

Tras la línea enemiga

Una misión para Never Going Home



@lobotic

Laboratorio Rolero

Tras la línea enemiga

Lobotic

Informe previo de la misión

El teniente Smith lo tenía claro: los alemanes están tramando algo. Durante días se preparó minuciosamente vuestra misión, infiltraros tras las líneas enemigas durante un ataque que sirvió de distracción.

Todo funcionó como se esperaba. La cruenta refriega dejó numerosas víctimas en ambos bandos, pero eso es algo que a Smith le dejó de importar hace tiempo, eso lo tenéis claro. Sus ojos nunca se fijan en la gente que tiene delante, simplemente habla como si mirase a través de sus interlocutores, como si estuviera viendo algo más allá. Pero el maldito hijo de perra pocas veces se equivoca, así que allí os encontrabais, un pelotón de diez soldados al otro lado de la Tierra de Nadie y camino a vuestro destino.

Vuestra misión: llegar a Moronvilliers, un pequeño pueblo de unos 80 habitantes que lleva ocupado desde el primer mes de Guerra, hace ya casi cuatro años, y recopilar información de lo que los alemanes están haciendo allí. El teniente no fue nada específico: "Echen un vistazo, vean lo que se traen entre manos." Por más que le preguntasteis a qué se refería, si quería que confirmárais si se estaban concentrando tropas en el cercano bosque de Argonne que la aviación no podía ver, si estaban trabajando en un nuevo diseño de carro de combate, si era viable una ofensiva para ganar esa posición... no le sacásteis más que un críptico "Si están haciendo lo que me temo que están haciendo, ya se darán ustedes cuenta. Si no, no merece la pena atormentarlos."

Nunca supisteis lo que supuestamente ocurría en Moronvilliers, pues vuestro pelotón fue descubierto y dispersado por un ataque alemán. Vosotros subisteis la colina. Algunos de vuestros compañeros cayeron. Otros trataron de huír por la ladera. Y aquí estáis. Tratando de volver a vuestra trinchera a través del bosque de Argonne, contando el tiempo para la llegada de esa descarga de artillería que debería asolar la guarnición cercana para daros la oportunidad de volver a cruzar la Tierra de Nadie. Pero para eso quedan aún 20 horas en las que debéis sobrevivir en terreno enemigo.

Objetivo de la misión

Atravesar el bosque de Argonne, esperar el ataque de artillería y cruzar la Tierra de Nadie hasta vuestras trincheras.

Condecoración

Una carta para cada personaje que sobreviva.

El viaje

Requisito: Una carta de cada palo.

Narrativa: Las cartas quemadas para el viaje se barajan y se entrega una a cada jugador. Tendrá que narrar un recuerdo asociado al palo de la carta que le ha tocado.

Éxito: (4 palos) Los personajes descubren en el bosque a Bob Brown, un compañero del pelotón, que se unirá al grupo. El personaje de Bob se asociará inicialmente al primer personaje por orden alfabético. Cada vez que se requiera una tirada para cualquier tipo de acción, Bob actuará justamente después del personaje al que está asociado y será el jugador que controla ese personaje quien controle a Bob. Después de ejecutar una acción que conlleve tirada, Bob pasa a ser controlado por el jugador que lleva al siguiente personaje en orden alfabético.

Bob no cuenta para el número de enemigos

Elige entre uno de los incidentes **Patrulla en el bosque** o **Mike, Jeferson... ¿Sois vosotros?** y uno de los **Otros incidentes**.

Bob Brown

MÚSCULO

☒ ☒ ☒ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ASTUCIA

☒ ☒ ☒ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AGALLAS

☒ ☒ ☒ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HABILIDADES/CAPACIDADES

Sigilo: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Conocimiento: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Armas a distancia: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

ARMAS

Daño

Capacidades

Bayoneta

1 daño

+1 daño (2)

Fusil

2 daños

Crítico (3), Apuntar (1)

Fallo:

3 palos: Elige el incidente **Patrulla en el bosque** y uno de los **Otros incidentes**.

2 palos: Elige el incidente **Mike, Jeferson... ¿Sois vosotros?** y uno de los **Otros incidentes**.

1 palo: Elige el incidente **No vienen solos** y uno de los **Otros incidentes**.

Incidentes

Encuentros en el bosque

Entre la niebla que se levanta del suelo del bosque llegan unos soldados. No sabéis si son de los vuestros o son alemanes...

