reducir el daño a una Posición de la Unidad pues representan, la suerte y el instinto de Supervivencia. Estas se recuperan automáticamente al cambiar de escena.

Proeza

Son hazañas que al gasto de un punto de FATE, el tripulante en cuestión puede realizar.

Tabla de posiciones

Todo terratán parte del mismo principio básico. Un cañón montado sobre una oruga, que ofrece blindaje a sus tripulantes. Por ello, hay 4 posiciones básicas para hacer funcionar una Unidad adecuadamente, reservando un espacio para un tripulante extra, y cada una de ellas está sujeta a una de 5 áreas del tanque. Esta tabla refleja 10 entradas, para vincular la Posición de cada Tripulante con un Área de la Unidad, y contiene en las filas toda la información relacionada.

Área

Escotilla	Escotilla Armada con una Ametralladora.
Ametralladora	Posición del encargado de operar la Ametralladora (Combate).
Cañón principal	Un cañón pesado de hasta 120mm que lanza munición.
Artillero	Posición del encargado de disparar el Cañón (Artillero).
Blindaje	Entrada principal, colocada como puesto de observación.
Comunicación	Posición a cargo del Radio y el contacto visual.
Oruga	Mecanismo todo terreno que provee el movimiento.
Conductor	Posición para conducir la Unidad.
Municiones	Deposito reforzado de municiones.
Descanso	Posición para recargar el Cañón Principal, no es necesario que
esté	ocupada, pero si algún otro no asiste "recargando el cañón", la Unidad solo podrá disparar 1 vez cada dos turnos.

Bajo este esquema. La Unidad depende de sus Áreas, y estas solo pueden ser manipuladas por las Posiciones. Por tanto, lo que una Unidad puede hacer, depende de que las Áreas no destruidas, estén tripuladas, y el operador en cuestión tenga la Habilidad necesaria.

Verbigracia: Una Unidad en combate contra otra, solo puede moverse si

— tiene una Oruga no destruida.

— está operada la Posición de Conductor.

— el Conductor tiene al menos +1 en la Habilidad Conducir.

Puntaje.

Es el daño igual o mayor que debe recibir el Área/Posición antes de ser destruida/morir.



Grado:

Es el Grado de cada Tripulante, mas qué nada relaciona la Tabla superior con la presente. Aunque hay una diferencia diseñada entre ellos respecto de sus Habilidades y Proezas, en Ataúdes de Acero, los 6 grados están balanceados para no repetirse en una misma Unidad y funcionar solamente como abreviaturas.

Soldado	^	Teniente	=
Cabo	^^	Capitán	▼
Sargento	^^^	Mayor	★

Nombre:

Nombre y apellido, o Apodo de cada tripulante. Estos debe llenarlos el jugador para involucrarse con el juego.

Consecuencias/Aspecto:

Si la fila es de un Área, esta casilla será una Consecuencia sobre la Unidad. Obviamente al ser destruida no podrá funcionar esa Área, incluso si está piloteada. Sin embargo, al recibir el daño, según el Tipo de Unidad, esta puede quedar destruida o con algún impedimento, también es posible que con un poco de trabajo (Electrónicos y Mecánica) cambiar la Consecuencia a una menos invalidante.

Verbigracia:

Cañón en llamas: **El cañón** está destruido y no puede ser reparado.

Cañón averiado: **Muestra** señales de daño, reduce a la mitad su puntaje.

Cañón voluble **Antes de disparar** lanza 1 dado FATE, si -, no funciona.

Si la fila es una posición, esta casilla será un Aspecto creado por el jugador, y que debe reflejar el carácter del Tripulante y su aporte a la Unidad, pues son estos los que el jugador puede usar para crearse Ventajas. Si el tripulante muere, el Aspecto se pierde.

Verbigracia:

Aspecto: "Nacido para morir entre llamas" ⚔

Aspecto: "El tirador más veloz del oeste" ⚔

Aspecto: "Orgulloso miembro de la Compañía más brava del segundo Batallón más bravo" ⚔

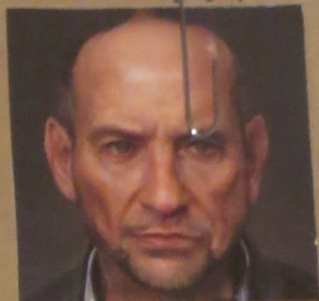
Nota: todos los operadores conocen los rudimentos de disparar el cañón o conducir el tranque, sin embargo, durante el combate se debe reaccionar rápido y sin titubeos, que es lo que el+1 en Habilidad significa.

Al mismo tiempo, la naturaleza de un daño es discreción del narrador, si es leve podría ser un problema electrónico, mientras que uno severo, claramente es un asunto mecánico. 🗨





CAPTAN JULIAN AMES AFAN



SARGENTO OTTO KORSE MERL



TENIENTE LOIS SKVEL



MAJOR DONAVELLA D'PICCI

ATAUDES DE ACERO

Instructivo de operación.

Aunque no pretendemos regresarte a lo que sabes sobre operar modelos FATE, SI CREEMOS que no está demás unas pequeñas precisiones a manera de sumario o recordatorio, ojalá hagas buen uso de ellas.

Las acciones, como mover la Unidad, recargar las armas o disparar una munición para derribar una puerta NO REQUIEREN TIRAR DADOS. Mientras se cumpla el requisito de que el Área de la Unidad no tenga una Consecuencia invalidante y que esté tripulada por alguien que sepa usarla, debemos asumir que todas las acciones concretas se pueden realizar porque los tripulantes están capacitados para ello. Solo cuando hay un terreno complicado, una posible emboscada, un enfrentamiento o se genera una Situación adversa es que recurrimos a los dados, es entonces cuando se tira ARTILLERO para darle a un enemigo en medio de la refriega, o CONDUCIR para esquivar un peligro.

Cuando un ataque se dirige a una Unidad, dependiendo del tipo de Ataque este puede contrarestarse con una Habilidad.

Cañones de otras Unidades Blindadas, Cañones de Artillería, o evitar minas terrestres visibles, se evitan o disminuyen con Conducir.

Lanzacohetes (RPG), ametralladoras antitanque (fijas o montadas) o Aviones se evitan o disminuyen con Combate.

Aplicar el daño.

El campo de batalla es caótico y se mide en instantes. Un momento estás charlando y ríes despreocupadamente, al siguiente, una detonación cambia tu vida para siempre. Después de que una Habilidad (Combate o Conducir) reduzca el daño según su fuente, el restante se aplica al azar en una de las 10 casillas de la segunda tabla. Solo lanza el dado d10 y asume que el ataque se dirige ahí, sea un Área o una Posición.

El daño solo tiene consecuencias si es igual o mayor que el Puntaje del Área o Posición, pudiendo tachar casillas RIESGO para disminuirlo en una cantidad igual al número indicado en la casilla. Si el sobrante continúa,

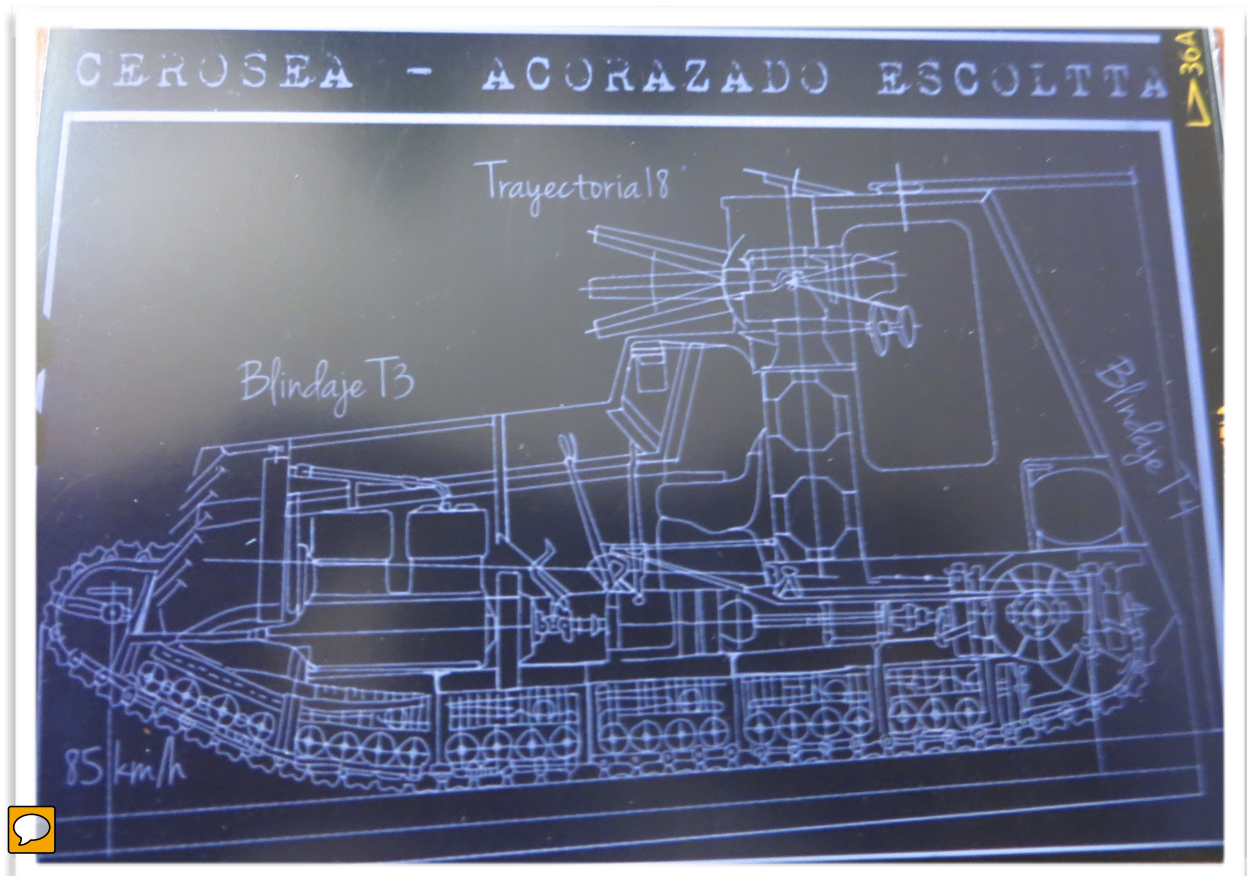


OPERACIÓN: ATAUDES DE ACERO

siendo igual o mayor que el Área o la Posición, el Área sufre una consecuencia apropiada, y en el caso de la Posición, el soldado muere.

Área	Puntaje	Consecuencias posibles. Enlistadas de la peor a la menor.
Escotilla	3	<ul style="list-style-type: none"> • Ametralladora destruida. • Sin escotilla. La infantería regular puede dañar las Posiciones. • Escotilla averiada. No pueden salir.
Cañón principal	4	<ul style="list-style-type: none"> • Cañón destruido. • Cañón dañado, reduce en 2 los resultados de Artillero. • Cañón voluble, al disparar lanza 1 dado FATE, si -, no dispara.
Blindaje	5	<ul style="list-style-type: none"> • Blindaje destruido. Reduce en 2 el puntaje de todas las Áreas. • Blindaje dañado. Reduce en 1 el puntaje de todas las Áreas. • Blindaje debilitado. Reduce en 2 el puntaje de un Área.
Oruga	5	<ul style="list-style-type: none"> • Oruga destruida. La Unidad ya no se mueve. • Oruga tullida. Reduce en 2 los resultados de Conducir. • Oruga lenta. No puedes cruzar terreno complicado.
Municiones	6	<ul style="list-style-type: none"> • El tanque explota en llamas. Cada Operador requiere 5 éxitos en confinamiento para sobrevivir. • Detonación. Una de las Posiciones es destruida. • Balas muertas. Pierdes la mitad de las municiones restantes.

Aunque perder la Unidad es una tragedia, no es el final. Mientras un operador siga vivo, puede migrar a otra Unidad y ayudar en el esfuerzo de guerra. En esta guerra todos ganamos o todos perdemos.





