

## Módulo 2 - Jungle Rumble

Éste es un módulo de relleno dentro de la trama argumental que une la campaña. Se trata de que los jugadores no relacionen demasiado rápido de que va la cosa a la vez que los ponemos en acción en un entorno salvaje e inhóspito.

Después de su improvisado bautismo de fuego en la base submarina, los personajes son finalmente aceptados para formar un nuevo equipo de comandos dentro de la temible Kaigun Tokubetsu Rikusentai. El grupo está formado por 16 soldados comando al mando del teniente Onoda, conocido por ser el bisnieto de un famoso oficial japonés que luchó valientemente en la segunda guerra mundial. El equipo de comandos se distribuye así:

- Teniente Onoda
- Dos Sargentos (uno x escuadra)
- Dos escuadras compuestas de:
  - >1 francotirador (con lanzagranadas portátil)
  - >3 soldados de ataque
  - >1 soldado de apoyo (uno de ellos ayuda al de la ametralladora en su escuadra y el otro es conductor).
  - >2 soldados expertos (entre las dos escuadras se han de tener de todos los tipos):
    - >>Comunicaciones (radio)
    - >>Médico
    - >>Inteligencia y Computación (Intrusión)
    - >>Armas pesadas (ametralladora)

Su primer trabajo consiste en una misión de eliminación. Han de matar a un líder guerrillero de las Khun-Sa (la captura es preferible pero se considera poco factible). Se trata de Kang el sanguinario, conocido por matar sin discriminación tanto a hombres, mujeres o niños. Un verdadero



monstruo que opera en la selva birmana.

Datos obtenidos:

El servicio de inteligencia ha localizado la base de éste líder en un complejo de cavernas que se extiende por las profundidades del Monte Popa, un volcán apagado.

La fuerza guerrillera se calcula en unos 30 combatientes, 10 de los cuales son mujeres. Utiliza la plantilla de guerrillero (su líder no es mejor que ellos combatiendo. Es implemente más astuto y cruel).

Hay varias entradas a las cavernas. Se han localizado un total de 12. Por ello para la operación se ha destinado un



batallón al mando del teniente coronel Ishida que consta de cuatro compañías de ataque y un grupo de mando. Las compañías de ataque consisten en tres pelotones (o equipos de comando) al mando de un capitán. Los pelotones se establecerán en cada una de las entradas de las cavernas con la orden de eliminar a todo el que salga por allí. El pelotón principal, el equipo A de la primera compañía, realizará la entrada por la caverna que el servicio de inteligencia ha determinado que es la verdadera entrada a la basa guerrillera (evidentemente el pelotón de los jugadores no es el principal ya que son novatos).

Cada pelotón será enviado a su entrada mediante un helicóptero que les dejará lo más cerca posible. El grupo se habrá de abrir paso a pie a través de la jungla hasta la entrada. Es probable que encuentren resistencia.

Como peculiaridad esta la presencia de un importante monasterio en su cumbre. Dicho monasterio es un lugar sagrado, habitado por monjes pacíficos y no debe ser molestado. Por lo que se sabe los guerrilleros lo respetan y no se acercan a él.

### Equipo

El material para la misión consiste en:

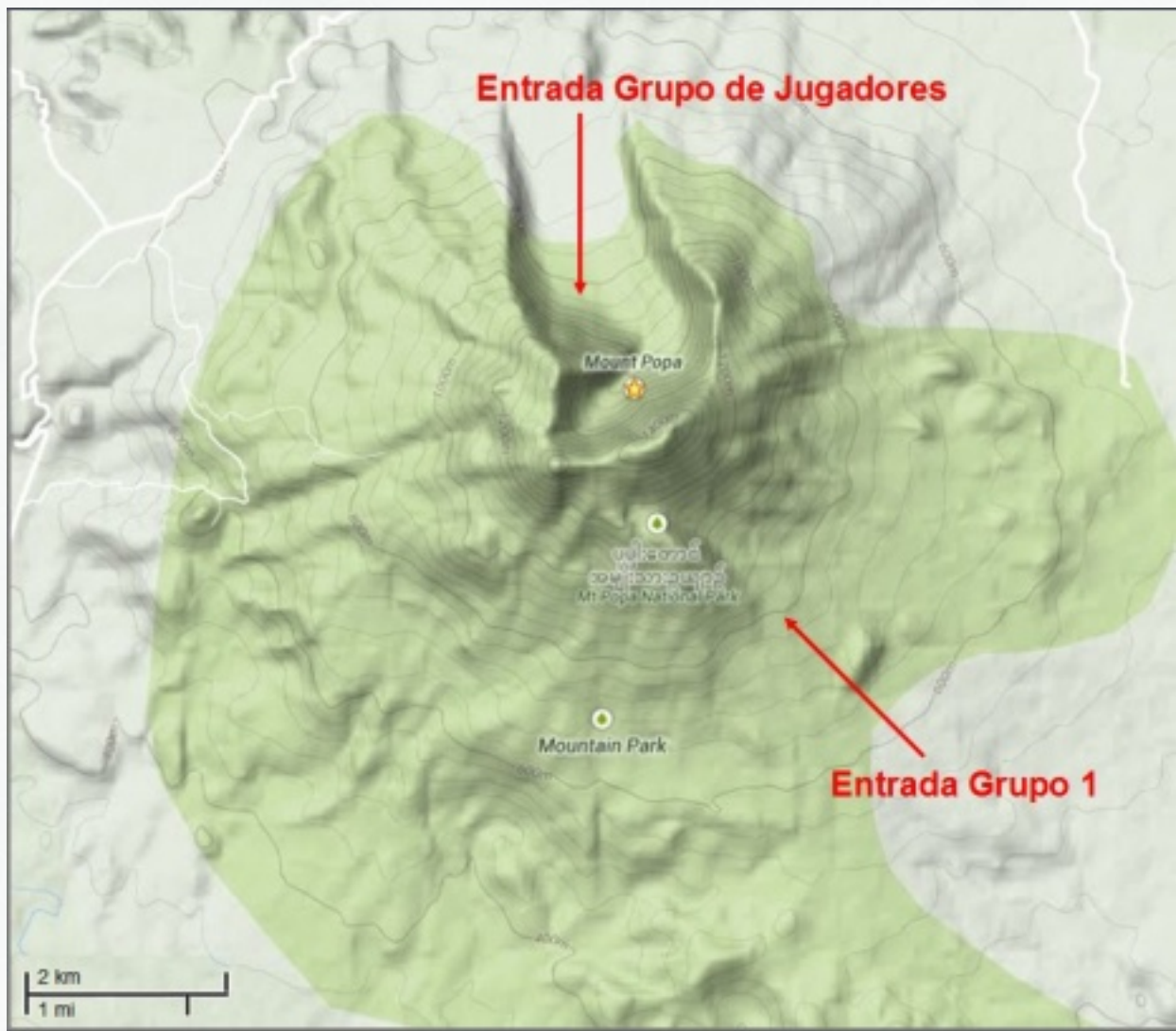
- Uniforme completo de camuflaje con armadura reflex de kevlar que incluye un casco de combate. (4 puntos de protección en todo el cuerpo, -1 AC).
- Máscaras de gas (son incómodas y sólo se colocan cuando hay certeza de que hay gas, -1 AC, -4 a Percepción).
- Fusiles de asalto y pistolas automáticas. Además de un cuchillo de supervivencia.
- Granadas de mano: 2 granadas explosivas, dos químicas y dos de humo por soldado.
- Una ametralladora Sumitomo y dos lanzagranadas Shurduyan.
- Equipo médico (botiquín completo)
- Equipo de radio
- Equipo de demoliciones: 12 cargas de explosivo plástico de daño 10 (se pueden acumular para un daño mayor).
- Minas: 10 minas de proximidad Nāhenminen.

### Despliegue

Los jugadores están encuadrados en el pelotón C de la tercera compañía. Su objetivo es la entrada señalada en el mapa adjunto que es la más cercana al templo y la que se considera menos problemática.