Patrulla en el bosque

Tirada de Investigación V.O. 3

Éxito: ¡Una patrulla! ¡Rápido, parece que no os han visto!

El valor de iniciativa de los soldados alemanes será de 6 (lo habitual).

Fallo: No los véis venir hasta que es demasiado tarde... El valor de iniciativa de los soldados alemanes será de K.

Número de enemigos: Uno por cada jugador.

Soldados alemanes

Tipo: Multitud

Iniciativa: 6/K

Armadura: Ninguna

MÚSCULO

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

ASTUCIA

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

AGALLAS

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

HABILIDADES/CAPACIDADES

Cuerpo a Cuerpo:

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Armas a Distancia:

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

ARMAS

Daño

Capacidades

Bayoneta

1 daño

+1 daño (2)

Fusil

2 daños

Crítico (3), Apuntar (1)

RECOMPENSA

1 carta para la Unidad.

Mike, Jeferson... ¿Sois vosotros?

Con la niebla es difícil de precisar. Diríais que son compañeros de vuestro pelotón, pero... ¿No pensáis que hay algo raro?

Tirada de Investigación V.O. 4

Éxito: No son nuestros muchachos, ¡mirad sus uniformes empapados en sangre!

No son ellos... han cambiado... Los No Caídos os atacan.

Fallo: Demasiado tarde comprendéis que vuestros camaradas han cambiado.
Levantán los fusiles torpemente y disparan (individualmente, no como unidad)
Después se lanzan al ataque. Sacad cartas para decidir la iniciativa de forma habitual tras esta primera acción de los No Caídos.

Número de enemigos: uno por cada jugador más dos.

No Caídos

Tipo: Multitud

Iniciativa: 5

Armadura: Ninguna

MÚSCULO

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

ASTUCIA

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

AGALLAS

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

HABILIDADES/CAPACIDADES

Cuerpo a Cuerpo: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Armas a Distancia: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

ARMAS

Daño

Capacidades

Bayoneta

1 daño

+1 daño (2)

Fusil

2 daños

Crítico (3), No pueden Apuntar

RECOMPENSA

1 carta para la Unidad.

No vienen solos

Entre la espesura veis llegar a... ¿vuestros compañeros? Pero algo no encaja, fijaos como se mueven y ¿quién es ese que los acompaña?

Número de enemigos: un No Caído por cada jugador y un Desfigurado.

Desfigurado

Tipo: Único

Iniciativa: 8

Armadura: Ninguna

MÚSCULO

☒ ☒ ☒ ☒ ☐

ASTUCIA

☒ ☒ ☒ ☐ ☐

AGALLAS

☒ ☒ ☒ ☐ ☐

HABILIDADES/CAPACIDADES

Atletismo: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Armas a Distancia: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Sigilo: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Cuerpo a Cuerpo: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Herramienta Dentada (Agallas): ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ V.O. = número de enemigos.

2 puntos de daño. Probabilidad de Corrupción a quien dañe con ella.

Anfitrión repugnante: Probabilidad de Corrupción a quien lo agarre.

ARMAS**Daño****Capacidades**

Herramienta
dentada (CaC)

2 daños

+1 daño (2)

Pistola

2 daños

Crítico (3)

RECOMPENSA

1 carta para la Unidad.

Nota: El Desfigurado no necesitará hacer la primera tirada de Herramienta Dentada, aparece con una en sus manos.

Otros incidentes**El grabado del árbol muerto**

Avanzáis tortuosamente entre la vegetación cuando frente a vosotros se abre un claro en el bosque. Todo parece silencioso. Ni aves, ni pequeños roedores, ni insectos... diríais que nada hace ni un ruido. Ni el viento entre las hojas.

En el centro del claro destaca un enorme tocón de árbol, blanco como un hueso emergiendo del suelo. Podría tener metro y medio de diámetro. Si se acercan descubrirán que tiene extraños símbolos grabados a fuego y una espesa mancha de sangre reseca, como si alguien hubiera sido desangrado sobre esa mesa impía.

Los personajes tendrán que hacer una tirada de Agallas V.O. = 2. Quienes la superen se verán atraídos por los extraños signos y tendrán una Probabilidad de corrupción. Quienes no la superen perderán 1 de agallas. En ambos casos, a discrección del DJ, podrán verse asaltados por susurros relacionados con la historia que contaron durante el viaje.