Teatro de operaciones.

La Ciudad de Nvörrik ha sido por años un punto clave en la guerra, pues además de su robusta industria, está situada geográficamente en una área que la convierte en una fortaleza natural. Rodeada por bosque al norte y una extensa área de cultivo al este así como un canal al oeste, ha sido el lugar perfecto para esconder y apertrechar unidades en producción, mientras las desplaza por carretera hacia el paso Orgommönd; la línea ferroviaria que es la artería principal de abastecimiento de Cerosea.

Por si no fuera suficiente, la Ciudad en sí misma tiene la ventaja de estar dividida en dos secciones, gracias a un único puente que siempre se amenaza "destruir" para cortar el paso, empero, confiados en su indiscutible ventaja, jamás esperaron que el Noveno Cuerpo de Terratanes avanzara tan rápido, que no solo tomó el puente, sino la Ciudad; aún si dicha proeza no la realizó sin sacrificios. Ahora, mientras el arma que impide que los buques se acerquen para una invasión completa, se encuentra en reparaciones, se le pide a los restos de la compañía que hagan un sacrificio más. Uno que al precio de sus vidas puede poner fin a esta larga y desgastante guerra.

Inteligencia: Antecedentes.

El Conclave.

El Conclave es una nación de naciones con fuertes estratos militares y religiosos. Como tal, no ve al enemigo como algo que debe destruir, sino un oponente al que tiene que demostrarle su resolución hasta quebrar su capacidad de hacer daño, para que entonces, con las armas abajo, puedan intercambiar ideas y nociones hasta que lo anexe culturalmente; sin importar nuestras diferencias; todos seremos uno. Tal es la política del Conclave.

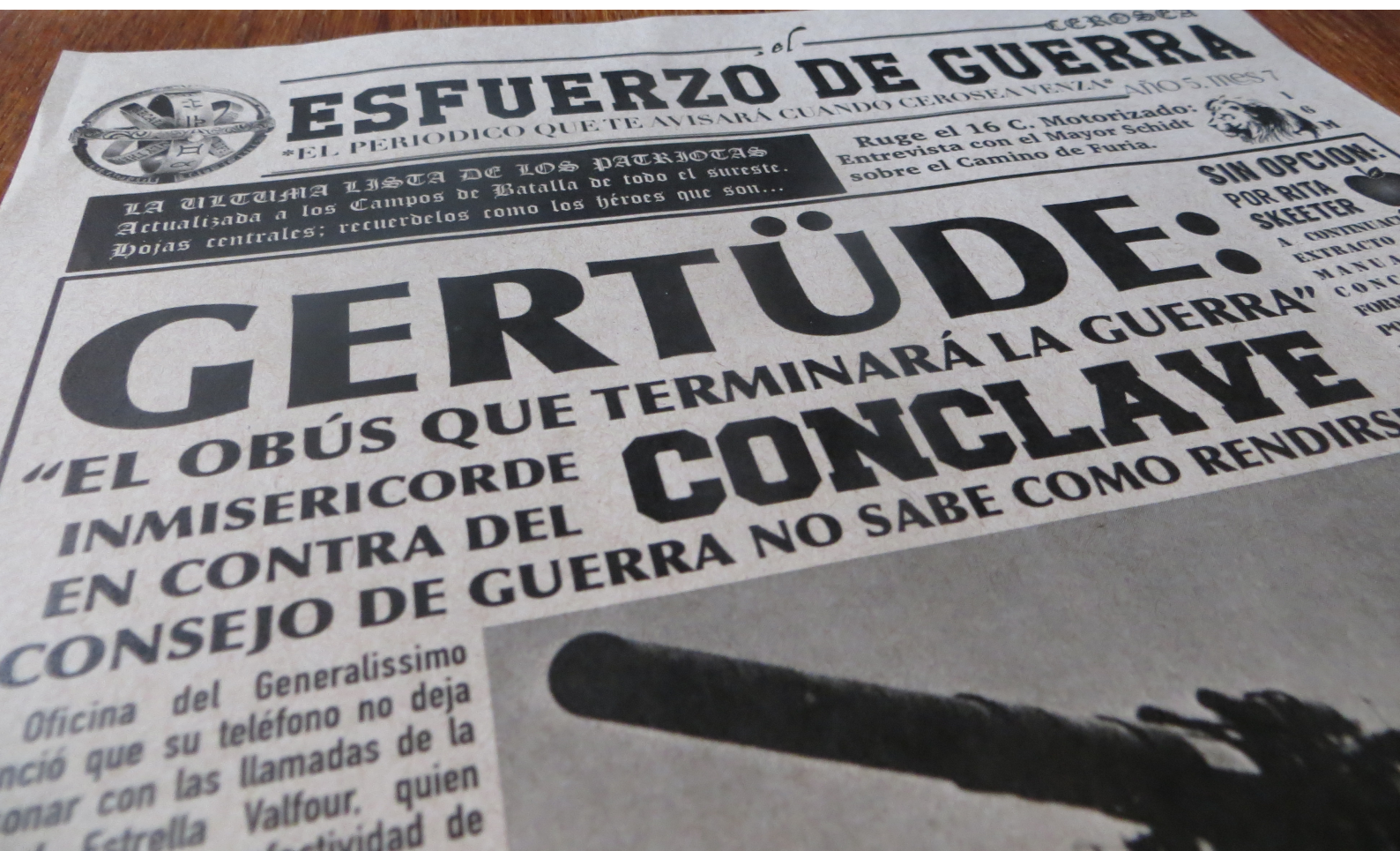
La División de terratanes son los indiscutibles reyes del campo de combate. Armados con cañones potentes y recubiertos con blindaje, a 80 km/h son todos terreno que se encuentran cómodos en valles, pantanos y desiertos tanto como en carreteras y ciudades. Tripulados por cuatro soldados especializados; la vida de una tripulación abordo de un terratán dista de ser sencilla, pues son máquinas grandes,



claustrofóbicas, ruidosas y peligrosas, aún así, todo operador de terratán se siente invencible hasta que le toca presenciar la destrucción de otro, pues es una muerte lenta y violenta que no se le desea a nadie, por lo que la sanidad de los operadores tarde o temprano se mella. Y eso es un gran problema, pues cada uno de los tripulantes es parte de un circuito que entre disparos y artillería, con la muerte de cada uno, el terratán deja de ser un depredador para convertirse en una presa.

Inteligencia: Antecedentes. Cerosea

Indiscutiblemente, Cerosea era la nación más fuerte del continente Este. Sin embargo, sus políticas expansionistas contra sus vecinos de menor desarrollo, irremediablemente lo llevaron a entrar en guerra con oponentes del mismo poder, venciendo con innovación técnica y arrojo en el combate. Desafortunadamente, su ataque preventivo contra El Conclave para disuadirlo de tomar partido, despertó un oponente peligroso que frenó en seco la expansión. Impedida a avanzar y sin intenciones de rendirse, ahora la potencia se dedica a cobrar tan caro como sea posible, cada kilometro hacia su capital, y la razón por la que no se puede montar la ofensiva final es porque mientras Gertüde este activa, la sangre paga con creces.



Inteligencia: Armas. Gertüde

"El obús que terminará la guerra" es el gran momento de inspiración de los ingenieros ceroesios. Si hubo alguna duda sobre el porqué se debía combatir y anexar a Cerosea a El Conclave, el primer tiro de Gertüde lo disipó. La colosal pieza de artillería hace uso de la potencia de fuego y trayectoria de manera que le permite ser devastadora y precisa, capaz de hundir un buque de un golpe, e incluso destrozarse una ciudad en un día de disparos. Afortunadamente tiene un defecto que no hemos tenido oportunidad de explotar hasta hoy; su masividad le obliga a montarse en un tren, por tanto depende de las vías, eso sin contar que comisionarlo es una labor titánica para su equipo.

Inteligencia demuestra que Gertüde estará a las 1800 en el paso Orgommond por reparaciones programadas gracias a que su aparato de inteligencia no creyó que El Conclave pudiera tomar Nvörrik. El malentendido es una oportunidad. Por ello, para evitar que lo replieguen, les haremos creer que retrocedemos temiendo que esté funcional. Eso les dará tiempo a ustedes para movilizarse, y que tomados por un grupo de terratanes separados del contingente, avancen hasta Gertüde, porque detrás de las divisiones escoltas y todo el aparato antiaéreo que lo rodea; un tiro sobre sus municiones tiene la oportunidad de convertirlo en una gigantesca columna de fuego.

Inteligencia: Armas. El Master

Es importante recordar que el concepto de manejar a una tripulación en vez de a un individuo en un juego de rol es nuevo para la mayoría. Así que les tomará un poco de tiempo acostumbrarse. No olvides que los operadores de una Unidad, son familia, la muerte de cualquiera de ellos aunque un gaje del oficio, es algo devastador. También, marca constantemente el tono de guerra, los soldados son cínicos, pero la muerte acecha en todo momento, usa Confinamiento para que puedan superar el trauma de estar dentro de una trampa mortal. Los mensajes por radio son secos y dolorosos, seguidos de un "cambio", cada "cambio y fuera" puede ser las últimas palabras que escuches de alguien o de ti. El enemigo habla una lengua diferente a la propia. Un movimiento en falso cuesta vidas. Es trabajo del Master imprimir la atmósfera para que los jugadores puedan hacerla suya y explorar el estrés de una aparente misión suicida. Las reglas están modificadas de forma que un combate es una amenaza, todo puede acabar rápido, y la primera batalla será el momento donde se den cuenta. Hay que saber cuando pelear, y cuando evitarlo.

Inteligencia: Entre la Ciudad de Nvörrik y el camino de Orgommond

De Nvörrik, Orgommond está a 10 horas a velocidad máxima por el corredor norte, pero aunque tienen 20 horas para llegar al punto, conviene recordar que es terreno enemigo, inexplorado, por lo que lo mejor es avanzar con cautela. Para muestra de cuanto los apreciamos, los chicos de cartografía en apoyo con los comunicaciones, les trazaron tres posibles rutas que consideraron optimas en relación tiempo-distancia, e incluso, un tipo de Operaciones Espaciales llegó de la nada y rayoneó información para hacerles posible la encomienda. Buena suerte.