Son transportados en helicóptero hasta unos 2 Km de la entrada. Desde allí han de avanzar a través de la espesa jungla. Haz una tirada de navegación para orientarse por cada 400 m con una dificultad Difícil. Cada fallo incrementa la distancia en 200 m por grado de fallo (cada 2 puntos de fallo). Por cada tirada de navegación haz una tirada de encuentros: tira un D10 y consulta la lista:

- 1 - 2: Animal peligroso (\*): Un tigre hambriento que está de caza. Tirada de Atención para no ser sorprendidos. El animal ataca al personaje más rezagado.
- 3 - 5: Unidad enemiga (\*): Son 2D6 guerrilleros. Están de vigilancia y advertidos por el ruido del helicóptero. Tirada enfrentada de Sigilo (personajes) contra Atención (Guerrilleros). Si se falla la mitad de los guerrilleros dispara en turno de sorpresa. Si se pasa se realiza el combate por iniciativas.
- 6 - 7: Sin incidencias
- 8 - 9: Grupo de campesinos (\*): 2D6 campesinos trabajando. Son inofensivos pero puede ser que huyan al ver a los comandos. Hay que hacer una tirada de Intimidar, Liderazgo o Persuadir (según la actitud de los jugadores) para evitar que salgan corriendo. Si salen corriendo las posibilidades de encontrar una unidad enemiga aumentan a 3 - 6.
- 10: Monjes (\*): 1D6 monjes (puede haber un maestro: 1 en 1D6). Son pacíficos y muy amables pero no se asustan. Valoran al grupo según su actitud y actuación. Pueden dar información si consideran que los jugadores tienen "buen corazón". En ese caso la dificultad de encontrar una unidad enemiga baja a 3 - 4. Los monjes son muy difíciles de alterar y es muy difícil que empleen la violencia. Pero no dudarán si es para salvar la vida de alguien. También es importante conocer su actitud para



tenerlo en cuenta al final.

(\*): Si sale este resultado por segunda vez, sustitúyelo por Trampa: Afecta a alguno de los soldados que marchan al frente: tira 1D6: 1-3: el primero; 4-5: el segundo; 6: el tercero. Empezando por el primero y siguiendo más atrás si éste no es el que cae en la trampa, se puede realizar una tirada de Atención de dificultad Difícil para descubrirla a tiempo.

Trampa: Tira un D6:

- 1-2: Una mina camuflada en el suelo.
- 3-4: Un pozo en el suelo con estacas envenenadas: Daño = 4 + Veneno: Tirada de Vigor a Dificultad 11 / Efecto: 1 de daño y -1 AC o 3 de daño y -2 AC / Duración 1h o 1 día.
- 5-6: Al tropezar con una liana, un resorte dispara un proyectil. Considéralo como una flecha de daño +2 al normal debido a la fuerza del muelle

### Vigilancia

Una vez alcanzada la entrada, los personajes han de tomar posiciones. Han de ocultarse o camuflarse manteniendo una buena línea de visión con la cueva de entrada. Además se habrá de colocar de forma conveniente la ametralladora que traen. También pueden colocar minas en la entrada pero eso puede conllevar víctimas inocentes o ser inconveniente si han de pasar corriendo por allí.

Una vez la posición se ha establecido empieza la larga espera. No pueden utilizar la radio sino es para algo importante así que para ellos los minutos van pasando sin que sepan como va la cosa. Durante este tiempo pueden aparecer visitantes por la zona. Por cada 10 minutos de espera tira 1D10 y consulta la lista:

- 1 - 2: Animal (\*): Un animal pasa por delante de la cueva. Tira 1D6: 1-5: animal



inofensivo: una vaca, un buey, algún mono o perro, etc. 6: animal peligroso: un tigre es lo más adecuado. Si han puesto minas es posible que las active (1-2 en D6). El ruido de la explosión puede atraer guerrilleros (1-2 en D6; La próxima tirada no se tira, se aplica como resultado 3 - 4)

3 - 4: Guerrilleros (\*): Grupo de 2D6 guerrilleros de patrulla. Hay que hacer tirada enfrentada de Sigilo contra Atención a menos que se decida atacarlos directamente. Si no hay combate los guerrilleros pasan de largo sin acercarse a la cueva.

5 - 7: Sin Incidencias

8 - 9: Campesinos (\*): Con efectos parecidos a los de Animal pero esta vez son seres humanos que están recogiendo algunos frutos que crecen en la entrada de la cueva. Puede ser que descubran a los personajes con una tirada enfrentada de Atención contra Sigilo (la de Sigilo tiene +4). Sólo ha de hacer la tirada de sigilo los comandos más cercanos. Si son descubiertos usa el mismo procedimiento que en el apartado anterior.