Unos saqueadores poco frecuentes

El bosque da paso a un camino, y unos metros más adelante de vuestra posición encontráis un vehículo alemán empotrado contra un árbol. Se ve algo de movimiento en él. Si avanzan verán algunos cables y piezas salir volando del interior del vehículo y escucharán unas risas y voces chillonas.

Pronto descubrirán a tres goblins de trinchera desguazando el vehículo.

No son grandes luchadores y lo saben. Su acción será moverse rápidamente hacia el soldado más cercano y tratar de robarle el arma, cosa que conseguirá si no supera una tirada de Atletismo V.O. = 2. Después intentarán escabullirse con su habilidad de Escape rápido para no volver a aparecer.

Goblin de trinchera

Tipo: Multitud

Iniciativa: K

Armadura: Ninguna

MÚSCULO

☒ ☐ ☐ ☐ ☐

ASTUCIA

☒ ☒ ☒ ☒ ☐

AGALLAS

☒ ☒ ☐ ☐ ☐

HABILIDADES/CAPACIDADES

Cuerpo a Cuerpo: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Comunicación: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Mecánica: ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Investigación: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Arma a distancia: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Transporte: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Escape rápido (Astucia): ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ El éxito en la tirada contra un VO igual al número de enemigos significa que abandona el combate. Puede escapar o regresar a la pelea en cualquier momento.

ARMAS

Daño

Capacidades

Garras

1 daño

RECOMPENSA

1 carta para la Unidad por cada 3 goblins

El barranco pestilente

¿Desde cuando un río surca este bosque? Desde luego, este barranco no apreciaba en los mapas que habéis visto. Y os da mala espina. El agua parece estancada, un hedor a putrefacción se eleva desde el fondo. Y unos bultos extraños se distinguen entre las sombras. No parece especialmente complicado descender y ascender por el otro lado, una vez vadeada la casi inmovil corriente. Los jugadores tendrán que superar una tirada de atletismo V.O.= 1 para descender y otra igual para subir por el otro lado. Si fallan alguna de ellas sufrirán una caída que les provocará un daño.

Al llegar al fondo descubrirán que todos esos bultos son cadáveres hinchados por el efecto de la descomposición. Son tantos que hacen que el río se haya embalsado y cubra casi todo el fondo del barranco, aunque la profundidad no parece superar el medio metro. Los personajes tendrán que superar una tirada de agallas V.O.= 1 o tendrán una Probabilidad de Corrupción.

Cualquier personaje que toque este agua infecta tendrá una Probabilidad de Corrupción.

El puesto avanzado Alemán

Cuando se acercan a su destino escuchan las detonaciones de la artillería aliada barriendo el puesto avanzado, pero quizás se sorprendan de no oír gritos si superan una tirada de Investigación V.O. = 2.

Más adelante encontrarán un soldado alemán sentado en una piedra hablando en susurros y con movimientos espasmódicos. Diríais que lleva ahí unos días por su estado de deshidratación, el aspecto lamentable de sus ropas y el olor a orina y heces que desprende. No reaccionará a órdenes, amenazas o golpes. Con una tirada de comunicación V.O. = 3 sacarán algunas palabras en claro de esa jerga ininteligible: montaña, terror, cadáveres, compañeros.

Al adentrarse en el puesto avanzado encontrarán todo desolado, arrasado por el fuego de artillería y cadáveres por todas partes. No será necesario tirar para que se den cuenta de que hay muchos de ellos destrozados lejos de las zonas de impacto, como si no hubieran muerto por los proyectiles.

Pronto se darán cuenta de la causa de su muerte: un juntacadáveres que empieza a elevarse ante ellos desde el fondo de una trinchera.

Juntacadáveres

Tipo: Único

Iniciativa: 2

Armadura: Ninguna

MÚSCULO

ASTUCIA

AGALLAS

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

☒ ☒ ☒ ☐ ☐

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

HABILIDADES/CAPACIDADES

Atletismo: ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Cuerpo a Cuerpo: ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Aparición súbita (Agallas): ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ Se alza súbitamente y obtiene una acción gratis antes de determinar la Iniciativa. VO = Número de enemigos.

Gran golpe (Músculo): ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ 6 daños a un objeto grande y estático o 6 daños repartidos entre blancos con tamaño humano. Tira Gran golpe una vez.

ARMAS

Daño

Capacidades

Golpetazo

4 daños

DEBILIDAD

Fenómeno temporal: las fuerzas que crean al Juntacadáveres solo pueden mantener unidos los cuerpos durante dos asaltos.

RECOMPENSA

2 cartas para la Unidad.