Paso norte (verde):

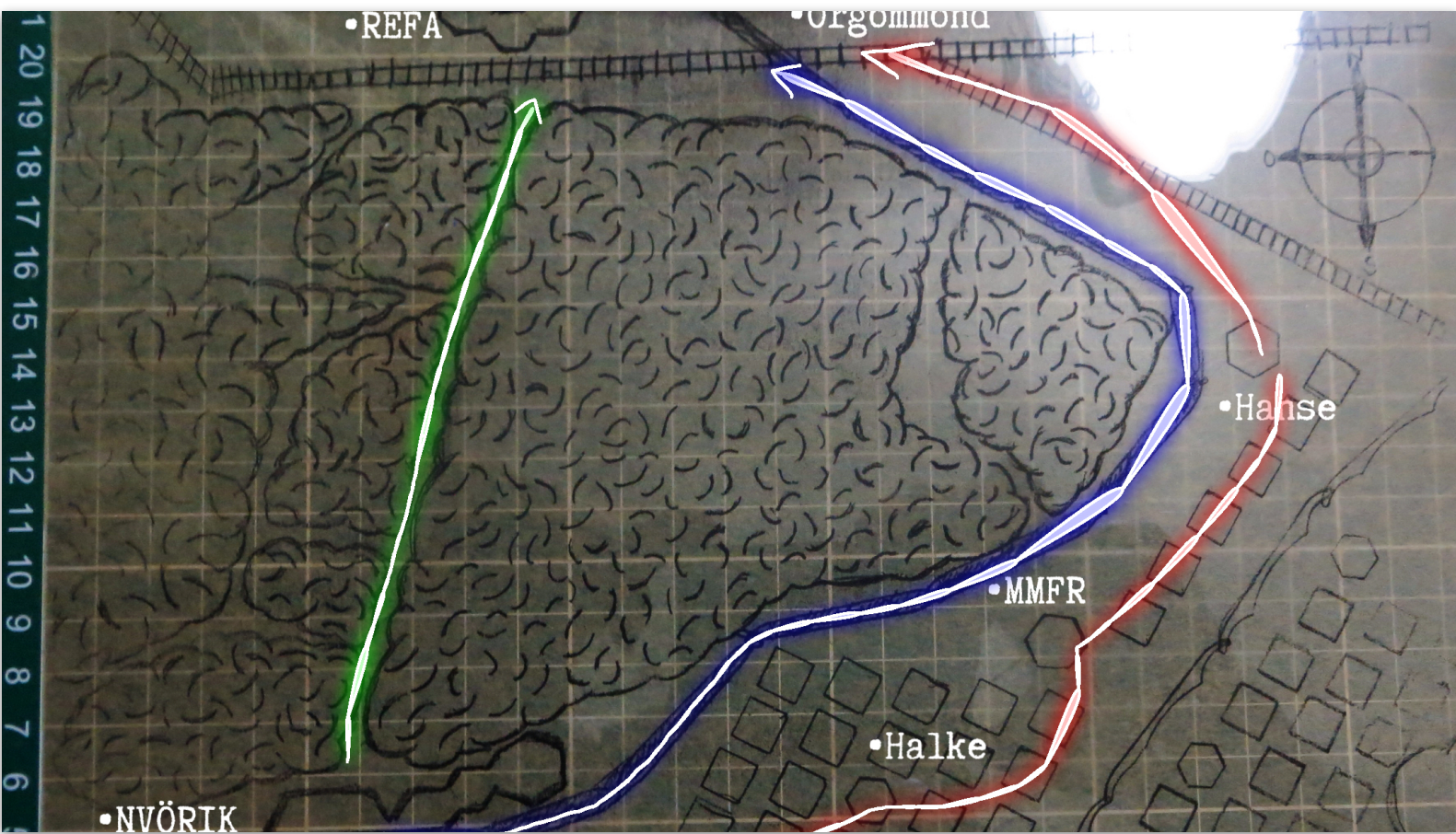
La Ciudad recién conquistada no está en su mejor momento pues ha estado en estado de suspensión de garantías por parte de la milicia de Cerosea, así que la población nos recibió con cierto gusto. Sin embargo, en el extremo norte aún hay pelotones resistiendo entre los escombros. A partir de ahí, el follaje les dará cobertura aérea y de artillería, pero con árboles por ambos lados, es muy posible que haya emboscadas y retenes; un problema al cruzarlos, una bendición al saquearlos por municiones. Sin embargo, esta ruta les permitirá llegar antes de que lo haga Gertüde, pudiendo montar una emboscada.

Carretera al este (azul):

La Carretera es ideal para avanzar rápido. Aunque ciertamente son muchos más kilómetros que la ruta Norte, al no tener que atravesar obstáculos naturales, el desplazamiento se compensa. Hay una estación de servicio a mitad del camino, forzosamente será una fortaleza, pero habrá combustible y municiones. A cambio de cobertura visual, hay dos riesgos durante todo el viaje; la posibilidad de un ataque sorpresa desde la línea de los árboles por parte de pelotones de infantería, así como de encontrarse divisiones motorizadas envalentonadas aprovechando su movilidad. Por esta ruta calculamos que llegarán después de Gertüde, pero antes de que esté lista.

Paraje extremo oriente (rojo):

Evitar la carretera por el este es el camino más largo, sin embargo el terreno les da la ventaja ante cualquier situación excepto en la necesidad de cobertura. Solo hay tierra de cosechas en mal estado y algunas granjas, establos y cobertizos. La buena es que están suficientemente separadas para montar emboscadas peligrosas, pero es importante considerar que cualquier caballeriza, o silo podría albergar unidades mecanizadas. Sabemos que en algún momento fueron talleres de reparación, y es la razón por la que consideramos viable la ruta, porque necesitarán combustible para completar el viaje. Tengan en cuenta que por esta ruta, llegarán cuando Gertüde esté lista, y solo existe porque un oficial de Operaciones Secretas la marcó.



Inteligencia: Unidades enemigas.

En este apartado enumeramos toda la inteligencia que tenemos sobre las Unidades enemigas que podrían encontrarse, más adelante cuando se desglosen los caminos vendrá únicamente la señal de su posible presencia.

Por regla general, las unidades enemigas se componen de los siguientes datos.

Nombre,

Descripción ;

Aspecto(s) relevantes, en cursiva, para ubicarlo más fácilmente.

Valor de su Habilidad de combate, y, entre paréntesis **número de ataques** que puede hacer en un turno.

Secciones: Al igual que los Terratanes, son el número de Consecuencias (y el Puntaje de cada una) que tiene la Unidad. Por lo general, hay una que al ser destruida inhabilita a toda la Unidad, provocando que esta se rinda o huya, por lo que lo mejor es aplicar el daño al azar. Destruir todas las partes implican eliminar por completo a todas las personas y piezas de la Unidad. En términos de daño, salvo que se enuncie lo contrario, es irrelevante que tipo de daño se les haga, pues si bien un tiro del cañón es mucho más destructivo, un pelotón de infantería se divide en diferentes grupos separados para evitar ser aniquilados por un solo tiro. El número representa su puntaje de Consecuencias, no un número de soldados o tripulantes en la Unidad.

Notas, consideraciones relevantes.

Pelotón

Es una docena de hombres que gritan y corren mientras disparan. Las balas de sus rifles y pistolas no tienen oportunidad contra el blindaje de un terratán, pero siempre esperan que una bala tenga suerte y haga el milagro.

¡Es un maldito tanque!

Combate 1 (3 Ataques)

2 Soldados

2 Soldados

2 Soldados

Debido a que no tiene armas capaces de dañar a un terratán, ignora cualquier daño que hagan a una Área de la Unidad. Su mejor oportunidad es esperar que un tiro con suerte mate a un operador.

Pelotón preparado.

Corren, gritan y disparan. La diferencia es que están actuando. Se juegan la vida para distraerte, porque un lanzacohetes no necesita suerte para destruir un terratán, le basta una oportunidad.

¡Sin miedo! ¡Saboreen el honor que tendremos cuando se cuente!

Combate 1 (2 Ataques)

Artillero 2 (1 Ataque), anota que sección tiene el lanzacohetes.

2 Soldados

2 Soldados

2 Soldados Lanzacohetes.



Camioneta con ametralladora montada.

El sonido del motor trata en balde de clamar quien es el amo en la carretera. Su torreta es veneno para la infantería, pero contra terratanes más bien es un acto de desesperación. Nunca subestimes su desesperación.

¡Para esto fuimos entrenados!

¡La carretera es nuestro terreno!

Combate 2 (1 Ataque)

Conducir 2

2 Ametralladora

2 Conductor

4 Chasis. La Unidad queda completamente destruida.

Camioneta bomba.

El sonido del motor a toda velocidad indica problemas. El no escuchar las balas solo implica que es una trampa a punto de explotar.

¡Venganza!

Conducir 3 (1 único ataque que puede dañar blindaje).

2 Conductor

4 Chasis. La Unidad queda completamente destruida.

Nido de Ametralladora

Dale a un soldado donde cubrirse y le cortará el paso a sus enemigos. Dale una ametralladora y lo convertirá en su hogar.

¡Alarma!

¡No tiene caso huir! ¡Fuego!

Combate 2 (2 Ataques)

Artillero 1 (1 Ataque)

2 Soldados

2 Soldados

4 Barricada

Antitanques. Modelo:

Ballesta.

Es un obús de alta potencia montado sobre una base fija que le permite mover el cañón para disparar municiones antiblindaje, mientras provee de un poco de cobertura a sus operadores.

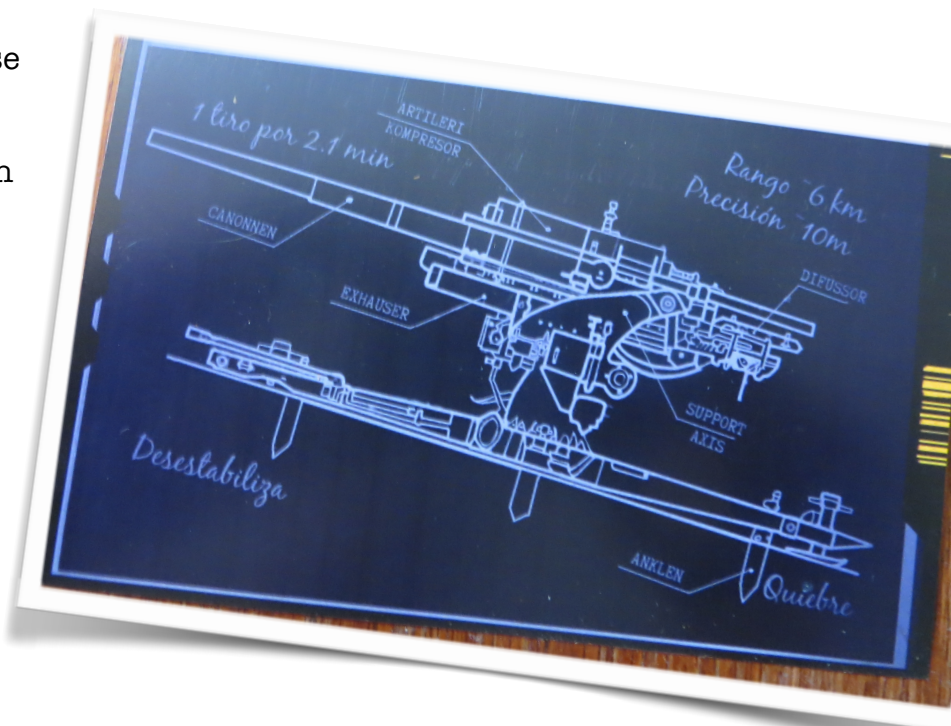
Es nuestra hora; ¡por la patria!

Artillero 3 (1 Ataque)

4 Cañón

4 Soldados

Puede usar artillero como defensa contra un ataque de Artillero.



Avión . Modelo: Depredador.

Aviones caza diseñados para el combate de aire, pero capaces de hacer maniobras de bombardeo. El zumbido que producen les ganó el apodo de depredadores.

No sabrás que te pegó.

Habrás visto: Patos a escopetas.

Combate 3

Artillero 4

Conducir 4

4 Cuerpo Bajo

4 Cuerpo Derecho

2 Piloto

4 Cuerpo Izquierdo

Cualquiera de las áreas destruidas lo derribará. Si es Derecho o Izquierdo, podrá dar un ataque más antes de caer, los demás lo reventarán en aire.

Tanques. Modelo:

Escolta.

Estos tanques fueron

diseñados

específicamente para

ser escoltas ágiles de

Gertrüde. Afortunadamente,

como no fueron diseñados para el

frente, su cañón sencillamente no está a la altura del blindaje de los terratanes.

Es lo que pedimos: ¡Gloria o Muerte!

Todos juntos o todos muertos.