10: Monjes (\*): Grupo de 1D6 monjes (Maestro en 1 en 1D6). Éstos se acercan y tienen derecho a su tirada de Atención contra Sigilo (sigilo con +4). Si no ven nada se dirigen al interior de la cueva. Si hay minas tienen derecho a una tirada de

Atención para descubrir las. Si lo hacen las desactivarán. Si no pasa nada entrarán en la cueva y desaparecerán en su interior. Evidentemente si algún monje es herido por culpa de una mina la actitud hacia el grupo de jugadores será mala.

(\*): Si se repite este resultado sustitúyelo por: Sin Incidencias.

#### Misión de Intercepción

El pelotón A de la primera compañía llegó hasta el núcleo de la base guerrillera, situada en unas inmensas cavernas naturales y atacó por sorpresa provocando enormes estragos. Un reducido grupo de guerrilleros (4D6, mínimo 10) ha conseguido huir hacia el interior del volcán. La ruta que utilizan los conduce directamente hasta el monasterio que esta situado en lo alto de la montaña. Al final de su ruta hay un túnel vertical en la que hay unas escaleras en espiral hasta lo alto donde se accede al patio interior. Se supone que los guerrilleros querrán tomar a los monjes como rehenes. Hay que impedirlo a toda costa y el único grupo capaz de hacerlo es el de los jugadores.

Después de 1 hora de espera, el pelotón de los jugadores recibe un mensaje urgente del teniente coronel I shida. Han de penetrar en las cuevas usando la entrada



que vigilaban y avanzar lo más rápido posible en dirección interior hasta llegar al hueco vertical que da al monasterio. Allí han de impedir que los guerrilleros accedan al mismo. Su misión es proteger a los monjes del ataque guerrillero.

El teniente ordena a su equipo que proceda. Pero la cosa es más fácil decirlo que hacerla. Una ventaja que tienen es que la ruta que han de seguir es la que siguen algunos monjes diariamente y se puede rastrear sus pasos con una buena tirada de Atención (Dificultad 11). Alternativamente también se puede hacer una tirada de Supervivencia previa para tener un +2 a la tirada de Atención. Sin embargo las cavernas, aunque bastante amplias y limpias debido a la acción de los monjes a lo largo de los siglos, son muy intrincadas. Para representarlo utilizaré un sistema abstracto:

Se ha de pasar por un total de 12 encrucijadas tardando en llegar a cada una de ellas 1 minuto. En cada una de ellas se ha de tirar por Navegación a menos que se pase la de seguir rastros explicada más arriba. Cada fallo aumenta el número de encrucijadas en 1. Con dos fallos consecutivos la ruta se ha desviado mucho y es posible que haya una trampa (1-2 en 1D6; consultar la trampa en la lista anterior). Además de los efectos de la trampa se aumenta el tiempo en 1 minuto más. Los guerrilleros llegan al hueco de acceso en 20 minutos y tardan otros 5 en subir hasta el patio interior del monasterio

Opciones:

El hueco de acceso vertical es de unos 10 metros de diámetro y tiene dos accesos por la parte inferior. Uno es el que

lleva a la enorme caverna donde los guerrilleros han instalado su base y el otro es el que lleva a la entrada de los jugadores. Hay una estrecha escalera esculpida en la piedra y sin barandilla que sube hasta un extremo del claustro interior del templo.

a) Los jugadores llegan antes

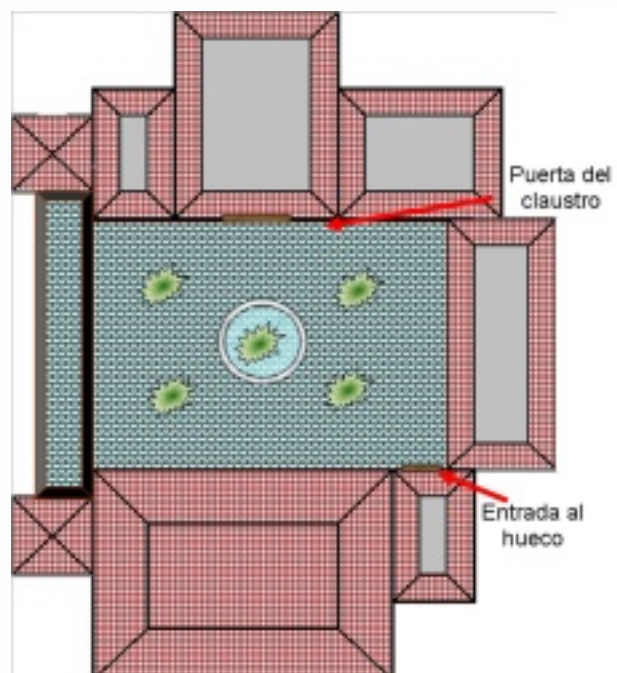
Si es así tendrán tiempo de hacer una línea defensiva ante el acceso al hueco por donde vienen los guerrilleros. Pasaran 5 minutos (30 turnos de combate) antes de que llegue el pelotón A por su espalda.

b) Jugadores y guerrilleros llegan más o menos a la vez

Se produce una batalla campal en el fondo del hueco en la que un bando sale de una cueva y el otro de otra. Si hay alguna diferencia a favor de los guerrilleros puede que éstos ya estén subiendo por la escalera en espiral. Si es así intentarán llegar lo antes posible arriba para hacerse fuertes allí.

c) Los guerrilleros llegan antes

Los guerrilleros habrán llegado al patio del monasterio donde se habrán parapetado. Su posición defensiva es fuerte ya que están en un sitio más elevado y los personajes de los jugadores han de subir por la delgada escalera espiral.



Además tienen protección de cobertura y camuflaje mientras que los personajes sólo la tienen la precaria protección que da la curvatura del túnel. Los monjes habrán cerrado las pesadas puertas de madera maciza que dan al claustro y estarán en el interior del templo. Los guerrilleros pondrán explosivos para derribarlas. Después de 6 turnos de combate detonarán y las puertas saltarán de sus goznes. Pero eso será lo peor para los guerrilleros porque entonces los monjes atacarán para proteger a sus aprendices.

A menos que suceda la tercera opción, los monjes no intervendrán en la lucha. Sí lo harán al final para atender a los heridos de ambos bandos.

### Recompensas

El final más habitual es que exterminen a los guerrilleros aunque puede que sea con más o menos elegancia. Dependiendo de la actitud e los monjes hacia ellos pueden recibir una recompensa extra. La actitud por defecto de los monjes es neutral.

- Actitud Mala: Lo único que se recibe de los monjes es una mirada entre el desdén y la pena. Si alguien está gravemente herido lo cuidarán si es necesario.
- Actitud Neutral: Los monjes se ofrecen a cuidar de los heridos, dan refugio, comida y cama por una noche y algunos días más si es necesario.
- Actitud Buena: Los monjes se muestran agradecidos y se ofrecen a cuidar de los heridos y darles su bendición. La bendición dará 1D3 puntos de destino extra aunque así se supere el máximo. Evidentemente cuando se gasten no podrán recibirse más si se supera el máximo. Además los personajes pueden estar todo el tiempo que precisen en el templo y pueden acudir más tarde si lo desean. También pueden ser entrenados en artes marciales.

Los Monjes del monasterio están divididos en tres niveles:

- Aprendiz: La mayor parte son niños de entre 5 y 14 años. No se han descrito su plantilla. Hay unos 40 aprendices.



- Monje: A los 15 años y después de pasar un examen de iniciación los aprendices son promocionados a Monjes. Entonces han de escoger entre permanecer en el monasterio o salir al mundo. Es la plantilla descrita más abajo. Hay unos 20 monjes.
- Maestro: Cuando un monje llega a un nivel superior en una técnica (nivel 5) puede aspirar a Maestro. Se puede usar la plantilla de Monje donde los niveles 3 son 4 y uno de ellos es de nivel 5. Además los niveles 1 de las técnicas pasan a ser 2. Hay 7 Maestros, (con una habilidad a 5)

MONJE: Plantilla de 150 puntos

Habilidades:

Agilidad-3; Arcos-1; Armas Cuerpo a  
Cuerpo-3; Atención-3; Averiguar  
Intenciones-1; Esquivar-3; Nadar-1;  
Navegación -1; Pelea-3; Persuadir-1;  
Primeros Auxilios -2; Sigilo-1;  
Supervivencia-1; Vigor-3; Voluntad-3

Técnicas:

Artista Marcial; Caer como un gato;  
Equilibrio Perfecto; Puños de Acero - 1;  
Resistencia al Daño - 1; Tolerancia al dolor  
- 1