Conducir 3

Combate 2

Artillero 3

3 Escotilla

2 Ametralladora

4 Cañón

2 Artillero

5 Blindaje

2 Comunicación

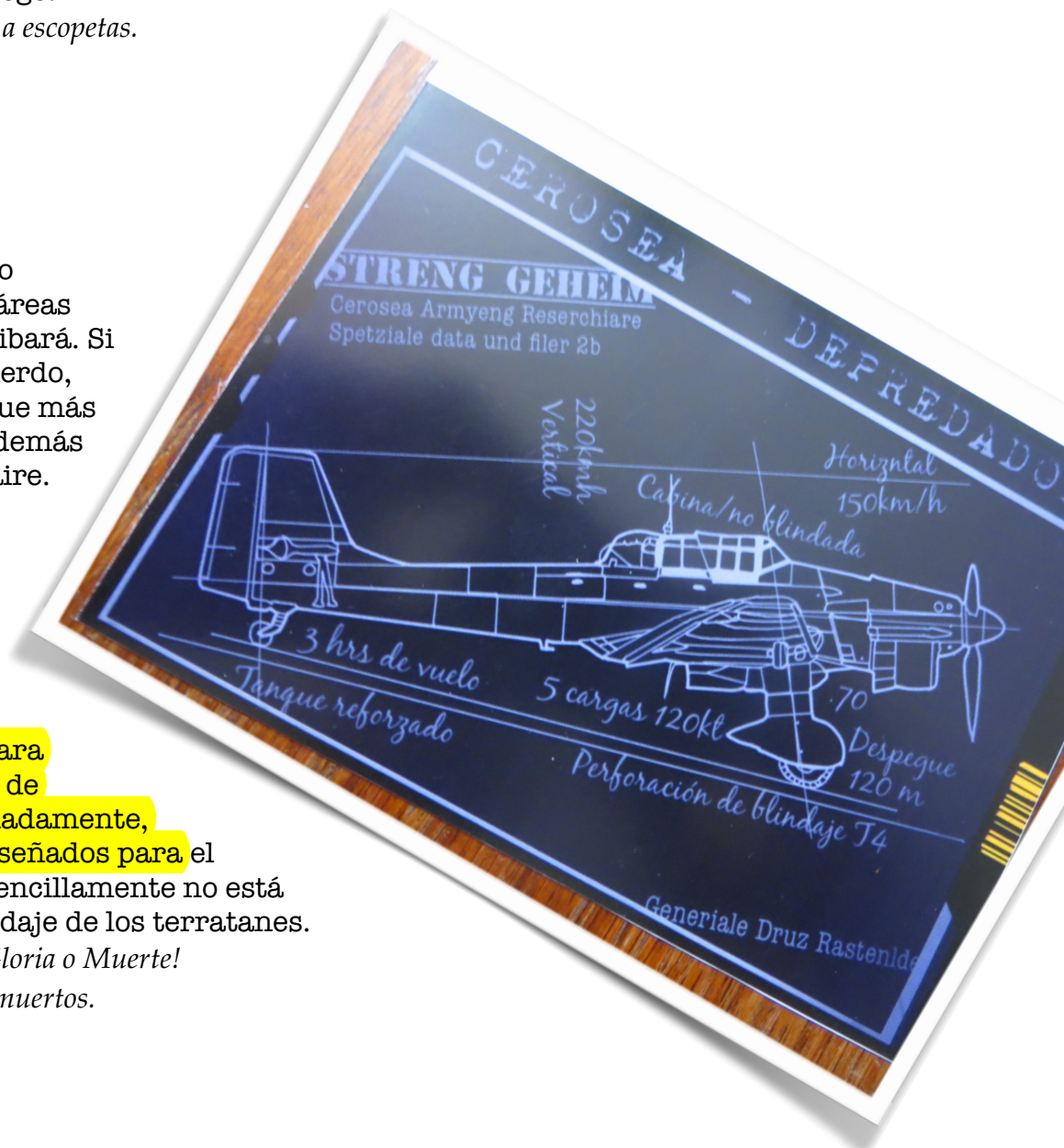
5 Oruga

2 Conductor

6 Municiones

2 Descanso

Si dos tripulantes mueren, los restantes deben hacer una tirada de Confinamiento, huir despavoridos o peor.



Artillería

Estas piezas de artillería, son largos cañones que lanzan en parábola municiones explosivas. Aunque están montadas sobre orugas para su movilidad, su potencia de fuego requiere que antes de disparar se acondicionen.

¡Calma. Apunten. 15 grados. Apunten. 2 de ángulo. Apunten... Fuego!

Conducir 2

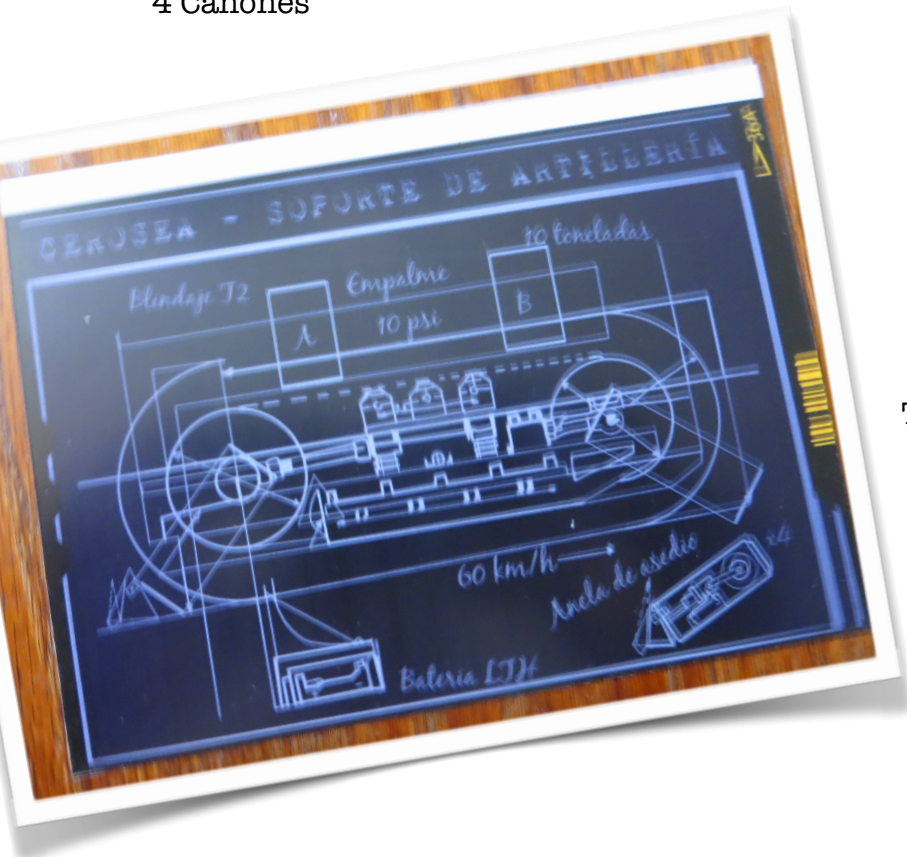
Combate 3

Artillero 4

4 Cabina

6 Munición, destruye toda la Unidad.

4 Cañones



Titán

Este monstruoso tanque es el botín de guerra de otra potencia que fue vencida por el ataque sorpresa de Cerosea al inicio de la guerra. Afortunadamente hay pocas unidades, pero todas han demostrado ser monstruosas en el combate.

No tienen oportunidad.

Uno menos. Sigues tú.

Conducir 4

Combate 3

Artillero 5

4 Escotilla

2 Ametralladora

5 Cañón

2 Artillero

6 Blindaje

2 Comunicaciones

6 Oruga

2 Conductor

7 Municiones

2 Descanso



A CONTINUACIÓN SE ENLISTAN DETALLES DE LA MISIÓN
SI USTED NO ES UN OFICIAL DE GRADO MÁSTER

ABSTENGASE DE SEGUIR LEYENDO

—ESQUEMA DE LA OPERACIÓN—

Inicio de la Campaña

Un sonido sordo de cañón rompe el silencio de la noche. Entre ruinas, un grupo de soldados esperan concentrados el siguiente, cuando ~~este~~ truena, abren una botella del más corriente licor que pudieron procurar, como si se tratara del más espumoso champagne al tiempo que vitorean de alegría, pues la Compañía Magnitud Diez Punto Cero de El Conclave, finalmente logró tomar Nvörík, gracias a ellos, el Septuagésimo Noveno Cuerpo de Terratanes, cuyos hombres y mujeres celebran los sacrificios de los muchos operadores caídos durante la hazaña. La charla es trivial, pero el ánimo alegre, así que entre risas, se deja un solemne silencio cuando se habla de las Unidades abatidas.

Entre los presentes, camina una mujer uniformada a la que todos los soldados saludan con la más profunda pleitesía, porque la Mayor Donatella D'Figgi es quien hizo posible convertir el arrojío de sus hombres en una impensable victoria, un hecho que todos los soldados y oficiales de todas las unidades presentes celebran levantando el vaso con el que puedan brindar.

Es justo entre esas muestras de respeto y jolgorio, que la mujer comienza a notar que otros oficiales son interrumpidos de la celebración y parten hacia el HQ, pero nadie la llama, y el Noveno nota la confusión en su Líder, y se relamen los labios esperando a que la llamen, signo indiscutible de que la celebración terminará. Después de unos minutos de tensión, un mensajero le entrega una carta a la Mayor. Conforme la lee en silencio, los estómagos y corazones de todo el Cuerpo se contraen por la incertidumbre de lo que sucederá.

Al terminar y enmudecer por un momento, los hombres esperan una señal de su líder mientras notan que a su alrededor los soldados de otras Divisiones, comienzan a movilizarse. Entonces, ella sin explicar nada, ordena con voz de mando: "Noveno Cuerpo, comiencen a hacer diagnóstico, modificaciones de radio-canal y apertrechar la Unidad. Quiero los ataúdes cerrados en treinta. En marcha".

Sin discutir ni lamentar, los soldados comienzan a subir municiones, cargar combustible y revisar/arreglar las Unidades, mientras comienza a verse una larga movilización de retirada, pues se dice que hay una contraofensiva inminente de parte del enemigo. El noveno cuerpo no opina, cuando sus hombres le indican que su Unidad está lista, sube en la oruga hasta la escotilla y es entonces cuando un Coronel le dice: "Mayor, sus Terratanes se agruparán y patrullarán el flanco oeste, tengan mucho cuidado de no perderse..." Con esa orden, la Mayor tuerce la boca sin decir nada, sabe que no hay más unidades ~~que la que se ven~~, que el Coronel lo sabe, y que eso no cambia que sus órdenes son perderse en territorio enemigo. Así que pasa lista entre las Unidades, y da la orden de que se sellan las exclusas. Un rito potente que les recuerda que a menos que terminen la misión, ya cerraron su ataúd. Con una columna de polvo, el grupo avanza hacia una misión secreta que puede cambiar el curso de la guerra.



Objetivo de la misión

Capturar o Destruir por cualquier medio necesario a Gertrüde. El colosal cañón estará fuertemente escoltado, y blindado en sus partes más sensibles. Sin embargo, un tiro correcto a sus municiones podría sin problema causar una reacción en cadena capaz de barrer todo a kilómetros de distancia.

Coordinando la ofensiva

Los Jugadores deben rellenar los datos faltante a su hoja de Unidad, como la **Designación de su Terratán**, los **nombres de sus Operadores**, así como los **Aspectos** que agregan al trabajo de equipo.

Inmediatamente después, cada uno de los líderes de la Unidad, debe dar un discurso de moral al resto de sus hombres, cerrar la escotilla e inscribir su servicio diciendo:

"Aquí [Designación de la Unidad], modelo Terremoto [tipo], listo para avanzar, esperando órdenes. Cambio".

Al final, el jugador con la Mayor Donatella D'Figgi agregará:

"Aquí [Designación de la Unidad], modelo Terremoto [tipo], comienza operación ATÚDES DE ACERO, cubriremos la retirada en el folde oeste. Noveno Cuerpo de Terratanes, Avancen. Cambio y fuera".

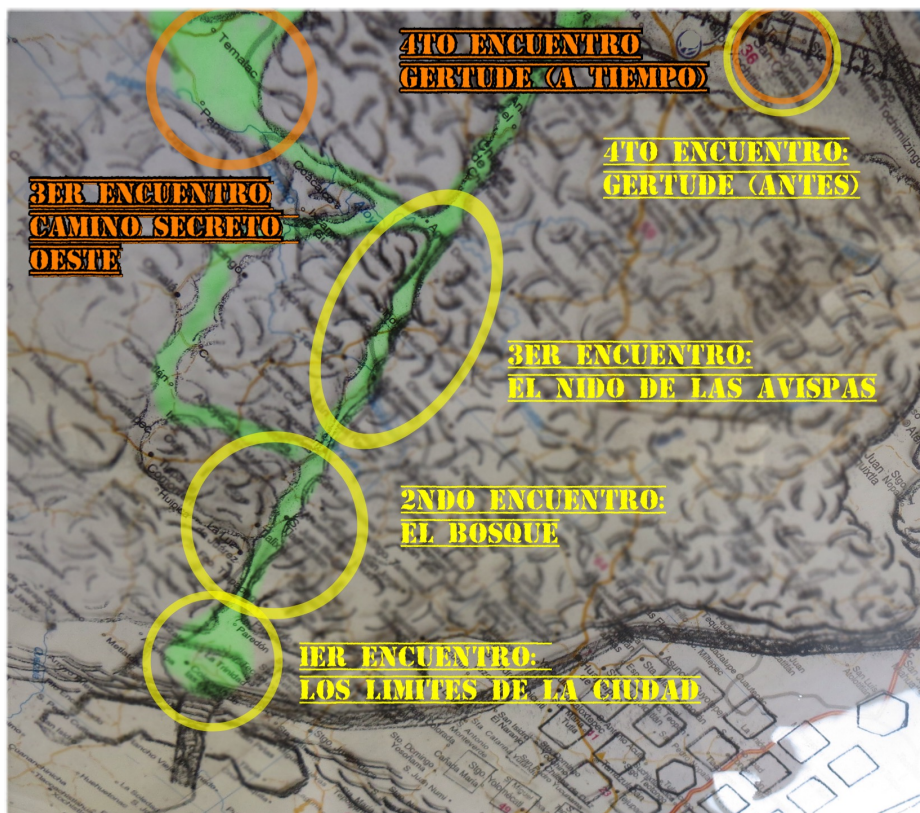


Selección de la Ruta

Tal como se había descrito hay tres rutas posibles. Debido a que el Noveno Cuerpo de Terratanes está reducido a unas pocas Unidades, no es posible separarse, por lo que por consenso todos deberán elegir una ruta, y en caso de no llegar a un acuerdo, el jugador que controle a la Mayor D'Figgi, al ser el Oficial a cargo de la operación elegirá.

RUTA NORTE

La más directa, aunque les permitiría llegar antes que Gertrüde y sus escoltas, el camino del bosque es un lugar que podría estar saturado de emboscadas.



1er Encuentro:

Los límites de la Ciudad.

La parte norte de la Ciudad aún está controlada por pelotones de infantería escondiéndose en los edificios así como algunos retenes armados. Los soldados del Conclave no abandonarán la Ciudad hasta que estos sean purgados, pues están predando sobre los civiles aunque son sus compatriotas.

La Compañía puede pasar de largo o decidir enfrentar los bloqueos. El primero consta de 3 **Nidos de Ametralladora**, está a mitad de la calle sobre la

avenida principal, apoyado por un **Pelotón preparado** desde el edificio. Disparar con el cañón al edificio matará civiles, dos tiros derribarán todo el edificio causando la desaprobación del pelotón de apoyo. Sin embargo, en el momento que destruyan todas las ametralladoras de los Nidos, los soldados del Conclave avanzarán purgando los edificios de soldados enemigos.

El segundo bloqueo está justo en la entrada/salida norte. Al enfrentar los 2 **Nidos de Ametralladora** llegarán 2 unidades de **Camioneta con ametralladora montada** como parte de una emboscada mal montada.

Si logran destruir ambos sin matar civiles, un sargento del pelotón que apoyó en el primer Nido aparecerá informando que interrogando a los soldados capturados, se obtuvo inteligencia de una carretera interna en el paso norte que pasa por detrás de los puestos de control, locación que será señalada en su mapa.



2do Encuentro:
El bosque.

La estrecha carretera solo permite dos formaciones: **fila india** o **caravana**. Claramente hay pelotones en los árboles, pero aunque cada uno pueda ejecutar una emboscada, después de un rato quedará claro que no parecen tener la intención de enfrentarse a los terratanes. Un tiro de cañón los hará escapar. Sin embargo, una tirada de Hallazgo (Buena +3), permitirá ubicar soldados escondidos que se rendirán, y condicionarán información a cambio de sus vidas.

La información es que hay tres camiones abandonados en la ruta, los cuales están preparados con explosivos para detonación remota. En cualquier caso si los soldados rendidos son asesinados. Un soldado más, escondido hasta el momento, escapará, y solo podrá ser destruido por el cañón.

Avanzando un poco más, verán un camión recolector de basura. Es posible alejarse de él a una distancia segura en fila india. Si se pasa cerca explotará causando 3 daños a dos terratanes cercanos.

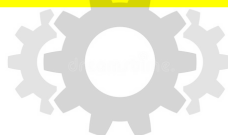
El segundo camión abandonado a un lado de la carretera parece de reparto. Es posible salir de la carretera y acercarse a los árboles, justo cuando dos unidades pasen, estallará causando 3 daños a dos terratanes cercanos, al mismo tiempo una **Camioneta bomba** se arroja contra el líder de la formación mientras otra **2 Camioneta con ametralladora montada**, atacan. Por su parte, el último terratán será atacado por **2 Pelotón preparado**.

El tercer camión es uno escolar largo, muy pegado al bosque. Justo donde se supone está la entrada a la carretera secreta. Si deciden ignorarlo podrán seguir de largo. Dispararle mostrará la entrada, así como bajar y moverlo físicamente pues no tiene artefacto explosivo.

3er Encuentro:
El nido de las avispas.

De frente son **3 Antitanque. Modelo: Ballesta**, **3 Nidos ametralladoras** junto a **2 pelotones regulares** y **2 Pelotones preparados**. Atrás de ellos habrá una pieza de **Artillería**, que no podrá ser atacada hasta que todos los Nidos estén destruidos.

Si en cambio usaron la entrada secreta. Tendrán 2



turnos extras ataque por la sorpresa contra el Nido, y podrán atacar a la **Artilería** libremente. Los Antitanque no podrán atacar hasta el tercer turno tras la sorpresa.

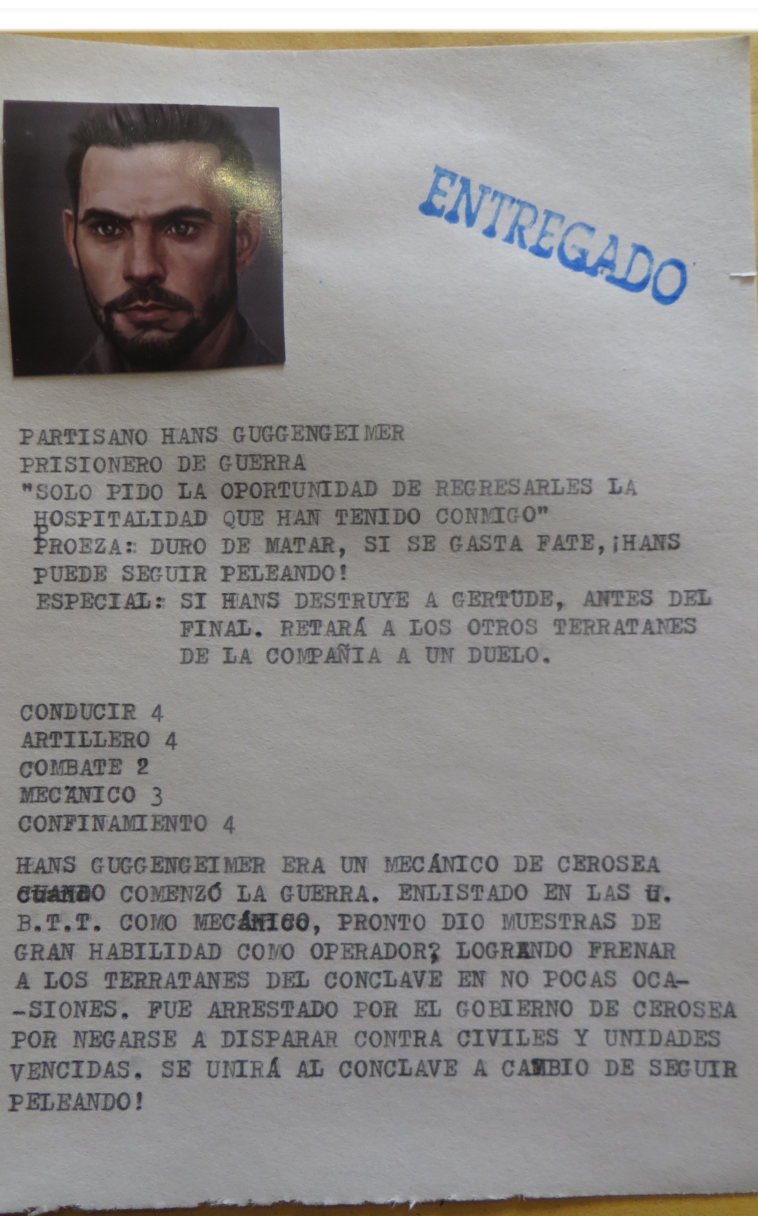
Oportunidad: Es posible avanzar por la ruta principal o por la alternativa. La principal lleva a la sección 3, la alternativa ofrece el camino secreto Oeste. Es posible explorarlo, pero hazles saber que si tardan demasiado podría eliminar la ventaja de tiempo.

Camino secreto oeste:

Mientras avanzan pueden ver que este camino se construyó como parte del esfuerzo de guerra. Los puestos de vigilancia abandonados dejan claro que vieron acercarse a los terratanes. Si deciden avanzar a toda prisa, encontrarán una serie de talleres secretos. Los soldados estarán tratando de hacer que los ingenieros aborden los camiones. Si el pelotón cumplió su promesa y no asesinaron a los enemigos que se rindieron en el segundo encuentro, estos se rendirán. En cambio, si ejecutaron a soldados enemigos tras un acuerdo, entonces se movilizarán (son **5 pelotones preparados**).

Una tirada exitosa de Hallazgo (Buena +3) permitirá notar que los soldados obstruyeron la visión de un taller con los camiones. Si mueven los camiones rápidamente podrán ver a soldados preparando un tanque **Titán**. Al no permitir que lo aborden los soldados, el Titán solo tendrá un Conductor y un Cañón, haciendo un tiro cada 2 turnos. En cambio, si no actúan rápido, el **Titán** emergerá completo listo para la pelea.

Durante la pelea, podrán ver Prisioneros de Guerra del Conclave aprovechando la pelea para neutralizar a los soldados de los camiones. Si se alejan del combate o al final de este, estos pueden entrar a sustituir a operadores muertos o ir como reserva. Son 8 PdG de diferentes rangos y mismos valores que los operadores de Unidad muertos, excepto por Hans Guggengeimer quien solo aceptará participar si prometen enfrentarse en Duelo de terratanes al destruir a Gertüde.



4to Encuentro:

Gertude

El bosque termina y es posible divisar la vía resguardada por 5 unidades de **Artillería**. Atacarlas hará que contrataquen aunque los terratanes podrán aprovechar una ventaja llamada: Cobertura del bosque. Por su parte acercarse a ellos para evitar su rango de tiro, implica sobrevivir a dos rondas de ataque, tras lo cual las **Artillerías** ya no podrán dispararles pudiendo destruirlas o rendirlas (Es posible usar dos soldados para habilitar una Unidad de Artillería bajo su control).

Si las destruyen, la escolta de Gertüde (5 **Tanques. Modelo Escolta**) avanzará para luchar. Cuando destruyan al último, podrán ver a Gertüde tratando de dar marcha atrás. Sin embargo, por su masivo tamaño no tiene escapatoria. Antes de poder acercarse al colosal obús, aparecerá el tranque **Titán** listo para el combate. Pueden enfrentarlo o pueden tratar de huir mientras se acercan l Gertrüde.

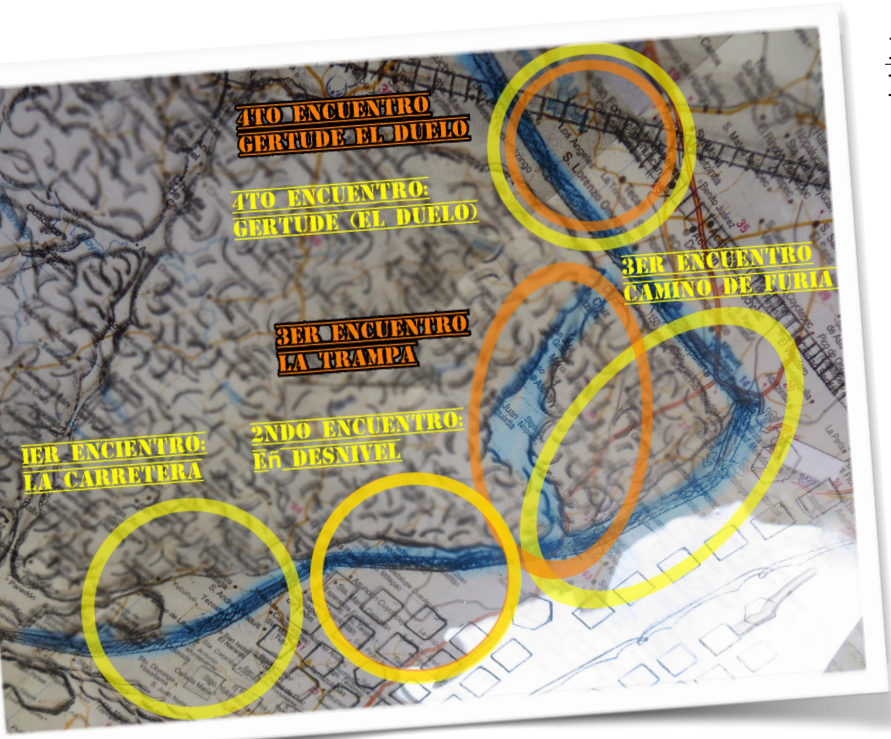
Si en cambio vienen del laboratorio secreto en la sección anterior, cuando lleguen, Gertüde estará llegando. Por la distancia reducida, las piezas de **Artillería** no podrán atacarlos, así que solo habrá que enfrentar a los 5 **Tanques. Modelo Escolta**. Pudiendo descender a 2 Soldados para operar una pieza de Artillería.

Gertüde no puede defenderse sin su escolta, ni esquivar ataques. Por lo que en cualquier momento, un tiro de cañón exitoso (+5 Soberbio) contra el vagón de municiones de Gertrüde lo destruirá en una gigantesca explosión que barrerá todo a su alrededor, e incluso a distancia "segura" solo los Terratanes pueden sobrevivir . La destrucción del Obús, logra la misión, aunque no evitará que alguna unidad quiera terminar la pelea, o que Hans Guggengeimer convenza a sus compañeros de demostrar quien es el mejor.



RUTA OESTE

La **carretera**, ofrece movilidad y cobertura ante un ataque de artillería a cambio de la cercanía al bosque para ataques sorpresas, así como una desventaja contra Divisiones motorizadas en la ruta. Es imprescindible tomar la estación a mitad del camino para reabastecer combustible.



1er Encuentro:
La carretera.

Aunque no sin resentirse, el asfalto ofrece buena movilidad para los terratanes. Por momentos se pueden encontrar automóviles abandonados, pero es igual de fácil esquivarlos que pasarles por encima.

Es posible avanzar en formación **diamante**, **parvada**, **fila india**, o **caravana**. La ruta parece sencilla pero **eventualmente** quien se acerque a los árboles será atacado por un **pelotón preparado**, que atacará una vez e huirá aprovechando la cobertura. La opción más obvia

es **mantenerse lejos de los árboles**, pero irán **encontrando obstáculos (vehículos abandonados)** que ofrecerán pasarles por **encima**, a un lado de los árboles (izquierda) o al filo de la carretera donde la posición inclinada impedirá apuntar con el cañón.

Esta situación será aprovechada por patrullas de 4 **Camionetas con ametralladoras**, que solo intentarán atacar un par de turnos y partirán aprovechando su velocidad.

Tras un par de escaramuzas quedará claro que el bosque es denso y hay claras señas de movimiento de pelotones que aprovechan la cobertura sin exponerse. Si el grupo trata de concentrarse en enfrentar a los pelotones preparados (hay un máximo de 6 posibles) otra patrulla de 4 **Camionetas con ametralladoras**, de las cuales descenderán **1 pelotón preparado** que flanqueará a los tanques con la Complicación dos frentes.

2er encuentro:
El desnivel.

Lentamente la carretera comienza a elevarse por lo que ir al filo de la carretera obliga a los terratanes a decidir entre ir por abajo de la carretera o ir EN la carretera. Acercarse al bosque implica ser atacado por **pelotones preparados**. Si son todos los terratanes van por abajo de la carretera serán atacados desde arriba.



por 2 **Pelotones preparados** y 4 **Camionetas con ametralladoras**, desde abajo los cañones no son efectivos para atacar.

Si es la mitad la que va por abajo el ataque con se concentrará los de arriba, ignorando a los de abajo que deberán retroceder para regresar o intentar Conducir (5 Soberbio) para tomar velocidad y subir por la muy reclinada carretera.

Teniendo que mantenerse arriba, eventualmente llegan a una sección donde los carros embotellados ofrecen solo dos opciones; acercarse al bosque o pasar por encima de ellos. Pasar por encima de ellos ofrece la Complicación: Paso lento. Además, cuando todos los terratanes hayan entrado al cuello de botella, 3 **pelotones preparados** emergerán y se les cerrará el paso con 4 **Camionetas con ametralladoras**, mientras 3 diferentes carros detonan, cada uno capaz de hacer 4 daños a una sección del terratán, sin posibilidad de reducir el daño.

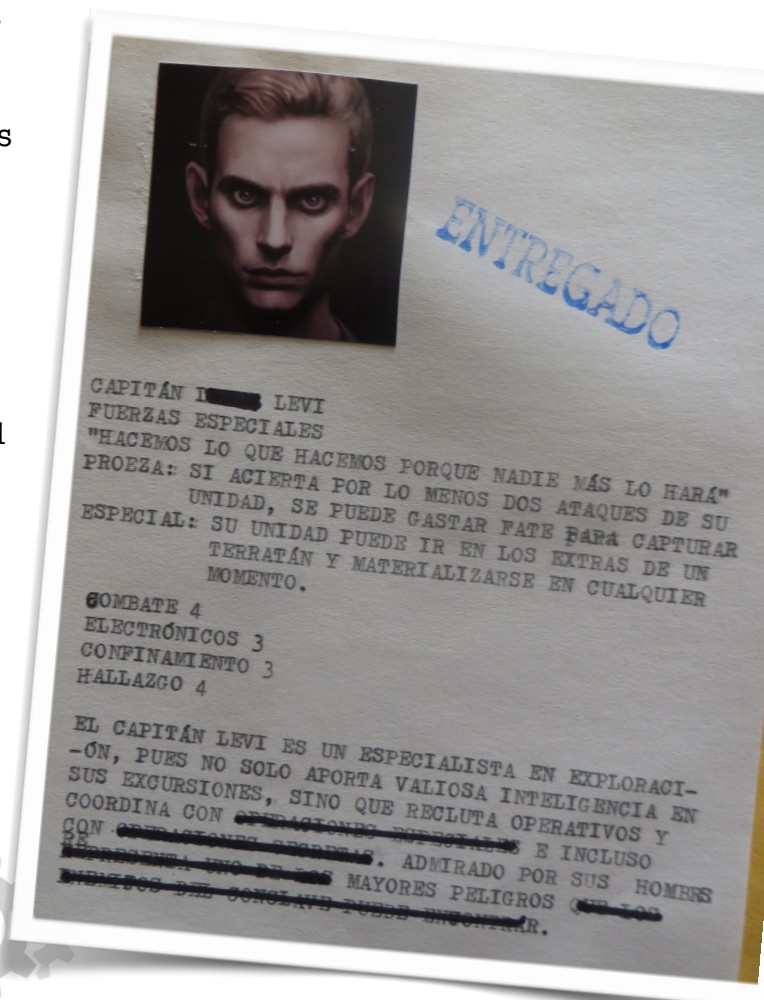
Una tirada de Hallazgo (4 Estupenda) en medio de la refriega podrá hacer notar a alguien de comunicaciones que hay más pelotones listos a atacar pero de último momento prefirieron no emerger como si persiguieran a alguien más, desafortunadamente no hay como atravesar el bosque por lo que solo queda continuar.

3er Encuentro:
Camino de furia.

Avanzando por la carretera se abren dos opciones: Un camino interno al bosque que no viene en el mapa y desde donde se escuchan disparos, o la carretera, pero hay que tomar un decisión pronto porque justo en el horizonte se ve una acumulación de camionetas armadas, son tantas que parecen ser una División Motorizada completa. Claramente se estaban formando para tomar el camino del bosque. Así que los terratanes pueden elegir dos opciones:

Entrar al bosque: La trampa. Las camionetas se lanzarán pero para cuando lleguen no podrán seguirlos porque el camino es demasiado estrecho y su ventaja será anulada. Avanzando llegarán a un claro de pasto alto donde se escucharán disparos, podrán apreciarse hasta 3 **nidos de ametralladoras y 3 Antitanques. Modelo: Ballesta**, en ese momento entrará una señal de radio.

"Aquí Comando Fuerzas Especiales de El Conclave al Septuagésimo Noveno Cuerpo de Terratanes. Mi unidad estaba atacando a los pelotones allá atrás, pero recibimos un llamada de un Sargento cuyos hombres llevan dos días atrapados en el pasto alto. Mayor D'Figgi, es una trampa, le conviene irse, no puede ayudar a los muchachos".



Los terratanes deben destruir las ametralladoras pero moviéndose lentamente (sin poder esquivar). Cuando hayan destruido la primera ametralladora. Comenzarán a escuchar un silbido, un momento después serán atacados por tres **Aviones: Depredadores**. Debido a su velocidad solo pueden atacar cada dos turnos, aunque no será posible esquivar si no se han destruido las ametralladoras porque hay soldados escondidos en el pasto. La única ventaja es que al derribar a un solo, los otros dos no regresarán,

Al destruir las ametralladoras y repeler los depredadores, el sargento y el Comando aparecerán. El Sargento retirará a sus hombres pero podrá dejar 5 de ellos para cubrir Posiciones faltantes. El Comando se pondrá a las órdenes de la Novena.

Comando élite del Conclave,
4 hombres pocas y efectivas palabras que pueden hacer mucho daño.
Objetivo a la vista: iniciando operación
Combate 3 (3 Ataques)
Artillero 3 (3 Ataques),
3 Soldados Lanzacohetes
3 Soldados Lanzacohetes
3 L. Levi Lanzacohetes

Seguir por la carretera: los terratanes se enfrascarán en una cruenta batalla contra 4 grupos de 4 **Camionetas con ametralladora montada**. La batalla será encarnizada porque si bien los terratanes tienen la ventaja, las camionetas son muchas más en número, además, si estas pierden su ametralladora, se lanzarán como coche bomba. Cuando queden menos de ocho camionetas, tres **Aviones: Depredador** se unirán a la refriega, atacando cada dos turnos, cuando derriben al primero, los otros dos no regresarán. Además la Mayor Schidt, tiene la capacidad de usar una complicación existente, para darle a una unidad de su elección, un ataque con +1 por cada tres ataques que haya recibido este turno.

Al terminar el combate, podrán llegar a una estación de servicio donde podrán recuperar hasta 20 municiones, 10 de ametralladora, combustible y encontrarán un **Avión: Depredador** ahí, si el terratán aún trae a la Capitán Lauren Elise Atán, se revelará como un As de Combate de la Fuerza Aérea, pidiendo la oportunidad de llevar el Avión: Depredador para ayudar en el ataque a Gertüde.

4to Encuentro: El duelo.

Gertüde estará arribando con sus 5 **Tanques. Modelo: Escolta**. Por si no fuera suficiente, los terratanes estarán a rango de la **Artillería**, aunque solo harán 1 tiro por turno, además en el 3 turno llegará un **Titán**, a unirse a la batalla, la única ventaja es que el Comando podrá ayudar a luchar contra los tanques e incluso intentar capturar unidades. Sin por el contrario tomaron el camino de asfalto, el avión puede atacar a cualquier Unidad, incluidas las Artillerías, destruir una, acabará con todas.

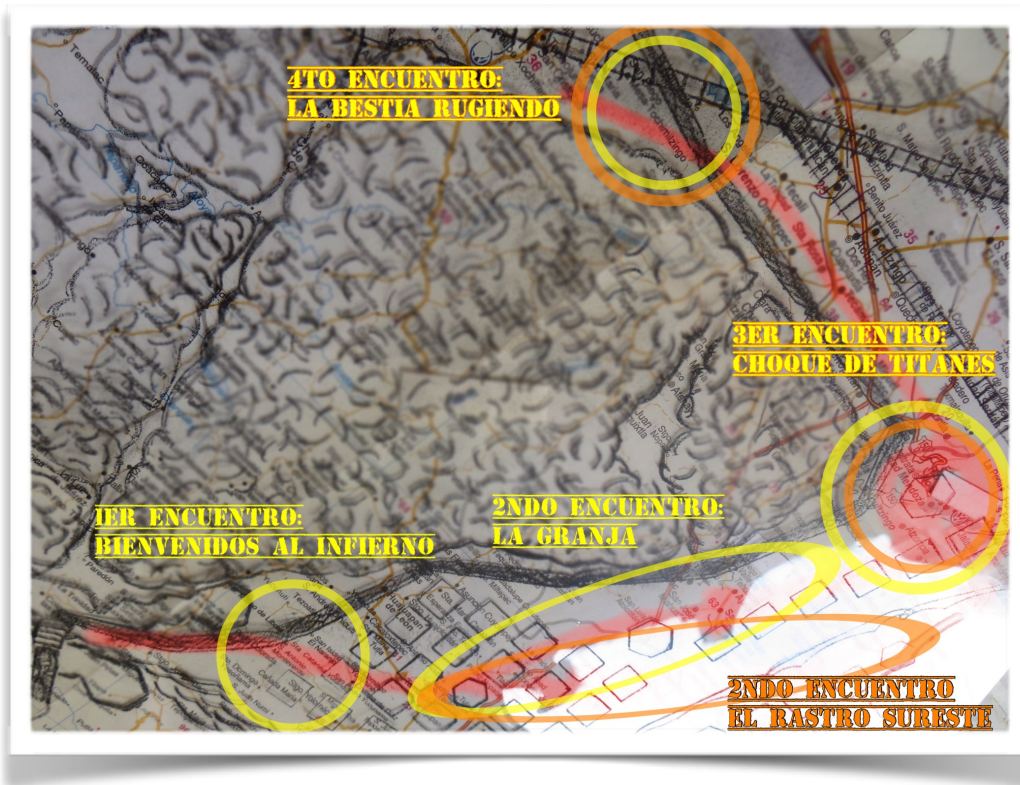
Gertüde no puede defenderse sin su escolta, ni esquivar ataques. Por lo que en cualquier momento, un tiro de cañón exitoso (+5 Soberbio) contra el vagón de municiones de Gertüde lo destruirá en una gigantesca explosión que barrerá todo a



su alrededor, e incluso a distancia segura solo los Terratanes pueden sobrevivir . La destrucción del Obús, logra la misión, aunque no evitará que los escoltas o el Titán quieran terminar la pelea.

RUTA EXTREMO ORIENTE

Esta ruta no parece una buena idea, se aleja demasiado del objetivo, aunque lo hace en una zona donde claramente los terratanes tendrían ventaja, pero en la que es importante asegurar tanto munición como combustible.



1er Encuentro:

Bienvenidos al infierno.

Los Terratanes avanzarán por la carretera hasta salir de ella. El primer obstáculo será un retén de 2 **Nidos de Ametralladoras** y 1 **Antitanque Modelo: Ballesta**, 2 **Pelotones y 1 Pelotón preparado**. Tienen poca oportunidad pero pelearán fanáticamente. Ese dato, así como un árbol con granjeros colgados demostrarán que enfrentan a enemigos peligrosos.

2do Encuentro:

La granja,

Acercarse a la primera granja demuestra dos cosas: las casas tiene civiles aterrados. Y cada caballeriza, silo o establo representa una oportunidad de emboscada. En la primera granja habrá 1 **Nido de Ametralladora** al descubierto, 1 **Pelotón preparado** en la casa y 1 Antitanque. Modelo: Ballesta, y 1 **Camionetas con ametralladora montada**. Una tirada de Hallazgo (3 Buena) hará que los habitantes de la casa adviertan que la Policía Secreta tuvo a un rehén en una granja al noreste Si deciden ignorarlo y continúan al norte encontrarán 1 **Nido de Ametralladoras**,



1 **Antitanque. Modelo: Ballesta**, 2 **Camionetas con ametralladora montada** y 3 **Pelotones preparados**.

Sin embargo, avanzar por el sureste los llevará a un campo minado. Se requiere tirada de Hallazgo (5 Soberbia) para ver la mina, de lo contrario el tanque recibirá 5 daños en una Área o Posición. Al llegar, encontrarán a 4 **Pelotones preparados** y 1 **Nido de Ametralladoras**. Efectivamente tenían a un agente de operaciones encubiertas de El Conclave y lo acaban de mover al norte. Hay que avanzar rápido para alcanzarlo.

3er Encuentro:
Choque de titanes.

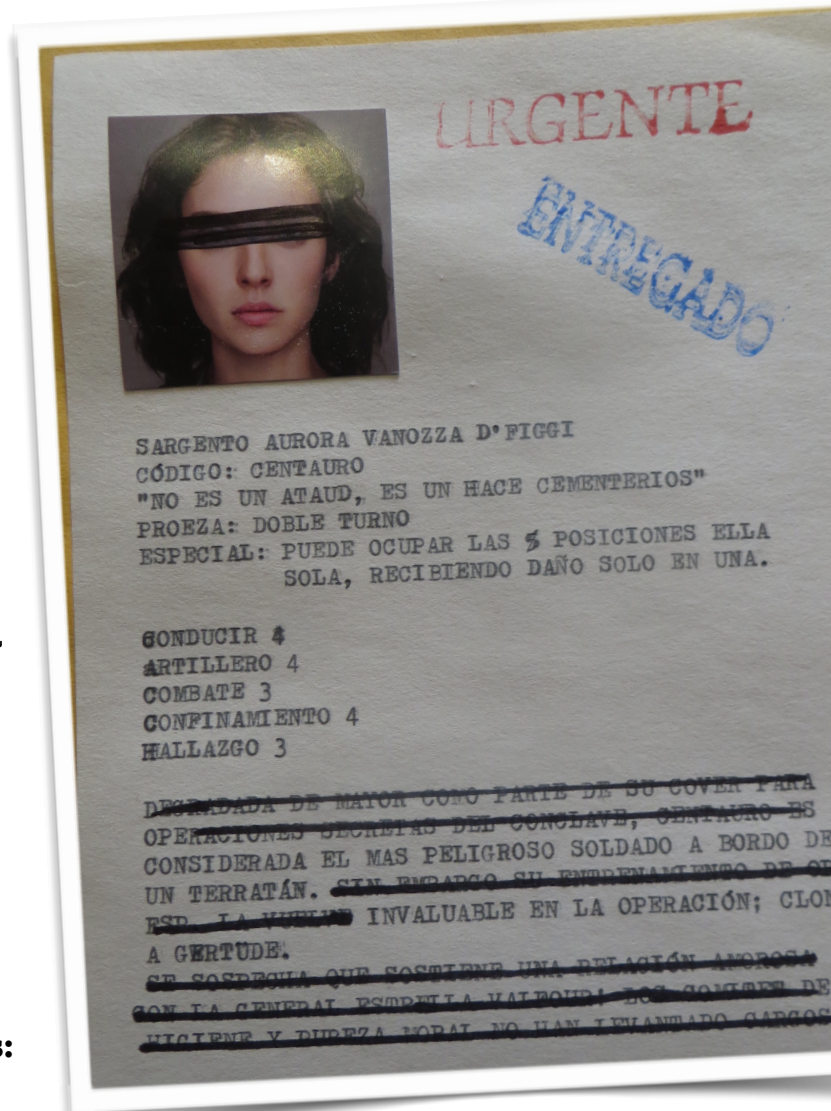
Por cualquiera de las dos rutas encontrarán a 5 **Tanques. Modelo: escolta y 1 Titán**, el cuál afortunadamente se moverá erráticamente, frenándose de golpe, avanzando sin rumbo o sin disparar apesar de tener un tiro directo, por lo que solo disparará 1 vez cada turno. Obviamente la diferencia será que aquellos que fueron al noroeste, sabrán donde está el agente rehén y los otros no. Si logran destruir todos los tanques, de la sexta unidad saldrá una muy golpeada Teniente Aurora Vanessa D'Figgi, nombre código Centauro, tía de la Mayor D'Figgi. Ella ofrecerá tomar el Titán y apoyarlos en la destrucción de Gertüde.

4to Encuentro:
La bestia rugiendo.

Gertüde estará lista en el horizonte. Acompañada por 5 **Tanques. Modelo: Escolta. 5 Artillerías, 3 Depredadores: Avión y 1 Titán**.

La batalla mas cruenta jamás concebida.

Gertüde no puede defenderse sin su escolta, ni **esquivar ataques. Por lo que en** cualquier momento, un tiro de cañón exitoso (+5 Soberbio) contra el vagón de municiones de Gertüde lo destruirá en una gigantesca explosión que barrerá todo a su alrededor, e incluso a distancia segura solo los Terratanes pueden sobrevivir. La destrucción del Obús, logra la misión, aunque no evitará que los escoltas o el Titán quieran terminar la pelea.



Epílogo.

Gertüde es capturada.

Una línea de baterías de artillería cerosea está disparando desde la costa. Advirtiéndolo a unos buques de guerra del Conclave que se alejen. De pronto una luz en el horizonte asciende y un segundo después cae sobre la línea aniquilándola de un potente y destructivo golpe. La señal es clara; Gertüde está con El Conclave. A donde quiera que haya una posición de Cerosea, las armas son depuestas, la guerra ha terminado.

Gertüde es destruida.

El tiro golpea la munición de Gertüde. El hoyo que deja lanza una llamarada continua mientras se pone de color rojo vivo, hasta que finalmente explota atronadoramente solo para dañar las demás municiones que empiezan una reacción en cadena que destruye la base del obús mientras se desata la explosión más cruenta. Cuando el polvo baja, llega una patrulla a lo que es un páramo. No queda nada. Solo desierto, interrumpido por chasis quemados y torcidos, y en medio ataúdes de acero: incolumnes. Inamovibles. Mudos, pero con un solo movimiento que destapa la escotilla, llenos de héroes que detuvieron la guerra y salvaron la vida gracias a ellos.



"Aquí tenemos el pavoroso símbolo de la muerte convertido por simple accidente en el símbolo del socorro y ayuda. Un salvavidas de un ataúd."

—Capitán Ahab, Moby Dick.

FIN



HOJA DE UNIDAD

DESIGNACIÓN	MODELO
LEYENDA	
DESCRIPCIÓN	



	AMMO	.88	.50
CONDUCCIÓN			
ARTILLERO			
COMBATE			
ELECTRÓNICOS			
MECÁNICO			
CONFINAMIENTO			
HALLAZGO			

PROEZA

DISCIPLINA FERREA: GASTA 1PT DE FATE, CONSIDERA QUE DURANTE ESTE ENCUENTRO TODAS LAS TIRADAS DE CONFINAMIENTO EN LA UNIDAD QUE ELIGAS SON AUTOMÁTICAMENTE UN ÉXITO.

PUNTAJE	GRADO	NOMBRE	CONSECUENCIAS
			CONSECUENCIAS
			ASPECTO
			CONSECUENCIAS
RIESGO			CONSECUENCIAS
1		JULIAN AMES	ASPECTO EDUCADO PARA VIVIR Y HUNDIRSE CON EL BARCO
2			CONSECUENCIAS
3			ASPECTO
4			CONSECUENCIAS
			ASPECTO
			CONSECUENCIAS
			ASPECTO
			CONSECUENCIAS
			ASPECTO
			CONSECUENCIAS
			ASPECTO



HOJA DE UNIDAD

DESIGNACIÓN	MODELO
LEYENDA	
DESCRIPCIÓN	



CONDUCIR	≡	≡≡≡	≡≡	⚡	
ARTILLERO	1		3		
COMBATE			1	4	
ELECTRÓNICOS	2			2	
MECÁNICO		1		2	
CONFINAMIENTO		2			
HALLAZGO	3		1	2	

AMMO

.88

.50

PROEZA

ÁNGEL DE LA GUARDA: GASTA 1PT DE FATE. HAS UNA TIRADA DE COMBATE. OBTIENES TANTAS CASILLAS DE RIESGO COMO SUMEN EL TOTAL.

PUNTAJE	GRADO	NOMBRE	CONSECUENCIAS
			CONSECUENCIAS
	⚡	LAUREN ELISE ATAN	ASPECTO DEGRADADA A SERVIR EN UNA LATA, QUIERE RECUPERAR SUS ALAS
RIESGO			CONSECUENCIAS
1	≡≡		ASPECTO
2	≡		CONSECUENCIAS
3	≡≡		ASPECTO
4	≡≡≡		CONSECUENCIAS
			ASPECTO
			CONSECUENCIAS
			ASPECTO
			CONSECUENCIAS
			ASPECTO
			CONSECUENCIAS
			ASPECTO

SOLDADO CABO SARGENTO TENIENTE CAPITÁN MAYOR

HOJA DE UNIDAD



DESIGNACIÓN	MODELO
LEYENDA	
DESCRIPCIÓN	

	AMMO	.88	.50	PROEZA
CONDUCCION				
ARTILLERO				
COMBATE				
ELECTRÓNICOS				
MECÁNICO				
CONFINAMIENTO				
HALLAZGO				

LLAMADO AL DEBER: GASTA 1PT DE FATE, EL OPERADOR SELECCIONADO SE MANTINE VIVO ESTA ESCENA A PESAR DEL DAÑO.

PUNTAJE	NOMBRE	GRADO	CONSECUENCIAS
	ESCOTILLA		CONSECUENCIAS
	AMETRALLADORA	^	ASPECTO
	CAÑÓN PRINCIPAL		CONSECUENCIAS
	ARTILLERO	≡	ASPECTO
	BLINDAJE		CONSECUENCIAS
	COMUNICACIÓN	≡	ASPECTO
	ORUGA		CONSECUENCIAS
	CONDUCTOR	≡	ASPECTO COME BALAS, MASCA CLAVOS, ORINA PLOMO.
	MUNICIONES		CONSECUENCIAS
	DESCANSO		ASPECTO

1
 2
 3
 4

SOLDADO ^ CABO ≡ SARGENTO ≡ TENIENTE ≡ CAPITÁN ≡ MAYOR ★

HOJA DE UNIDAD

DESIGNACIÓN	MODELO
LEYENDA	
DESCRIPCIÓN	



★	4	4	3	∧	
CONducir	4	4	3	∧	
ARTILLERO					
COMBATE	2	2		2	
ELECTRÓNICOS		1		1	
MECÁNICO	1		1		
CONFINAMIENTO	2				
HALLAZGO	3			1	

AMMO

.88

.50

PROEZA

LLAMADA AL HEROISMO: GASTA 1PT DE FATE HASTA EL SIGUIENTE TURNO
 TODOS LOS PUNTAJES DE ÁREA O POSICIÓN SE CONSIDERAN +2 EN TODAS
 LAS UNIDADES BAJO EL MANDO DE LA MAYOR D' FIGGI

PUNTAJE	RIESGO	DESCRIPCIÓN	GRADO	NOMBRE	CONSECUENCIAS
		ESCOTILLA			CONSECUENCIAS
		AMETRALLADORA	∧		ASPECTO
		CAÑÓN PRINCIPAL			CONSECUENCIAS
		ARTILLERO	≡		ASPECTO
		BLINDAJE			CONSECUENCIAS
		COMUNICACIÓN	★	DONATELLA D'FIGGI	ASPECTO MI DERECHO DE SANGRE ES LIDERAR Y MORIR EN BATALLA
		ORUGA			CONSECUENCIAS
		CONDUCTOR	≡		ASPECTO
		MUNICIONES			CONSECUENCIAS
		DESCANSO			ASPECTO

SOLDADO ∧ CABO ≡ SARGENTO ≡ TENIENTE ≡ CAPITÁN ≡ MAYOR ★

A los miembros de Nuestras Raíces Nuestro Cielo.
Ha sido un viaje tortuoso.
Gracias por no dejarme recorrerlo solo.

Una confesión:
No hubiera sido posible sin ustedes,
Una promesa:
Empeorará.

Ataúdes de Acero es una obra creada por Jorge Armando Ibarra Ricalde, bajo la licencia de Creative Commons, para la convocatoria Aventuras cortas para juego del rol del Programa Contigo en la distancia y el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital.



Si quieres ponerte en contacto con el autor, hazlo a nrnc.rol@gmail.com

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).



Todo es
 risa y
 charla
 hasta que
 se cierra
 la
 escotilla.
 En ese
 momento, la
 guerra se
 cuenta en
 latidos.
 Entre uno
 te dan
 dirección y
 distancia.
 Entre otros
 se carga la
 munición.
 Pasan
 varios
 mientras el
 ojo del
 artillero
 lagrimea.
 Luego viene
 el tiro.
 Aciertas, o
 va el de
 ellos.
 De todas
 formas, ya
 estás en tu
 ataud.



ESFUERZO DE GUERRA

EL PERIODICO QUE TE AVISARÁ CUANDO CEROSEA VENZA

Año 5, mes 7

LA ÚLTIMA LISTA DE LOS PATRIOTAS
 Actualizada a los Campos de Batalla de todo el sureste.
 Hojas centrales; recuerdelos como los héroes que son...

Ruge el 16 C. Motorizado:
 Entrevista con el Mayor Schidt
 sobre el Camino de Furia.



GERTÜDE: "EL OBÚS QUE TERMINARÁ LA GUERRA" INMISERICORDE EN CONTRA DEL CONSEJO DE GUERRA NO SABE COMO RENDIRSE

La Oficina del Generalísimo anunció que su teléfono no deja de sonar con las llamadas de la General Estrella Valfour, quien "nerviosa" por la efectividad de Gertüde en contra de su hasta ahora "invencible" marina, intenta buscar un respiro para sus apaleadas tropas, con el pretexto de las fiestas, porque el Almirantazgo de El Conclave sabe que ya está vencido.

Los fallidos intentos de tomar la Ciudad de Nvörík le han costado al menos 2 buques de guerra, así como miles de vidas, que sumadas a la derrota del Mando Tirenio por parte de la Fuerza de Liberación Cerosea, ponen al Conclave y la alianza que presume dirigir en una clara desventaja, que espera en balde un milagro... Continúa en página 4



'TERRATANES': MAS PROPAGANDA QUE TECNOLOGÍA

En el Conclave existe esta tradición de darle aparatosos y vistosos nombres a las Divisiones, Grados y Unidades que conforman sus fuerzas armadas, en un esfuerzo claramente propagandístico por mostrar que no son una nación científica y tecnológicamente atrasada. Las más claras señas de este ardid tienen que ver con su propia estructura política, pues más que una nación de

naciones, se trata en realidad de una asociación de vencidos donde el número es su ventaja. Tal es el caso del TERRATÁN: pues lo que el Conclave quiere vender como un vehículo diferente a un tanque, no es otra cosa que un engaño para aparentar que sus U.B.T.T. valen más. El problema es que los números no mienten; los terratanes son menos que nuestros tanques, y muchos de ellos han sido reacondicionados demasiadas veces. Simple.



DONA
 ¡HAZ EL ESFUERZO
 EXTRA, MÁS ALLÁ DE
 LOS IMPUESTOS!

CAMBIATE AL BANDO GANADOR
 SOLDADO U OFICIAL, SABEMOS QUE TÚ NO ERES EL
 ENEMIGO, DEJALO Y UNETE AL BANDO QUE TIENE LA
 LEY Y LA JUSTICIA DE SU LADO, ES TU OPORTUNIDAD.

UNETE
 ¡ENLISTATE ANTES
 DE QUE GANEMOS
 LA GUERRA!

**SIN OPCION:
 POR
 SKEETER**



A CONTINUACIÓN UN EXTRACTO DE LOS MANUALES DEL CONCLAVE QUE FORMAN PARTE DE SU POLÍTICA- MILITAR DE LAVADO CONDUCTUAL PARA ATRAER RECLUTAS AL SERVICIO DE SUS TERRATANES. NOTEN LAS PALABRAS USADAS PARA VENDER EL HEROÍSMO COMO SINÓNIMO DE MUERTE SEGURA Y VIOLENTA. "NO SE EQUIVOQUEN. EL MOMENTO EN QUE CIERRAN LA ESCOTILLA ES EL MOMENTO MÁS IMPORTANTE DE SU VIDA, PORQUE PARA FINES PRÁCTICOS HASTA QUE TERMINEN LA MISIÓN, USTEDES CERRARON SU FERETRO. CLARO, A LO LARGO DE LA CAMPANA, ABRIRÁN ESA EXCLUSA VARIAS VECES, Y LA CERRARÁN MUCHAS MAS. PODRÁN DEJAR EL TERRATÁN Y DORMIR BAJO LAS ESTRELLAS, PERO LO QUE DEBEN TENER MUY CLARO, ES QUE USTEDES SON OPERADORES, PUEDEN COMBATIR, CORRER Y DISPARAR COMO LOS DEMÁS, PERO A DIFERENCIA DE LOS DEMAS, USTEDES TIENEN ALMA DE ACERO, Y CUANDO EL TERRATÁN ESTÉ EN LLAMAS, AUNQUE SU CUERPO SE SALVE, SU ALMA NO LO HARÁ. DIOS MEDIANTE, NO VIVIRAN PARA VER ESE DÍA". INTERIOR.

Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

LABORATORIO DE JUEGOS

CENTRO DE CULTURA DIGITAL

CRÉDITOS

DIRECCIÓN DEL CENTRO DE CULTURA DIGITAL

Mariana Delgado González

COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE LA CONVOCATORIA CELD DE AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL, Y MICRO JUEGOS DE MESA

Héctor Guerrero Merchant

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN

Marlizabeth Martínez Sánchez

Mariana Soe Rosete Escobedo

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE MESA

Marcos Ávila Hernández

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE ROL

Héctor Guerrero Merchant

DISEÑO EDITORIAL

María Fernanda Arnaut

Astrid Stoopan Mendoza

Kenya Flores

PLATAFORMA EDITORIAL

Mónica Nepote

Ximena Atristain

COMUNICACIÓN

Andrea Danae Ramírez Rivera

Brenda Liviere Camacho Jiménez

ADMINISTRACIÓN

Adriana Gaspar Martínez

Ivonne Higareda

Luis Alberto Garza Guzmán

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Talía Castillo

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Alexandra Crivellaro Fierro

Alina Sidorova

Mónica García Carrasco

Carlos López Ruiz

Gonzalo Ortega Coronado

Yair Adrián Ciriaco Ramírez

Medardo Landón Maza Dueñas

María Flores Figueroa

Ximena Alejandra Rodríguez Gómez

Jacinto Quesnel Alvarez

Grace Quintanilla Cobo





CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA