

EL JUEGO DE ROL

PUBLICA: Nexo Ediciones
DEPÓSITO LEGAL: Z-1582-2016
Impreso en España // Primera edición 2017.

Queda prohibido por ley reproducir, copiar, almacenar o transmitir de ningún medio posible, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, grabación o fotocopia, ninguna parte de este libro sin permiso del autor. Si se puede fotocopiar la hoja de personaje, para poder jugar con él.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 1 09/01/17 20:34

GANADOR DEL PRIMER
CONCURSO DE DISEÑO Y CREACIÓN DE
JUEGOS DE ROL DE



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 2 09/01/17 20:34

CRÉDITOS

AUTOR

CARLOS PLAZA CALZADA

ILUSTRACIONES

PORTADA - LAURA DIAZ CUBAS

CONTRAPORTADA - JOSE DAVID LANZA CEBRIÁN

ILUSTRACIONES INTERIOR - MILI KOEY Y JOSE DAVID LANZA CEBRIÁN

HOJAS DE PERSONA PREGENERADAS

MILI KOEY Y JOSE DAVID LANZA CEBRIÁN

LOGOTIPO DEL JUEGO

MILI KOEY

MAQUETACIÓN

JOSE DAVID LANZA CEBRIÁN

EDITOR JEFE Y CORRECCIONES

SIMÓN BLASCO PERALES

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 3 09/01/17 20:34

PRÓLOGO:
¿DE QUE VA TODO ESTO?

Antes de que continúes leyendo, creo que deberíamos aclararte un poco donde estás. Si sabes lo que son los juegos de rol o si conoces a Julio Verne, probablemente te suenen algunas de las cosas escritas a continuación, pero si no sabes de que estoy hablando te invito a que sigas leyendo.

PARA EMPEZAR, ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?.

Un juego de rol es una actividad muy divertida para pasar un buen rato. Como cualquier otro tipo de juego, requiere que un grupo de personas (variable, pero formado normalmente por entre cuatro y seis) se reúnan. Uno de los jugadores asumirá el papel de Narrador, y deberá explicar al resto una historia, a la manera en la que lo hacían los juglares medievales o incluso nuestros padres y abuelos cuando éramos niños. No obstante, a diferencia de lo que ocurría en los ejemplos mencionados, el resto de jugadores se implicarán en la historia a través de personajes inventados por ellos (llamados, en este juego, los Campeones), pasando así de oyentes a protagonistas del relato contado por el Narrador, quien también interpreta en ocasiones a los secundarios y enemigos de su historia. En cierto modo, jugar a un juego de rol es como participar en una obra de teatro o una película, en la que el Narrador es el director de escena y los jugadores los protagonistas, pero sin un guión establecido. En este sentido, se parece mucho más al teatro de improvisación. También un juego de rol se distingue de los demás en que es colaborativo y no competitivo, es decir los jugadores deben cooperar para resolver la aventura planteada por el Narrador de forma satisfactoria, actuando como un grupo y aliándose en lugar de obstaculizarse mutuamente como en los juegos tradicionales. Así mismo, el Narrador no es "el malo", sencillamente es quien describe la historia y lleva la partida.

Los primeros juegos de rol eran en su mayoría medieval fantásticos, donde los jugadores asumían el papel de caballeros o magos de fantasía que debían entrar en castillos con el fin de rescatar princesas o recuperar tesoros, derrotando monstruos legendarios como dragones o hidras. Sin embargo, en la actualidad hay juegos de rol con todo tipo de ambientación, desde la ya mencionada medieval fantástica hasta futurista, pasando por presentes alternativos o épocas pasadas más próximas, como el renacimiento o los años veinte, además de numerosos juegos basados en las obras de los más diversos autores, como J.R.R Tolkien o H.P. Lovecraft, por ejemplo.

Campeones de Verne es un juego inspirado en las novelas de Julio Verne. Como tal, está ambientado en una época victoriana alternativa, en la que la ciencia ha avanzado hasta límites inusuales para la época. Hemos adaptado e integrado algunos de los hechos narrados en las obras de Verne, de forma que el hombre ya ha llegado a la Luna y el helicóptero o el submarino eléctrico ya han sido inventados. Así pues, Campeones de Verne es un juego de ciencia fic-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 2 09/01/17 20:34

ción, ya que aunque ambientado en el pasado, contiene elementos que no serían descubiertos hasta mucho tiempo después. Además, este juego también es de aventuras, elemento indispensable en las novelas del autor que lo ha inspirado. A los jugadores les esperan grandes viajes, movimiento continuo y acción trepidante mientras intentan evitar que un malvado megalómano se adueñe de la humanidad. Deberán ir de una punta a otra del globo para detener sus malvados planes.

Y no hay más que decir. Al igual que los Campeones, inicia tu viaje adentrándote en las siguientes páginas... ¡empieza la aventura!.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 3 09/01/17 20:34

BREVE BIOGRAFÍA DE JULIO VERNE:

Nacido en Nantes en 1828 y fallecido en Amiens en 1905, Jules Gabriel Verne fue un escritor francés de novelas de aventuras. Es el segundo autor más traducido de todos los tiempos, después de Agatha Christie.

Considerado, junto con H. G. Wells, como uno de los padres de la ciencia ficción, predijo con gran exactitud en sus relatos la aparición de algunos de los ingenios generados por el avance tecnológico del siglo XX, como los helicópteros, los submarinos o los cohetes. Fue condecorado con la Legión de Honor por sus aportes a la educación y a la ciencia.

INFANCIA Y PRIMEROS AÑOS

Julio Verne era el mayor de cinco hijos del matrimonio formado por un jurista y una mujer proveniente de una familia de militares. Lo cierto es que era tan aventurero como los personajes de sus novelas, ya que en 1839, a los once años, se escapó de casa para ser grumete en un mercante que viajaba a la India llamado Coralie, con la intención de comprar un collar de perlas para su prima Caroline, de quien estaba enamorado, pero su padre llegó al barco y sacó a Julio del mismo. A partir de esa experiencia empezó a escribir historias, pero realmente su interés por la literatura se despertó cuando una maestra le contó anécdotas acerca de su marido marinero. Verne estaba interesado en la poesía y la ciencia. Leía y coleccionaba artículos científicos, demostrando una gran curiosidad que le duraría toda la vida. En 1846 empezó a escribir prosa.

En 1847 empezó sus estudios de derecho en París. Ese mismo año escribió una obra de teatro, Alejandro VI. En 1848 fue introducido por su tío Châteaubourg en los círculos literarios, donde conoció a los Dumas, padre e hijo. El primero tendría gran influencia personal y literaria en Verne. En 1849 empezó a trabajar como abogado y su padre le permitió permanecer en París, a la vez que seguía escribiendo teatro. Su padre quiso que se dedicara a su carrera de abogado, pero él no estaba por la labor y su progenitor, enfadado, dejó de financiarle. Además todos sus ahorros los gastó en libros, y pasaba largas horas en las bibliotecas de París queriendo saberlo todo. A Verne apenas le alcanzaba para comer, lo que le ocasionó tanto trastornos digestivos como nerviosos, que acabarían por desfigurarle la cara y provocarle parálisis facial.

En 1850, a los 22 años de edad, escribió una comedia ligera, Las pajas rotas, que logró estrenar en París gracias a Alejandro Dumas padre, con modesto éxito. Al año siguiente publicó en la revista ilustrada El museo de las Familias dos relatos: Martín Paz y Un drama en México, además de varias obras teatrales, libretos para operetas de moda y novelas cortas. Durante esta época fue secretario del Teatro Nacional de París, recomendado por Dumas. En mayo de 1856 conoció a quien sería su futura esposa,

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 4 09/01/17 20:34

una mujer llamada Honorine Deviane Morel. Se casó con ella el 10 de enero de 1857, creyendo que encontraría la estabilidad emocional que le faltaba, pero el matrimonio le desesperó rápidamente en vez de ayudarle, y cada vez que se le presentaba la oportunidad escapaba de sus deberes conyugales realizando viajes a diversos lugares. En 1861 nació su único hijo, Michel Verne.

LOS VIAJES EXTRAORDINARIOS

Su primera obra de ficción científica fue también la primera novela que escribió, París en el siglo XX - y una de las pocas que no vería editada en vida, ya que se publicó en 1994 -, la cual fue rechazada por el pesimismo que encerraba. Julio Verne publicó en 1863 el primero de sus 60 Viajes extraordinarios, Cinco semanas en globo. La serie, prolongada durante casi 40 años, incluyó títulos de la talla de Viaje al centro de la Tierra (1864), De la Tierra a la Luna (1865) o Los hijos del Capitán Grant (1867). En el año 1869 aparece publicada en España - antes incluso que en Francia, posiblemente debido a la amistad entre el editor de Julio Verne, Pierre-Jules Hetzel y Vicente Guimerá, traductor español de algunas de sus obras - Veinte mil leguas de viaje submarino (1869), a la que seguirían La isla misteriosa (1874), La vuelta al mundo en 80 días (1873), Miguel Strogoff (1876) y otros muchos títulos. Trabajador infatigable, de forma paralela a sus viajes cultivó su primera vocación, el teatro, escribiendo y adaptando algunas piezas para la escena.

ÚLTIMOS AÑOS

En marzo de 1886, a la edad de 58 años, se quedó cojo de por vida debido a un disparo propinado por su sobrino Gastón, de 25 años, con quien tenía una cordial relación. El incidente fue ocultado por la prensa y Gastón pasó el resto de su vida en un manicomio.

Tras las muertes de Hetzel y de su madre en 1887, Verne comenzó a escribir obras más sombrías. En parte esto pudo deberse a cambios en su personalidad, pero un factor importante es el hecho de que el hijo de Hetzel, que asumió la dirección de la empresa de su padre, no era tan riguroso en las correcciones como lo había sido su progenitor. En 1888 Verne entró en la política y fue elegido concejal de Amiens, labor que desarrolló durante quince años, abogando por una serie de mejoras en la ciudad.

Dos años antes de su muerte, Verne aceptó la presidencia del grupo de esperanto de Amiens y se comprometió a escribir un libro en el que este idioma jugara un papel importante. La novela en cuestión, La impresionante aventura de la misión Barsac, no pudo ser terminada por él y cuando se publicó, se había eliminado toda referencia al esperanto.

El 24 de marzo de 1905, enfermo de diabetes desde hacía años, Verne murió en su hogar. Fue enterrado en el cementerio de La Madeleine, ubicado al noroeste de Amiens, en cuya tumba se representa a Verne emergiendo del sepulcro, obra del escultor Albert Roze

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 5 09/01/17 20:34

LEGADO

Julio Verne es el precursor de la ciencia ficción de anticipación y de la novela moderna de aventuras, vaticinó cientos de descubrimientos e inventos que se hicieron realidad, algunos de ellos muchos años después de su muerte. Sus obras han sido adaptadas a cientos de medios, como películas – destacando especialmente Viaje a la Luna, de George Méliès, basado en De la Tierra a la Luna y Alrededor de la Luna – o incluso videojuegos. Muchos personajes están inspirados en las obras de Verne, y el espíritu de sus novelas ha sido retratado en millones de obras en todos los medios.

Este juego pretende continuar esa línea, abriendo la obra de Verne a un medio que tiene mucho que ver con dos de sus grandes pasiones, la literatura y el teatro. A él tenemos que agradecerle muchos de los elementos y argumentos de la actual fantasía y ciencia ficción, y con este juego pretendemos rendir un humilde homenaje haciendo algo que, creemos, él habría aplaudido: dar la oportunidad de que sus admiradores puedan protagonizar sus obras.

OBRAS UTILIZADAS

Abarcar toda la obra de Julio Verne en un solo juego es una tarea poco menos que titánica, así que he decidido limitarlo a un puñado de obras, cogiendo elementos y personajes de ellas. Aunque no es necesario, para arbitrar y jugar correctamente a este juego deberían leerse las siguientes novelas:

· La vuelta al mundo en 80 días (donde aparecen Phileas Fogg y Aouda)

· Veinte mil leguas de viaje submarino (donde aparece el Capitán Nemo y el Nautilus)

· Viaje al centro de la Tierra (donde aparecen Otto y Axel Lidenbrock)

· Miguel Strogoff (donde, evidentemente, aparece Miguel Strogoff)

· Robur el conquistador y El dueño del mundo (donde aparecen Robur y Strock, además del Albatros y el Espanto, respectivamente)

· Los 500 millones de la Begun (donde aparece la ciudad de Stahlstadt)

· La isla misteriosa (donde aparece la isla Lincoln y reaparece Nemo)

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 6 09/01/17 20:34



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 7 09/01/17 20:35

ÍNDICE

APARTADO	pag.
Prólogo	004 (II)
Breve biografía de Julio Verne	005 (III)
CAPÍTULO I ¿Qué es Campeones de Verne?	012
CAPÍTULO II ¿Cómo jugar Campeones de Verne?	016
CAPÍTULO III Creación de personaje	024
CAPÍTULO IV Cualidades heróicas	044
CAPÍTULO V Sistema de juego	049
CAPÍTULO VI Combate	053
CAPÍTULO VII Ejemplo de partida	064
CAPÍTULO VIII Progresión del personaje	068
CAPÍTULO IX Dinero y equipo	069
CAPÍTULO X Tecnología	082
CAPÍTULO XI Diseñando aventuras	084
CAPÍTULO XII Antagonistas	090
CAPÍTULO XIII El mundo de Campeones de Verne	094
CAPÍTULO XIV Vehículos, secuaces y Otto Lidenbrock	102

APARTADO	pag.
CAPÍTULO XV Aventuras	112
1. Protegiendo a Alfred Nobel	113
2. La teoría de Tesla	121
3. Francia, 1878	133
4. Persecución en el tiempo	151
5. La esfinge de los hielos	159
6. El faro del fin del mundo	165
CAPÍTULO XVI Fichas de personajes pregenerados: fundadores, posteriores y villanos	174
Fundadores	176
Posteriores	190
Villanos	212
Hojas de vehículos	214
Hojas de secuaz	214
Hoja de personaje	215
CAPÍTULO XVII Actores secundarios, mecenas y cuaderno	216
Actores secundarios	218
Mecenas	219
Epílogo	221
Cuaderno	222



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 8 09/01/17 20:35



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 9 09/01/17 20:35

QUÉ ES CAMPEONES DE VERNE



CAPITULO:I



¿QUÉ ES CAMPEONES DE VERNE?:

Campeones de Verne es un juego de rol basado en las obras de Julio Verne, el cual presupone que en un mundo distópico un científico, Robur, aparecido en las obras Robur el conquistador y El dueño del mundo, ha formado una organización que pretende dominar el mundo. Para detenerle, tal y como se ha descrito en el cómic, se forma un grupo denominado los Campeones de VERNE, integrado por héroes que han logrado grandes hazañas o han creado ingenios mecánicos de increíble poder. En este juego, los jugadores encarnarán a los propios Campeones, en una eterna misión por detener al malvado Robur, sus secuaces y sus ingenios mecánicos en el mundo del siglo XIX.

ELEMENTOS DE CAMPEONES DE VERNE

Campeones de Verne tiene tres elementos claramente diferenciados:

- **AVENTURA:** las historias y narraciones de este juego tienen como componente principal la aventura, al igual que las novelas de Julio Verne. A la hora de crear su partida, el Narrador debe tener esto en cuenta. Los Campeones deberán acostumbrarse a viajar de una punta a otra del globo, a veces en medios de transporte de lo más extraño, tratar con culturas desconocidas y explorar lugares ignotos.
- **TECNOLOGÍA EXTRAÑA:** Campeones de Verne tiene un estilo de tecnología adelantada a su tiempo, ya que no olvidemos que las novelas de Julio Verne anticiparon muchos de los inventos y descubrimientos que se llevarían a cabo muchos años e incluso siglos después. Objetos tan comunes hoy en día como el submarino, los viajes espaciales o el aeroplano no existían en el siglo XIX, pero fueron imaginados por Verne en sus narraciones. Debido a ello, en este juego asumimos que esta tecnología, aunque no está al alcance de todo el mundo, sí que está disponible tanto para los jugadores como para sus enemigos.
- **EL BIEN Y EL MAL:** en Campeones de Verne, el bien y el mal están muy bien definidos. Los Campeones son héroes mientras que los miembros de la organización de Robur son villanos perversos y crueles. Esto debe quedar claro, este es un juego donde el malvado es un villano de opereta, y al mismo tiempo, es un juego en el que tú debes comportarte de forma incuestionable y no pagar nunca a los pérfidos secuaces de Robur con la misma moneda.

LOS BANDOS EN CONFLICTO

En Campeones de Verne tenemos dos bandos diferenciados claramente en oposición uno con otro.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 12 09/01/17 20:35

Por un lado están los VERNE, que luchan por la humanidad y porque el mundo mantenga el status quo, y por el otro los Conquerors, la organización liderada por Robur, que pretende unificar las naciones de la Tierra bajo una sola bandera con él como mandatario. Antes de continuar, analicemos ambos grupos.

LOS VERNE

Siglas de Vigilants and Enforcers of the Reliability of the Nations and the Earth (Vigilantes y Responsables de la Fiabilidad de las Naciones y la Tierra), los VERNE son la organización a la que pertenecen los personajes. Fue creada por John Stock y Otto Lidenbrock y está formada por un puñado de hombres extraordinarios y valientes, quienes han logrado grandes hazañas en su tiempo, entre los que se cuentan: Axel Lidenbrock, quien junto a su ya mencionado tío Otto viajó hasta el centro de la Tierra, Phileas Fogg y Aouda, caballero británico y princesa hindú que dieron la vuelta al mundo en 80 días, Miguel Strogoff, correo del zar que cruzó Rusia de un extremo al otro, el Capitán Nemo, genio inventor que construyó la nave submarina Nautilus e Impey Barbicane, armero que construyó un gigantesco cañón capaz de llevar al hombre a la Luna dentro de una enorme bala. Junto a ellos, otros no tan famosos pero igualmente valerosos, como Picaporte, fiel criado de los Fogg, Nadia, esposa de Miguel Strogoff, Graüben, prometida de Lidenbrock o los hombres de Nemo. La misión de los VERNE está clara... ¡detener a los Conquerors!.

Al igual que sus enemigos, los VERNE utilizan la tecnología para resolver sus problemas, pero además confían en el instinto, la habilidad y la destreza. Tienen su base principal en la isla Lincoln, donde se encuentran los astilleros del Nautilus, aunque si viajan a Estados Unidos, Inglaterra, Rusia o Alemania pueden emplear el hogar de alguno de sus miembros como base temporal. No obstante, la mayoría de tiempo lo pasan viajando en el submarino, ya que la nave de Nemo les da movilidad y también un lugar donde reunirse y hacer planes mientras permanecen en ruta. Aparte, los científicos del grupo pueden inventar otros vehículos en función de cada situación concreta. Como bien decimos la capacidad de los VERNE reside en la particular naturaleza de sus miembros. La capacidad de salir airoso de cualquier situación de Fogg, la valentía y tesón de Strogoff o los conocimientos de los Lidenbrock son tan importantes como los amasijos de acero, pernos y tornillos.

Hay que decir que Otto Lidenbrock asume un papel pasivo en el grupo, ya que el profesor es un hombre ya mayor y prefiere dejar la acción a sus allegados más jóvenes. No obstante, ocupa el lugar de líder táctico, ofreciendo su experiencia y opinión a la hora de trazar los planes y dirigiendo las partes técnicas de las operaciones.

Los jugadores pertenecen a esta organización. Como bien decimos, los personajes arriba mencionados forman el núcleo pero hay más, muchos más...

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 13 09/01/17 20:35

LOS CONQUERORS

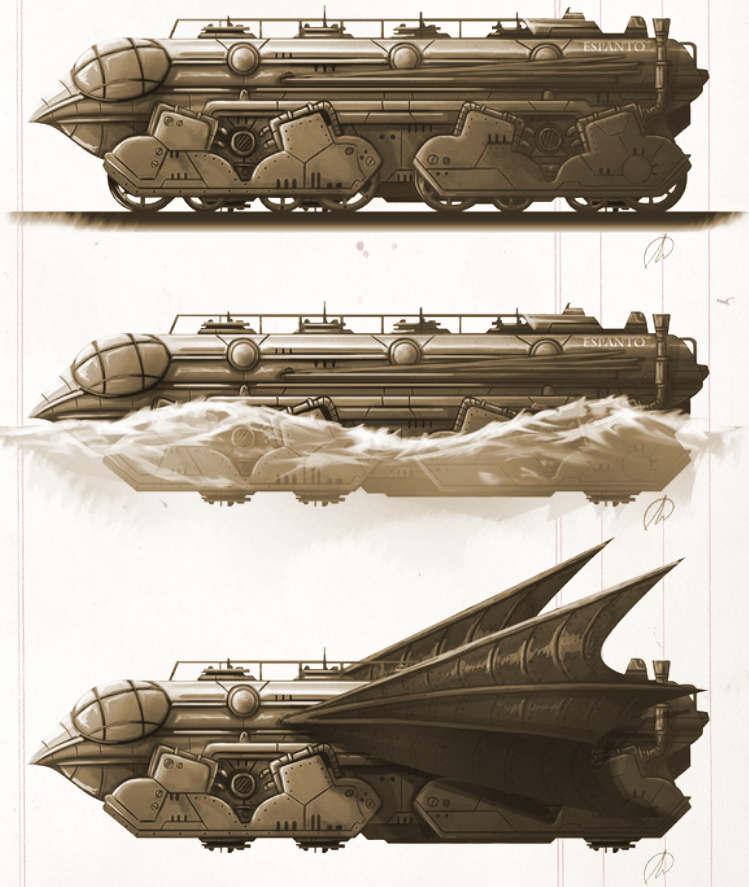
Conquerors (Conquistadores) es el nombre de la maligna organización liderada por Robur. Científico estadounidense, presentó sus teorías acerca del uso de naves más pesadas que el aire para volar ante el Weldon Institute de Filadelfia, pero se rieron de él. Encolerizado, renegó de la comunidad científica y se empeñó en demostrar sus teorías. Años después de este hecho, aterrorizó al mundo con una nave impulsada por hélices a la que bautizó como Albatros. Aunque su éxito fue moderado, vislumbró el poder que se podía obtener desde el aire y la imposibilidad de detenerle desde tierra. Con ese pensamiento en la mente, decidió expandirse y formar una organización que le sirviera para expandir su genio científico. Algunos años después de crear el Albatros, tenía ya diez naves similares y logró su mayor éxito: un navío capaz de navegar, rodar por la tierra y surcar los cielos a gran velocidad. Llamó a esta nave el Espanto y lo convirtió en su vehículo personal.



En los siguientes años, Robur urdió un plan para derrocar a los gobiernos de todo el mundo y unificarlos bajo su tiránico mandato. Para ello, construyó más máquinas y reclutó y contrató a numerosos hombres, la mayoría mercenarios sin escrúpulos. Los años le han dotado de una gran desconfianza y una absoluta falta de fe en el ser humano, prefiere rodearse de máquinas que, según él, no fallan. Por eso para las misiones importantes suele reservar a sus robots, dejando a los humanos a los que tiene contratados para tareas mundanas.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 14 09/01/17 20:35

Actualmente los tentáculos de los Conquerors se extienden a numerosas partes del mundo. La base principal de Robur se encuentra en la ciudad fortificada de Stahlstadt, la ciudad del acero, una ciudad-fortaleza situada en algún punto de Estados Unidos, repleta de secretos. En sus fundiciones se producen todo tipo de armas para que Robur continúe con su particular cruzada, pero los Conquerors también cuentan con bases, laboratorios y almacenes en diversos países. De ser necesario, Robur realiza una misión en persona a bordo del Espanto, un ingenio prácticamente impenetrable. Este es el poderoso enemigo contra el que tendrán que lidiar los miembros de VERNE y detener sus maquiavélicos planes.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 15 09/01/17 20:35

CÓMO JUGAR



CAPITULO:II



¿CÓMO JUGAR CAMPEONES DE VERNE?:

Como muchos juegos, Campeones de Verne se juega alrededor de una mesa. El Narrador cuenta la aventura, y los jugadores participan en ella. Y también, como todos los juegos, Campeones de Verne tiene unas estipulaciones que deben ser respetadas para un correcto desarrollo del juego. Estas se especifican en este capítulo.

URBANIDAD

El respeto es esencial en todas las áreas de la vida, y los juegos no son una excepción. Hay una serie de normas de urbanidad, detalladas a continuación:

- **SOLO ES UN JUEGO, NO PIERDAS LOS NERVIOS:** recuerda que estás jugando, lo que implica que si tu personaje sufre o muere, tú no debes guardar rencor a tu Narrador por ello. De la misma forma, si las cosas no salen como quieres no debes ponerte a vociferar ni gritar. Piensa de forma constructiva y no interrumpas la normal fluidez del juego.
- **ESTO ES FICCIÓN:** aunque los héroes de Campeones de Verne se enfrentan a enemigos y resuelven tareas imposibles, todo ocurre dentro de vuestra imaginación. Evidentemente, si hay un combate no te puedes levantar de la mesa para empezar a pegarte con el Narrador. De la misma forma, si tienes que saltar un abismo no te pones a saltar por la habitación o si tienes que atravesar un río a nado no llenas la bañera de agua y te pones a nadar. Todo se resuelve de forma narrada, con palabras y dados, no con gestos o acciones.
- **RESPETA LOS TURNOS DE PALABRA:** en los juegos de rol, escuchar es tan importante como hablar. Cuando el Narrador esté contando la historia, escúchale atentamente o te puedes perder partes importantes de la trama. De la misma forma, cuando otro jugador hable, respétalo, no le pises la frase ni le interrumpas. Si está narrando su acción no le digas: "¡No, no hagas esto!", deja que hable.

LAS TRES NORMAS: DIVERSIÓN, CONSENSO Y COHERENCIA

Estos tres conceptos son imprescindibles en cualquier juego de rol. A continuación los desarrollamos más ampliamente:

- **DIVERSIÓN:** como todo juego, Campeones de Verne debe ser divertido. Tanto el Narrador como los jugadores deben contribuir a esa diversión. De esto forman parte las normas de urbanidad presentadas en la anterior sección, pero también se puede contribuir a la diversión prestando atención, no haciendo otras cosas cuando el Narrador u otro jugador te esté hablando (como dibujar

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 18 09/01/17 20:35

en los márgenes de la ficha, por ejemplo), o realizando descripciones vívidas y emocionantes de tus acciones (o de la historia, en el caso del Narrador).

- **CONSENSO:** por encima de cualquier regla está el consenso de la mesa. Los jugadores y el Narrador deben estar de acuerdo a la hora de aplicar una determinada regla o realizar una determinada tirada. Los desacuerdos generan aburrimiento y desidia. Esto no quiere decir que, si todos los jugadores están de acuerdo en que el enemigo muere, este muera (ver la norma de Coherencia, más abajo), pero sí que para el normal discurrir del juego todas las partes deben estar de acuerdo.

- **COHERENCIA:** por mucho que este sea un juego de ciencia ficción, se debe respetar la coherencia interna del mundo. Destruir la Tierra golpeándola con el puño, por ejemplo, no es coherente. Asimismo, por más dados que tires en Atletismo, tu personaje es un humano y por tanto no puede saltar por encima de edificios ni cosas por el estilo, al menos sin ayuda mecánica.

PARA LOS JUGADORES: INTERPRETACIÓN

"Rol" significa papel, y en este juego es muy importante meterte en el papel de tu personaje. Al igual que un actor, tu función como jugador es interpretar de forma viva y coherente. Tu Concepto y tu hoja de personaje te pueden ayudar en esto, pero tampoco es algo rígido. Es de suponer, por ejemplo, que un Potentado va a pensar en el dinero, pero eso no significa que no vaya a pagar el rescate por salvar a un compañero secuestrado, quizá prefiera ir a rescatarle. Durante la partida debes ser fiel a lo que has imaginado para tu Campeón, y también al entorno de juego y la historia del Narrador.

COMPORTARSE COMO UN CABALLERO O UNA DAMA

Es quizás la parte más difícil de la interpretación, pero también la más divertida. Los protagonistas de las novelas de Julio Verne suelen ser personas bien educadas, con distinción social. Hemos intentado trasladar ese espíritu a los personajes, y por ello los Conceptos son de personas de un nivel social alto. No hay simples trabajadores o campesinos sin educación sino empresarios, militares o ingenieros. En consecuencia, los personajes de Campeones de Verne no son simples patanes con las manos encallecidas, sino verdaderos caballeros o damas educados, corteses, decorosos y respetuosos con los demás. Esto no solo se traduce en el trato con la gente sino también en su forma de actuar. La tortura, las burlas, la violencia sin sentido, el ensañamiento o la clara muestra de superioridad frente a un inocente no forman parte de la conducta de un caballero o una dama. Debes tener en cuenta que

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 19 09/01/17 20:35



el Narrador evaluará tu actuación y premiará la gentileza.

ALGUNOS CONSEJOS

Durante la partida, trata de dejar bien claro cuando hablas tú y cuando lo hace tu Campeón. Puedes simplemente decir “Esto lo digo como jugador”, pero quedará más claro (y, aparte, es más divertido) que trates de imitar la voz de tu personaje, además de permitirte llegar a un nuevo nivel de relación con el Campeón, ya que no solamente has imaginado su aspecto y definido su personalidad, sino que también has pensado como suena.

Otra opción que puedes utilizar son los disfraces, algo que muchos jugadores de rol utilizan para parecerse más a sus personajes. Aunque conseguir hoy en día ropa del siglo XIX es muy complicado, puedes vestir de forma elegante, con camisa y americana, e incluso ponerte una chistera, aunque sea de cartón. Y si eres una chica, te puedes recoger el pelo, ponerte un elegante vestido de seda o raso, o un incluso un corsé.

Hay muchos otros sistemas más para mejorar la interpretación y el grado de relación que establezcas con tu Campeón, pero no po-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 20 09/01/17 20:36

demos enumerarlos todos aquí. Para descubrirlos, la única receta mágica que hay es que juegues a Campeones de Verne y explores las posibilidades de tu personaje.

PARA NARRADORES: DIRECCIÓN.

Dirigir Campeones de Verne es una experiencia muy gratificante. El papel del Narrador es el de poner retos a los jugadores, escuchar sus ideas y acciones y actuar en consecuencia. Debes narrar de forma emocionante, intentar apasionar a tus jugadores. No olvides que gracias a ti están viviendo una aventura. Intenta trasladar a tu mesa de juego la sensación de incertidumbre de las novelas de Julio Verne, y de la literatura y el cine de aventuras en general.

Recuerda que los jugadores ven el mundo de Campeones de Verne a través de tus palabras, por lo que debes ser minucioso en tus descripciones, revelando cada detalle que tengan a simple vista y especificar cada sonido u olor que puedan percibir. Los secundarios con los que se encuentren deben ser tratados de la misma forma, tienes que cuidar todos los pormenores, ya que de ellos dependerá que tus jugadores hagan sus acciones de forma correcta.

Por otro lado, deja claro cuando actúes como un secundario, ya que será entonces cuando tus jugadores deban interpretar más. Aunque no debes ser tan meticuloso como ellos (no es que debas interpretar a cada tabernero de forma diferente, por ejemplo), recuerda que la interacción de sus Campeones con el resto del entorno es importante. Da importancia a los antagonistas principales y a aquellos personajes que van a tener peso en la trama, no te limites a hacer "malos clónicos" que no tengan interés alguno y cuyo plan se vea venir a la legua (aunque lo cuenten en muchas ocasiones).

LA REGLA DE ORO

Aunque Campeones de Verne tiene un conjunto de reglas establecidas, estas no son ni de lejos inmutables. Si una regla no te gusta, adáptala o cámbiala hasta que se ajuste a lo que tú y tus jugadores queréis. Si en tu mesa de juego algo no funciona, simplemente elimínalo. No dejes que las reglas entorpezcan la narración ni el correcto fluir de la aventura. Piensa que tú tienes la última palabra ante cualquier duda acerca de las reglas.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 21 09/01/17 20:36

CREACIÓN DEL CAMPEÓN



CAPITULO:III



CAMPEONES DE VERNE

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:

JUGADOR:

CONCEPTO:

LUGAR NACIMIENTO:

RESIDENCIA:

EDAD:

ALTURA:

PESO:

OJOS:

CABELLO:

OBRA DE PROCEDENCIA:

HABILIDADES

ACADÉMICAS:
- DERECHO:
- ECONOMÍA:
- HISTORIA:
- ID. NATIVO * ( ): XX
- IDIOMA ( ): XX
- IDIOMA ( ):

C. CUERPO A CUERPO:
- ARMAS PEQUEÑAS:
- ARMAS MEDIANAS:
- ARMAS GRANDES:
- PELEA:

C. A DISTANCIA:
- ARMAS ARROJADIZAS:
- ARTILLERÍA:
- ARMAS MARITIMAS:
- FUSILES:
- FUSILES:

MANIPULACIÓN:
- CERRAJERÍA:
- FALSIFICACIÓN:
- FERICIAS:
- SASTRERÍA*:
- TRUCOS

ACTUACIÓN:
- INTERPRETACIÓN:
- MENTIR:
- MÚSICA:
- ORATORIA:

COMERCIO:
- CHARLATANERÍA:
- NEGOCIACIÓN:
- TASACIÓN:

PERCEPCIÓN:
- DESCUBRIR:
- EMPATÍA:
- ESCUCHAR:
- OTEAR*:
- RASTREO

INGENIERÍA:
- ACROSTÁTICA:
- ARMAMENTO:
- ARTILLERÍA:
- VEHÍCULOS AÉREOS
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS:
- VEHÍCULOS TERRESTRES

CONDUCCIÓN:
- AERONÁUTICA:
- FERROCARRILES:
- EQUITACIÓN:
- NAVEGACIÓN:
- VEHÍCULOS AÉREOS*:
- VEHÍCULOS TERRESTRES:

ATLETISMO:
- ACROBACIAS:
- CARRERA:
- FUERZA BRUTA:
- NADAR:
- REFLEJOS:
- TREPAR:

SIGILO:
- DISCRECIÓN:
- ESCONDERSE:
- MOVIMIENTO SILENCIOSO:
- SEGURIDAD:

DEFENSA:
- AGUANTE:
- BLOQUEAR:
- ESQUIVAR:
- VOLUNTAD:

CIENCIAS:
- ARQUEOLOGÍA:
- ASTRONOMÍA:
- BIOLOGÍA:
- FÍSICA:
- GEOLOGÍA:
- MEDICINA*:
- QUÍMICA

SUPERVIVENCIA:
- CUEVAS:
- DESIERTO:
- ESPACIO EXTERIOR:
- MAR:
- MONTAÑA:
- SELVA:
- TERRENO ÁRTICO:
- TRATO CON ANIMALES

DIPLOMACIA:
- ETIQUETA:
- LIDERAZGO*:
- PERSUASIÓN:

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

PUNTOS DE HÉROE:

PUNTOS DE SALUD:

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

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Pelea	0/+1	X1/X2			

215

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 24 09/01/17 20:36

CREACIÓN DEL CAMPEÓN:

El primer paso para introducirte en el mundo de Campeones de Verne, al menos como jugador, es crear a tu Campeón. Para ello, hay dos alternativas descritas a continuación: la simple y la compleja.

SISTEMA SENCILLO

El sistema sencillo es tan fácil como elegir uno de los personajes pregenerados que podrás encontrar al final. Repartidlos entre todos, y... ¡empieza la aventura!

SISTEMA COMPLEJO

El sistema complejo implica crear un personaje desde cero. Para ello, debes fotocopiar o imprimir la hoja de personaje en blanco situada en este libro (vista en la página anterior como referencia) y rellenarla siguiendo los pasos descritos a continuación. Es aconsejable, aunque no necesario, que la rellenes a lápiz.

PARTE DE LOS DATOS

Esta parte puede rellenarse por el jugador al gusto, aunque hay cosas a tener en cuenta como que recibirá 500 dólares y deberá anotar el equipo que compre. Por otro lado, hay una parte de especial importancia: la gesta.

Todos los Campeones de Verne han realizado alguna gesta, una hazaña que los distingue de los demás. En las hojas pregeneradas hay varios ejemplos, pero se pueden poner muchos más, de gestas tanto reales como ficticias: explorar alguno de los polos, viajar por África, descubrir un mundo submarino... todas estas cosas y más pueden considerarse gestas. La gesta es lo que ha dado al personaje sus Puntos de Héroe iniciales y sus Cualidades heroicas, es lo que le distingue de una persona cualquiera. Durante la creación del Campeón se deberá definir la gesta, la cual seguramente influirá en la historia del personaje, y también puede servir de inspiración a la hora de elegir las Cualidades heroicas iniciales.

PARTE DE LAS ESTADÍSTICAS

En esta parte del proceso de creación de un personaje, el jugador deberá rellenar, marcar y distribuir en la hoja de personaje distintos datos y valores como el concepto del personaje, su idioma nativo y otros valores como se muestran a continuación:

- **ELIGE TU CONCEPTO**, lo que te dará tus puntuaciones iniciales en Habilidades y Especializaciones. Puedes encontrar la lista de Conceptos en las siguientes páginas.

- **ESCRIBE TU IDIOMA NATIVO** en el espacio destinado para ello, en las Especializaciones de la Habilidad de Académicas. Además puedes elegir otro idioma adicional sin coste alguno, en el que tam-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 25 09/01/17 20:36

bién tendrás 2 puntos. Anótalo en el espacio correspondiente.

- **RELLENA LOS PUNTOS EN LAS HABILIDADES DESIGNADAS POR TU CONCEPTO**, las cuales se encuentran listadas en cada uno. Ten en cuenta que todas las Características tienen ya un punto, por lo que todo punto asignado se sumará a este. Así, por ejemplo, donde dice "Manipulación 1", significa que Manipulación tendría una puntuación inicial total de 2, un punto ya preasignado y otro añadido por el Concepto.

- **RELLENA LOS TRES PUNTOS EN ESPECIALIZACIONES DESIGNADOS POR TU CONCEPTO**, teniendo en cuenta que donde haya varias Especializaciones separadas por una barra debes elegir una de ellas (por ejemplo, en el caso de "Interpretación/Música" significa que debes asignar el punto a Interpretación o a Música).

- **REPARTE 6 PUNTOS GRATUITOS EN LAS HABILIDADES COMO DESEES, SEAN NUEVAS O YA PUNTUADAS**.

- **REPARTE 4 PUNTOS GRATUITOS EN LAS ESPECIALIZACIONES COMO DESEES**, teniendo en cuenta que ninguna Especialización puede empezar con dos puntos, por lo que debes repartirlos en Especializaciones nuevas. También debes tener en cuenta que, para ponerte un punto en una Especialización, previamente debes haber repartido al menos un punto en la Habilidad que la rige, es decir esta se debe tener a 2.

- **MARCA 10 PUNTOS DE VIDA**, aunque esta cifra puede aumentar mediante Cualidades Heroicas (ver la sección correspondiente).

- **MARCA TUS DOS PUNTOS DE HÉROE INICIALES.**

- **ELIGE DOS CUALIDADES HEROICAS.**

- **COMPRA TU EQUIPO**

Por supuesto, para crear a tu Campeón puedes inspirarte en cualquier personaje, no solamente en los de Verne, o crearlo sin otra ayuda que tu propia imaginación. Tanto Cyrus Smith, de La isla misteriosa como Sherlock Holmes o Arsenio Lupín, por ejemplo, podrían perfectamente formar parte del VERNE. Aquí tu imaginación es el único límite.

CONCEPTOS:

A continuación describimos los Conceptos disponibles para el jugador:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 26 09/01/17 20:36

ARISTÓCRATA

Aunque poco a poco la burguesía ha ido desplazando a la nobleza como motor principal del gobierno de las naciones, aún pueden encontrarse aristócratas y nobles de rancio abolengo en diversos países.

Habilidades:

Académicas 1, Actuación 1, Ciencias 1, Combate a distancia 1, Combate cuerpo a cuerpo 1, Comercio 1, Conducción 1, Defensa 1, Diplomacia 1, Percepción 1, Supervivencia 1.

Especializaciones:

Historia, Equitación, Etiqueta.

ARTISTA

Desde músicos a actores de teatro, los artistas son gente admirada por su capacidad para entretener y divertir a los demás.

Habilidades:

Académicas 1, Actuación 2, Atletismo 1, Combate cuerpo a cuerpo 1, Comercio 1, Conducción 1, Defensa 1, Diplomacia 1, Manipulación 1, Percepción 1.

Especializaciones:

Interpretación/Música, Oratoria, Aguante.

CAZADOR

Personas entrenadas en la caza de animales, tan diestros con armas de disparo como los militares, aunque normalmente no van a las guerras sino que se dedican a viajar por el mundo en busca de piezas que cobrar.

Habilidades:

Atletismo 1, Ciencias 1, Combate a distancia 2, Comercio 1, Defensa 1, Manipulación 1, Percepción 2, Sigilo 1, Supervivencia 1.

Especializaciones:

Fusiles, Rastreo, Esconderse.

CIENTÍFICO

Gente dedicada a la ciencia y el descubrimiento, tarea que en esta época implica viajar y explorar mucho, ya que hay que comprobar las cosas in situ.

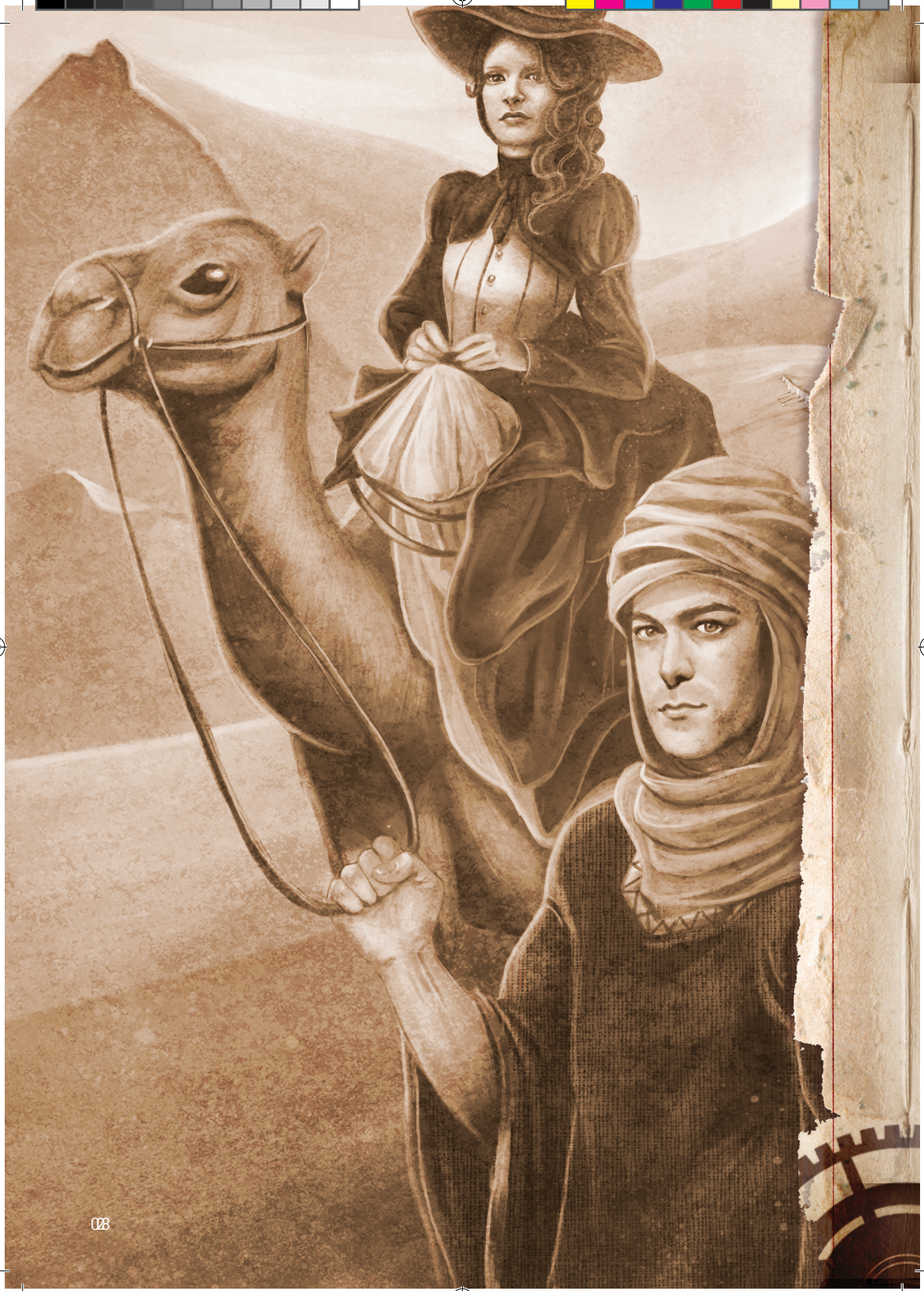
Habilidades:

Académicas 1, Ciencias 2, Comercio 1, Conducción 1, Defensa 1, Diplomacia 1, Ingeniería 1, Manipulación 1, Percepción 1, Supervivencia 1.

Especializaciones:

2 Especializaciones de la Habilidad Ciencias a elegir, 1 Especialización de la Habilidad Supervivencia a elegir.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 27 09/01/17 20:36



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 28 09/01/17 20:36

DETECTIVE

Son los encargados de investigar crímenes y vigilar la ciudad, gente como policías, investigadores privados, patrulleros ciudadanos, cuerpos locales o especializados, etc.

Habilidades:

Atletismo 1, Ciencias 1, Combate a distancia 1, Combate cuerpo a cuerpo 1, Conducción 1, Defensa 1, Diplomacia 1, Manipulación 1, Percepción 2, Sigilo 1.

Especializaciones:

Pistolas, Descubrir, Seguridad.

DIPLOMÁTICO

Personas acostumbradas a la vida social, verdaderos ejemplos del caballero o la dama victoriana. Gente con un encanto y un savoir faire especial, son verdaderos expertos tanto en el campo de la negociación y el trato con los demás como en el espionaje y la discreción.

Habilidades:

Académicas 1, Actuación 1, Ciencias 1, Combate cuerpo a cuerpo 1, Comercio 1, Defensa 1, Diplomacia 2, Manipulación 1, Percepción 1, Sigilo 1.

Especializaciones:

Mentir/Oratoria, Etiqueta, Persuasión.

ESCRITOR

Ya sea de novelas o de artículos para los periódicos, la figura de los escritores es respetada en el siglo XIX como portadores de noticias y analistas de la actualidad.

Habilidades:

Académicas 2, Actuación 1, Ciencias 1, Comercio 1, Conducción 1, Defensa 1, Diplomacia 1, Manipulación 1, Percepción 1, Sigilo 1.

Especializaciones:

1 Idioma adicional a los dos obtenidos inicialmente en la Habilidad Académicas, Negociación, Persuasión.

EXPLORADOR

Los exploradores se encargan de recorrer el mundo en busca de aventuras, a veces por dinero y otras por simple diversión. Son verdaderos trotamundos que no pueden estar mucho tiempo en un mismo lugar.

Habilidades:

Atletismo 1, Combate a distancia 1, Combate cuerpo a cuerpo 1, Comercio 1, Conducción 1, Defensa 1, Manipulación 1, Percepción 1, Sigilo 1, Supervivencia 2.

Especializaciones:

Rastreo, 2 Especializaciones de la Habilidad Supervivencia a elegir. ción de la Habilidad Supervivencia a elegir.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 29 09/01/17 20:36

INGENIERO

En un mundo de fuertes cambios tecnológicos, los ingenieros, constructores y armeros son admirados como agentes del progreso y tienen un gran peso social y político.

Habilidades:

Académicas 1, Ciencias 1, Combate a distancia 1, Comercio 1, Conducción 2, Diplomacia 1, Ingeniería 2, Manipulación 1, Percepción 1.

Especializaciones:

Física, 2 Especializaciones de la Habilidad Ingeniería a elegir.

JURISTA

El mantenimiento de la ley y el orden en las calles es tarea tanto de los policías como de los jueces, abogados y fiscales, que operan en las cortes y despachos. Los juristas se encargan de estas tareas.

Habilidades:

Académicas 2, Actuación 2, Ciencias 1, Combate Cuerpo a Cuerpo 1, Comercio 1, Conducción 1, Defensa 1, Diplomacia 1, Percepción 1.

Especializaciones:

Derecho, Oratoria, Persuasión.

LADRÓN DE GUANTE BLANCO

Aunque los criminales están fuera de la ley, los ladrones de guante blanco, es decir aquellos que hurtan sin asustar ni matar, tienen una vertiente heroica. Son expertos en introducirse en lugares de lo más diverso, coger lo que les apetezca y marcharse sin que nadie se de cuenta.

Habilidades:

Actuación 1, Atletismo 2, Combate cuerpo a cuerpo 1, Comercio 1, Conducción 1, Defensa 1, Manipulación 1, Percepción 1, Sigilo 2.

Especializaciones:

Acrobacias, Cerrajería, Movimiento silencioso.

MÉDICO

La preservación de la vida, el diagnóstico y avance científico en la cura de enfermedades y otras tareas similares son desempeñadas por los profesionales englobados bajo este Concepto.

Habilidades:

Académicas 1, Ciencias 2, Combate cuerpo a cuerpo 1, Comercio 1, Conducción 1, Diplomacia 1, Ingeniería 1, Manipulación 2, Percepción 1.

Especializaciones:

Latín como tercer idioma adicional de la Habilidad Académicas, Medicina, Pericias.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 30 09/01/17 20:36

MILITAR

Son personas dedicadas a la vida en el ejército, gente diestra en el combate y acostumbrada a la disciplina.

Habilidades:

Atletismo 1, Combate a distancia 2, Combate cuerpo a cuerpo 2, Conducción 1, Defensa 1, Manipulación 1, Percepción 1, Sigilo 1, Supervivencia 1.

Especializaciones:

Fusiles, Armas medianas, Esquivar.

> ***NOTA:***
>
> *Las Especializaciones de las Habilidades de Conducción e Ingeniería deben hacer referencia al mismo vehículo, es decir si por ejemplo se elige la Especialización de Conducción Aeronáutica, se debe elegir la Especialización de Ingeniería Aerostática.*

NAVEGANTE

Ingenieros y científicos propician grandes avances, pero sin personas capaces de manejar los potentes ferrocarriles y barcos estos serían inútiles. Esta es la tarea de los navegantes, que pueden ir desde cocheros hasta capitanes de barco.

Habilidades:

Atletismo 1, Ciencias 1, Combate a distancia 1, Comercio 1, Conducción 2, Defensa 1, Ingeniería 1, Manipulación 1, Percepción 1, Supervivencia 1.

Especializaciones:

1 Especialización de la Habilidad Conducción a elegir, 1 Especialización de la Habilidad Ingeniería a elegir, Agua/Mar/Montaña/Desierto/Selva.

POTENTADO

Los potentados son los amos de la industria, los que manejan las empresas de todo tipo, algo muy importante en esta época. Son en parte los causantes de la revolución industrial que está sufriendo el siglo XIX.

Habilidades:

Académicas 2, Actuación 1, Ciencias 1, Combate a distancia 1, Comercio 2, Conducción 1, Diplomacia 1, Ingeniería 1, Percepción 1.

Especializaciones:

Economía, Negociación, Etiqueta.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 31 09/01/17 20:36

DESCRIPCIÓN DE HABILIDADES Y ESPECIALIZACIONES:

Describimos a continuación las Habilidades y Especializaciones, especificando qué campos pueden abarcar. Además, se detallan aquellas Especializaciones que tengan reglas especiales, las cuales están marcadas en la hoja de personaje con un asterisco.

Hay que tener en cuenta que en cada Habilidad hay una línea en blanco, la cual está reservada a Especializaciones que no hemos contemplado, pero que pueden estar presentes en el juego. Por ejemplo, alguien que decida interpretar a un sacerdote podría querer incluir Teología dentro de Académicas.

- **ACADÉMICAS:** Esta habilidad indica el conocimiento en áreas estudiantiles no abarcadas por las ciencias puras, normalmente referidas a la historia, economía, filosofía, etc.
- **DERECHO:** indica que el Campeón conoce los entresijos de la ley y su aplicación en la sociedad.
- **ECONOMÍA:** abarca la comprensión de las finanzas y sus múltiples variantes, desde libros de contabilidad hasta movimientos financieros de empresas o personas. También se puede usar para incrementar ingresos o conseguir créditos
- **HISTORIA:** el conocimiento del pasado y los hechos antiguos, sea de países, ciudades, regiones o personas.
- **IDIOMAS:** la capacidad de entender, hablar y escribir un idioma. Cada vez que se ponga un punto en una nueva Habilidad de Idiomas se aprenderá una lengua diferente.

NOTA:

El Campeón empieza automáticamente con dos puntos en su idioma natal, que debe elegir en función de su país de origen. Asimismo, puede elegir libremente otro idioma en el que tendrá también dos puntos. Estos puntos son independientes de su puntuación en Académicas, los podrá aplicar siempre que lo necesite.

Normalmente no hará falta tirar para hablar, leer o escribir en el idioma natal, es una acción automática, aunque el Narrador podría pedir tiradas en caso de documentos difíciles de leer, arrugados, escritos en un lenguaje arcaico, personas con acentos o modismos extraños, etc.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 32 09/01/17 20:36

- **ACTUACIÓN:** esta Habilidad abarca la destreza en las artes escénicas, algo útil para diversas profesiones, entre las que se cuentan la de actor, cantante, músico, político, etc.

1. ***INTERPRETACIÓN:*** indica la capacidad de hacerse pasar por otra persona e interpretar un papel.
2. ***MENTIR:*** es el talento para engañar a los demás y decir falsedades sin ser detectado.
3. ***MÚSICA:*** el conocimiento del canto o los instrumentos musicales.
4. ***ORATORIA:*** mide la capacidad para hablar en público y convencer e inspirar con la elocuencia y la retórica.

- **ATLETISMO:** el atletismo mide las cualidades físicas y deportivas nacidas del entrenamiento y la preparación, desde saltos a lanzamientos.

1. ***ACROBACIAS:*** indica la aptitud para realizar movimientos acrobáticos, cabriolas y volteretas, así como para realizar saltos tanto de longitud como de altura.
2. ***CARRERA:*** es la capacidad para correr a gran velocidad, lo que en inglés se denomina sprint.
3. ***FUERZA BRUTA:*** indica el talento para realizar tareas de pura fuerza como levantar pesos, derribar puertas, etc.
4. ***NADAR:*** Especialización que se utiliza para desplazarse por el agua con manos y pies, tanto nadando como buceando.
5. ***REFLEJOS:*** define la rapidez de reacción del Campeón ante posibles fuentes de daño, objetos o sonidos fuertes. ***NOTA:*** Esta Especialización se utiliza para añadir EB a la tirada de Iniciativa.
6. ***TREPAR:*** talento para subir por paredes rocosas verticales, árboles y otras superficies horizontales.

- **CIENCIAS:** esta Habilidad abarca el conocimiento de las llamadas "ciencias puras", es decir aquellas relativas al estudio del hombre y su entorno: física, química, biología, etc.

1. ***ARQUEOLOGÍA:*** es la ciencia que estudia la arquitectura antigua y los objetos y reliquias del pasado, lo que abarca desde explorar cuevas en países remotos a catalogar tesoros en un museo.
2. ***ASTRONOMÍA:*** disciplina que estudia el espacio y sus fenómenos, los cuerpos celestes, planetas, satélites, etc. Fue especialmente útil cuando el hombre alcanzó la Luna en 1865.
3. ***BIOLOGÍA:*** esta ciencia estudia los seres vivos y su evolución, tanto de sus organismos individuales como de las especies en conjunto.
4. ***FÍSICA:*** disciplina que estudia las propiedades y

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 33 09/01/17 20:36

comportamiento de la energía y la materia, así como su reacción al entorno, al tiempo, etc. Muy útil en esta época, la física ha propiciado el descubrimiento de grandes máquinas y logros, como por ejemplo el Nautilus, que se impulsa mediante energía eléctrica.

5. ***GEOLOGÍA:*** es la ciencia que estudia la composición interna de la tierra, las cuevas, los minerales, los volcanes, etc. Fue especialmente importante en el año 1870, cuando los Lidenbrock descubrieron que el interior de la Tierra está hueco.

6. ***MEDICINA:*** la medicina es el conjunto de disciplinas que estudian el cuerpo humano, las enfermedades y la forma de curarlas. Permite hacer diagnósticos, salvar vidas y mejorar las condiciones de los enfermos.

NOTA:

Cuando se tratan heridas, esta Habilidad se utiliza para restaurar puntos de vida. Si se aplica sobre alguien que haya perdido puntos, se deberán sumar los EB de la Especialización (si se posee, sino sencillamente se hará la tirada, como de costumbre) y tirar Ciencias, de forma que los éxitos serán el número de puntos de vida curados. Cada Campeón puede recibir esta curación después de recibir daño, a menos que el Narrador determine que por circunstancias no se puede (por ejemplo, solamente podrá ser curado al final de un combate, no en medio del mismo, o bien se necesitará el instrumental adecuado para una herida concreta). Solamente se puede recibir curación de un Campeón cada vez, no de varios, aunque, al igual que otras acciones, esta se puede compartir.

7. ***QUÍMICA:*** es la ciencia que estudia las propiedades y composición de la materia y sus cambios durante las reacciones químicas. La química moderna tiene unos cien años, se desarrolló en 1773 tras la Revolución química.

- **COMBATE A DISTANCIA:** esta Habilidad se utiliza a la hora de combatir con armas arrojadizas y de fuego. Es una Habilidad que se utiliza primariamente en combate, aunque también con todo lo relativo a la limpieza y mantenimiento de las armas de fuego.

1. ***ARMAS ARROJADIZAS:*** se usa para arrojar armas que dependen de la fuerza del individuo, como jabalinas o dardos.

2. ***ARMAS PRIMITIVAS:*** abarca el conocimiento de las armas previas a las modernas de fuego, como arcos o ballestas.

3. ***ARTILLERÍA:*** esta Especialización se emplea para disparar armas de tamaño enorme, como cañones, lanzatorpedos, etc.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 34 09/01/17 20:36

4. ***PISTOLAS:*** se aplica a la hora de disparar armas de fuego de pequeño tamaño, como pistolas o revólveres.
5. ***FUSILES:*** se emplea a la hora de disparar armas de fuego de gran tamaño como fusiles, escopetas o ametralladoras.

- **COMBATE CUERPO A CUERPO:** al igual que la de Combate a distancia, este Habilidad se utiliza en combate para manejar armas que impliquen combatir cuerpo a cuerpo con el adversario.

1. ***ARMAS PEQUEÑAS:*** se Armas pequeñas: abarca el uso de las armas de tamaño pequeño, como cuchillos o puñales.
2. ***ARMAS MEDIANAS:*** indica la habilidad a la hora de emplear armas de tamaño mediano, como espadas o bastones.
3. ***ARMAS GRANDES:*** lista la capacidad de utilizar armas de tamaño grande, como lanzas o guadañas.
4. ***PELEA:*** mide la aptitud a la hora de luchar con las manos desnudas.

- **COMERCIO:** esta Habilidad tiene que ver con la compraventa, el intercambio de bienes y servicios y los tratos entre personas y empresas, sea a nivel pequeño o grande.

1. ***CHARLATANERÍA:*** esta Especialización hace que la persona que escucha al personaje esté de acuerdo con él durante un breve espacio de tiempo, ya que se han utilizado argumentos inapelables. Sin embargo, no funciona con gente con una opinión formada.
2. ***NEGOCIACIÓN:*** es el arte del intercambio y la capacidad del personaje de ofrecer y aceptar tratos de forma ponderada y mesurada.
3. ***TASACIÓN:*** mide la capacidad de evaluar los objetos, ya sea a simple vista o mediante algún aparato hecho para ello (como las lupas especiales para agrandar joyas) a fin de poder precisar su precio de mercado o por qué otros bienes podrían intercambiarse de forma justa.

- **CONDUCCIÓN:** esta Habilidad engloba el manejo de diversos medios de transporte por varios terrenos.

1. ***AERONÁUTICA:*** se utiliza para pilotar vehículos aéreos de aire caliente, como globos, por ejemplo.
2. ***FERROCARRILES:*** se emplea para guiar vehículos modernos que van por encima de raíles, como trenes y ferrocarriles.
3. ***EQUITACIÓN:*** permite cabalgar encima de un caballo o animal similar y guiarlo, al igual que manejar las bridas y cinchas. También se utiliza para el cuidado de estos animales, distinguiéndose así del Trato con animales.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 35 09/01/17 20:36



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 36 09/01/17 20:36



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 37 09/01/17 20:36

4. ***NAVEGACIÓN:*** se aplica cuando hay que manejar embarcaciones o vehículos que se desplacen por el mar o los ríos, tanto por encima como por debajo, por lo que el Nautilus se pilota mediante esta Especialización.
5. ***VEHÍCULOS AÉREOS:*** esta Habilidad engloba la guía de vehículos aéreos más pesados que el aire, es decir las terribles máquinas construidas por Robur. Una vez adquirida permite pilotar un Albatros, e incluso el Espanto.

NOTA:

Esta Especialización no puede ser elegida durante la creación del Campeón, y solamente podrá ser adquirida tras estudiar a fondo una de las máquinas de Robur, ya sea viajando en su interior, estudiando sus planos, etc.

6. ***VEHÍCULOS TERRESTRES:*** sirve para manejar vehículos de tierra de todo tipo, desde calesas hasta carros de granjero, pasando por los novedosos automóviles.

- **DEFENSA:** el ser humano tiene una innata capacidad para defenderse de las adversidades, y esta Habilidad es prueba de ello. Mediante la Defensa, el Campeón puede esquivar los golpes y aguantar el dolor y el esfuerzo.

1. ***AGUANTE:*** se utiliza a la hora de soportar esfuerzos físicos y fisiológicos, como los cambios de temperatura repentinos, el ahogo, la asfixia, la tortura física, el aguante de grandes pesos durante tiempo prolongado, etc.
2. ***BLOQUEAR:*** esta Especialización se aplica en combate durante el cuerpo a cuerpo. Permite detener los golpes dados a manos desnudas o con un arma cuerpo a cuerpo antes de que impacten en el cuerpo del personaje.
3. ***ESQUIVAR:*** esta Especialización se aplica en combate a distancia. Permite esquivar los disparos saltando a una cobertura o tirándose al suelo.
4. ***VOLUNTAD:*** mide la resistencia mental y la capacidad de aguantar tormentos psíquicos como resistir la somnolencia o los interrogatorios o torturas mediante amenazas.

- **DIPLOMACIA:** es la capacidad de demostrar el encanto y el carisma innato del personaje. Alguien con diplomacia alta es capaz de salir airoso de las más diversas situaciones. Aunque ha sido importante en todas las épocas, esta Habilidad alcanzó gran relevancia en la era victoriana, especialmente entre las clases acomodadas.

1. ***ETIQUETA:*** engloba las normas de educación y comportamiento, tanto entre gente del mismo nivel social como de uno inferior o superior. Se puede emplear en varias situaciones como bailes, comidas, etc.
2. ***LIDERAZGO***: es el talento para persuadir a tus aliados

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 38 09/01/17 20:36

de que sigan tus órdenes e inspirarlos para que se superen a sí mismos.

NOTA:

Uno de los posibles usos de esta Especialización consiste en aumentar las reservas de dados de otros personajes. Para ello, un Campeón que posea al menos un punto de Liderazgo debe realizar una tirada a Dificultad normal y, si la supera, sumará un dado a las tiradas que deban hacer sus compañeros durante el turno en curso, o para el siguiente si actúa al final. Este efecto se aplicará inmediatamente después de haber dado una orden, decirle palabras de aliento o lo que proceda en ese momento, y además solamente podrán aplicarla los Campeones que estén cerca del líder y por tanto puedan escuchar su voz. El hecho de utilizar Liderazgo se considera acción activa, por lo que el Campeón no podrá hacer nada más durante su turno.

En combate, este dado adicional se aplica al ataque o a la defensa a elección del que realice la tirada, pero no a la iniciativa. Si dos o más Campeones poseen Liderazgo sus efectos no se pueden acumular en un mismo turno, aunque sí que se suman dados de cualquier otra circunstancia que proporcione dados adicionales (por ejemplo, Cualidades Heroicas).

EJEMPLO: John Strock debe saltar un abismo considerable. El Narrador le asigna una dificultad de Difícil, por lo que debe sacar 3 éxitos. Tiene tres puntos en Atletismo y no posee la Especialización de Acrobacias, por lo que tira tres dados. Phileas Fogg le da unas palabras de ánimo y logra superar su tirada de Diplomacia, lo que hace que Strock tire cuatro dados para intentar saltar el abismo.

3. ***PERSUASIÓN:*** la aptitud para influir y convencer a los demás mediante las palabras o los gestos apropiados.

- **INGENIERÍA:** posiblemente la Habilidad más apreciada de la época, la Ingeniería es el conjunto de disciplinas que estudian la planificación y construcción de máquinas, así como su modificación y reparación. La revolución industrial empezó gracias a esta Habilidad, y ha dado frutos tan prodigiosos como el ferrocarril, el cañón que llevó al hombre a la luna, las máquinas de Robur o el Nautilus.

1. ***AEROSTÁTICA:*** versa acerca de la construcción de objetos voladores más ligeros que el aire, como por ejemplo globos.
2. ***ARMAMENTO***: tiene que ver con la construcción y modificación de las armas de fuego portátiles, como pistolas o fusiles.
3. ***ARTILLERÍA:*** mide la capacidad de fabricación y modificación de grandes máquinas de guerra, como cañones o lanzatorpedos.
4. ***VEHÍCULOS AÉREOS:*** trata sobre la construcción de vehículos aéreos más pesados que el aire, es decir las terribles máquinas construidas por Robur. Una vez adquirida, permite fa-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 39 09/01/17 20:36

bricar máquinas similares a un Albatros.

NOTA:

Esta Especialización no puede ser elegida durante la creación del Campeón, y solamente podrá ser adquirida tras estudiar a fondo los planos de un Albatros. El Espanto no se puede reproducir de ninguna forma, ya que Robur guarda celosamente los secretos de su funcionamiento.

5. ***VEHÍCULOS MARINOS:*** permite construir y modificar vehículos marinos, vayan por encima de la superficie de esta o por debajo. Obviamente, es la Especialización que utilizó Nemo para construir el Nautilus.
6. ***VEHÍCULOS TERRESTRES:*** versa alrededor de la fabricación de transportes que se muevan por tierra, como ferrocarriles o carruajes.

- **MANIPULACIÓN:**la Manipulación mide la capacidad del personaje para realizar trabajos y tareas que requieran el uso de las manos, desde la papiroflexia hasta la albañilería.

1. ***CERRAJERÍA:*** permite construir, reparar, modificar o abrir candados, esposas, cajas fuertes y otros objetos que funcionen mediante mecanismos de cierre.
2. ***FALSIFICACIÓN:*** sirve para crear documentos, efectos o productos falsos, con el fin de que parezcan verdaderos, o para alterar o simular la verdad.
3. ***PERICIAS:*** tiene que ver con la capacidad de trabajo manual, lo que se emplea en oficios como la alfarería, el soplado de vidrio, la albañilería y otros parecidos.
4. ***SASTRERÍA:*** mide la capacidad de crear trajes y disfraces. Se utiliza para diseñar y confeccionar trajes, sombreros, vestidos, etc.

NOTA:

cuando se emplea para diseñar un disfraz, esta Especialización permite añadir dados a las tiradas que tengan que ver con el disfraz, como por ejemplo las de Actuación. El efecto cesará si se falla la tirada o se descubre el disfraz.

5. ***TRUCOS***: engloba todos aquellos juegos y artificios realizados por los magos, y que tienen que ver con pequeños objetos como cartas, bolitas, cubiletes, etc. No se utiliza para grandes trucos como los de escapismo, que poseen otras Especializaciones más adecuadas, como por ejemplo Cerrajería.

- **PERCEPCIÓN:**la capacidad sensorial y el talento para enterarse de lo que hay alrededor del personaje son medidas mediante la Percepción.

1. ***DESCUBRIR:*** esta Especialización se aplica cuando el Campeón está realizando investigaciones o intentando encontrar algo, desde un compartimento secreto hasta una pista oculta, pasando por una persona escondida, etc.
2. ***EMPATÍA:*** mide la capacidad de entender las emociones de otras personas y ponerse en su lugar, animarle o sintonizarse con sus sentimientos. También permite detectar cuando alguien miente.
3. ***ESCUCHAR:*** se aplica en acciones que tengan que ver con el sentido del oído, ya sea de forma consciente

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 40 09/01/17 20:36

o inconsciente. Puede utilizarse para oír conversaciones lejanas, escuchar sonidos bajos, etc.

4. ***OTEAR:*** se aplica en acciones que tengan que ver con el sentido de la vista, ya sea de forma consciente o inconsciente. Puede utilizarse para ver cosas lejanas, leer en la penumbra, etc.
5. ***RASTREO:*** se utiliza para seguir a personas, animales o vehículos por los lugares por los que pase, en ocasiones de forma oculta y otras veces evidente.

- **SIGILO:** esta Habilidad mide la capacidad para evitar ser detectado, sea estando quieto o en movimiento.

1. ***DISCRECIÓN:*** esta Especialización proporciona EB a la hora de ocultar o enmascarar un objeto o varios, ya sea con escombros, ropa u otros materiales opacos o capaces de disimularlo.
2. ***ESCONDERSE:*** mide el talento a la hora de escapar de la detección visual en lugares no preparados.
3. ***MOVIMIENTO SILENCIOSO:*** indica la aptitud a la hora de moverse en silencio, sin alertar a aquellos que podrían oír cualquier ruido.
4. ***SEGURIDAD:*** mide la capacidad de mantener a salvo algo o a alguien, así como de saltarse las medidas que podrían proteger objetos o personas en caso necesario.

- **SUPERVIVENCIA:** indica la capacidad del personaje para desenvolverse en terrenos agrestes e inhóspitos a los que el ser humano está poco adaptado.

5. ***CUEVAS:*** se utiliza para sobrevivir en el interior de la tierra, incluyendo el mundo hueco.
6. ***DESIERTO:*** mide la capacidad para sobrevivir en los desiertos y otros lugares de clima cálido extremo.
7. ***ESPACIO EXTERIOR:*** es la aptitud para sobrevivir en el espacio que rodea la Tierra. Es la Especialización más moderna, y por el momento sus únicos precursores son Impey Barbicane, el capitán Nicholl y Michel Ardan. Incluye conocimientos sobre trajes de presurización y otros elementos similares.
8. ***MAR:*** engloba los conocimientos para sobrevivir en el agua, tanto en su superficie como bajo ella. Incluye conocimientos sobre trajes de buzo, flotación y otros conceptos parecidos.
9. ***MONTAÑA:*** mide la capacidad para sobrevivir en las montañas y otros lugares de clima moderado, como los bosques.
10. ***SELVA:*** versa acerca de la capacidad de supervivencia en junglas, selvas y otros terrenos similares. No se aplica a los bosques, que se rigen por la Especialización de Montaña.
11. ***TERRENO ÁRTICO:*** mide la capacidad para sobrevivir en los polos y otros lugares de clima frío extremo.
12. ***TRATO CON ANIMALES:*** permite comprender los patrones de comportamiento de las bestias, lo que incluye predecir el modo en que reaccionará un animal en una situación determinada, domarlo o incluso calmar a una fiera. Los caballos y bestias similares no entran en esta Especialización, para este tipo de criaturas se utiliza la de Equitación.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 41 09/01/17 20:36

CUALIDADES, SISTEMA Y COMBATE



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 42 09/01/17 20:36

CAPITULO:IV-V-VI



CUALIDADES HERÓICAS:

Estas cualidades son exclusivas de los Campeones de Verne, es decir los personajes que llevan los jugadores. Es lo que les diferencia de la gente normal o de sus enemigos, lo que les hace únicos, ya que fueron ganadas junto a los Puntos de Héroe cuando el Campeón consiguió realizar su Gesta. Durante la creación de personaje este podrá elegir dos cualidades heroicas, y también adquirir más posteriormente mediante "Puntos de experiencia", a los que a partir de ahora denominaremos PX (ver el capítulo 8 para más detalles).

Las cualidades heroicas que se pueden elegir, tanto durante la creación como posteriormente, deben ser o bien comunes a todos los conceptos, o propias del concepto elegido. Por ejemplo, un Explorador puede elegir Artista marcial y Espeleólogo, pero no Artista marcial e Investigador. Así, se pueden elegir dos Cualidades heroicas comunes a todos los Conceptos, dos propias del Concepto elegido, o una de cada.

ANTICUARIO

(Escritor, Jurista, Potentado)

El Campeón suma un dado en Comercio a la hora de tratar con objetos raros o antiguos.

ARTISTA MARCIAL

(Común)

El personaje es experto en una forma de combate sin armas, sea boxeo, bartitsu o cualquier otro estilo de la época. Esto provoca que los ataques realizados a manos desnudas por el personaje tengan un bonificador al daño de +1 en lugar del 0 habitual.

ATAQUE MÚLTIPLE

(Común)

Las manos o las piernas del Campeón son extraordinariamente rápidas y ágiles, lo que proporciona un multiplicador al daño contra secuaces de x2 en lugar del x1 habitual en los ataques realizados a manos desnudas.

CAMALEÓN

(Artista, Diplomático)

El Campeón es muy hábil suplantando a otras personas. Suma un dado a sus tiradas de Actuación cuando se esté haciendo pasar por alguien que no sea él. Si se está haciendo pasar por una persona ya existente, debe estudiar bien al sujeto para aplicar esta ventaja.

CONCENTRACIÓN

(Científico, Médico)

El personaje tiene un amplio conocimiento de los lugares en los que trabaja y el instrumental que maneja. Sumará un dado a las tiradas de Ciencias mientras esté en un lugar relativo a su profesión (un laboratorio, un hospital, etc)

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 44 09/01/17 20:36

CONOCIMIENTO NATURAL

(Explorador, Cazador, Navegante)

El personaje tiene un especial instinto para buscar alimentos en terrenos hostiles. Sumará un dado en las tiradas de Supervivencia a este propósito.

CRECERSE ANTE EL PELIGRO

(Común)

Si algún Campeón se ve en algún momento obligado a luchar en inferioridad numérica, en la oscuridad, desde una posición inferior, contra un enemigo claramente superior a él o en cualquier otra situación que haga que quede en desventaja, podrá sumar un dado tanto a la hora de atacar como de defenderse. Esta ventaja solamente se aplicará en combate entre personajes o secuaces, no entre vehículos, y modifica la tirada de ataque y de defensa, no de iniciativa.

DUELISTA

(Común)

El Campeón ha sido entrenado en los duelos de honor. Sea a espada o a pistola, sumará un dado a la hora de atacar cada vez que se vea involucrado en una justa entre caballeros.

DUREZA

(Común)

El personaje es especialmente resistente, por lo que sumará 3 puntos de vida a su total de puntos en ese momento. Esta cualidad es acumulable con la de Resistencia.

ESPELEÓLOGO

(Común)

El Campeón tiene claras nociones acerca del mundo interior descubierto por los Lidenbrock. Sumará un dado cada vez que realice una tirada de Académicas, Ciencias, Percepción o Supervivencia relacionada con la intratierra, cuando tenga que encontrar un camino hacia esta por cuevas o cavernas o también cuando trate con las criaturas que viven en su interior (como los dinosaurios, por ejemplo).

GATO CALLEJERO

(Común)

El personaje conoce bien la vida urbana y las calles, lo que le hace especialmente diestro a la hora de moverse por ciudades o urbes grandes. Sumará un dado a todas las tiradas de Sigilo mientras se encuentre en entornos urbanos.

INFILTRADOR

(Ladrón de guante blanco, Diplomático)

Ya sea debido a su entrenamiento o por naturaleza, el Campeón es muy diestro a la hora de infiltrarse y moverse por diferentes sitios. Sumará un dado en las tiradas de Sigilo para entrar y merodear por un lugar ajeno.

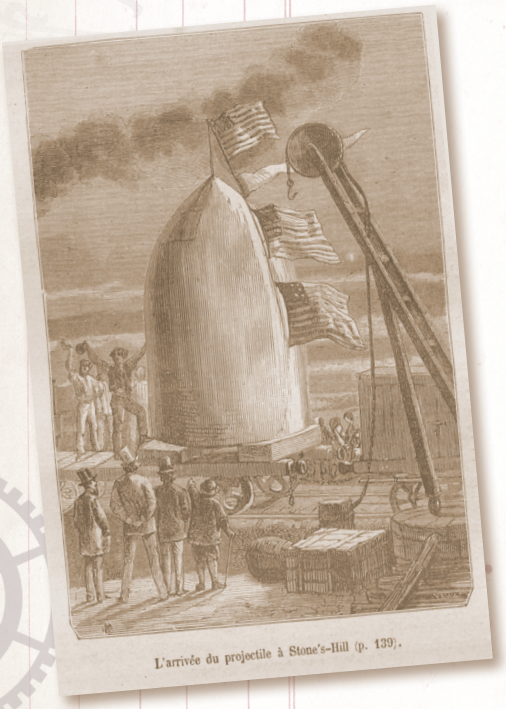
INVENTOR

(Científico, Ingeniero)

La destreza del Campeón a la hora de crear ingenios nuevos no tiene límites. Sumará un dado a

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 45 09/01/17 20:36

todas las tiradas de Ingeniería a la hora de crear aparatos nuevos o modificar los ya existentes.



INVESTIGADOR

(Detective, Escritor, Jurista, Médico)

El personaje es un experto investigador. Sumará un dado cada vez que tenga que encontrar pistas en un lugar donde se haya cometido un crimen o haya actividades criminales sospechosas, o cuando tenga que interrogar a algún sospechoso.

LINGÜISTA NATURAL

(Común)

El Campeón tiene una habilidad especial a la hora de entender idiomas y lenguajes. Añade un dado a cualquier tirada relacionada con un idioma, tenga la Especialización o no.

MASCOTA

(Común)

El Campeón tiene un animal de tamaño mediano (un perro, por ejemplo) que le ayuda y le sirve. Puede darle órdenes sin necesidad de hacer ninguna tirada, y el animal las ejecutará siempre, evidentemente, dentro de sus posibilidades e inteligencia (un perro no puede disparar un arma, por ejemplo).

- ***CREAR UNA MASCOTA:*** Inicialmente, una mascota solamente puede repartirse puntos en las Habilidades de Atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Defensa, Percepción, Sigilo y Supervivencia, teniendo en cuenta que estas Habilidades empiezan a 1, como de costumbre. El Campeón tiene 7 puntos a repartir en estas Habilidades, pero no puede poner puntos en Especializaciones de inicio.

  La mascota posee 10 puntos de vida, y no puede tener Cualidades heroicas ni Puntos de Héroe.

- ***ENTRENAR UNA MASCOTA:*** aunque los animales no pueden ganar PX, sus dueños pueden invertir algunos de los ganados por ellos en mejorar su mascota. Les podrán poner puntos en Habilidades y Especializaciones a los mismos costes que para ellos, especificados en el capítulo 8,

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 46 09/01/17 20:36

aunque solamente en las Habilidades indicadas para las mascotas. Hay que tener en cuenta que un animal no puede tener más de un punto en una Especialización. Además, las Especializaciones deben tener coherencia con el animal, por ejemplo ningún animal puede tener la Especia lización de Armas pequeñas**.**



MECÁNICO

(Ingeniero, Navegante)

El personaje conoce los entresijos de las máquinas y la forma de arreglarlas, lo que le permite sumar un dado a la hora de reparar máquinas o vehículos estropeados.

MEMORIA EIDÉTICA

(Común)

El personaje tiene una innata capacidad para retener información. Sumará un dado a la hora de recordar datos de las Habilidades de Académicas y Ciencias.

OFICIAL

(Común)

El Campeón posee un rango dentro del ejército o de la policía. Sumará un dado en todas sus tiradas de Comercio y Diplomacia a la hora de tratar con soldados rasos o policías.

PILOTO EXPERTO

(Común)

El personaje es un experto conductor. Sumará un dado a la Habilidad de Conducción al realizar maniobras durante los combates y persecuciones entre vehículos.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 47 09/01/17 20:36

PRECISIÓN

(Cazador, Militar, Aristócrata)

El Campeón es un experto en disparar a blancos a cubierto. Anulará un EB de los obtenidos por coberturas. Hay que hacer notar que, si el objetivo no se está cubriendo detrás de nada pero posee puntos en Esquivar, esta Cualidad no anulará ningún EB.

PRESTIDIGITADOR

(Artista, Ladrón de guante blanco)

El personaje es un experto mago. Sumará un dado en Manipulación a la hora de realizar trucos de escapismo (como, por ejemplo, abrir un candado) o trucos de manos, cartas, etc.

REFLEJOS RÁPIDOS

(Común)

El Campeón es especialmente ágil y rápido a la hora de pelear. Sumará un dado cada vez que tenga que tirar iniciativa.

RESISTENCIA

(Detective, Explorador, Militar)

El personaje es especialmente resistente, lo que le permite sumar 3 puntos de vida a su total de puntos en ese momento. Esta cualidad es acumulable con la de Dureza.

SANGRE AZUL

(Aristócrata, potentado)

El Campeón proviene de una familia de rancio abolengo, que conoce el protocolo de forma exquisita. Sumará un dado en las Habilidades de Comercio y Diplomacia a la hora de tratar con nobles, aristócratas y empresarios de alto rango.

SIRVIENTE

(Común)

El personaje tiene a un ayudante a su servicio. Este le asistirá en tareas menores, como limpiar su casa, ir de compras o ayudarle a vestirse.

- ***CREAR UN SIRVIENTE:*** Inicialmente, un sirviente posee las Habilidades con las siguientes puntuaciones totales: Académicas 2, Actuación 2, Atletismo 1, Ciencias 1, Combate a distancia 1, Combate cuerpo a cuerpo 2, Comercio 2, Conducción 2, Defensa 2, Diplomacia 2, Ingeniería 1, Manipulación 2, Percepción 2, Sigilo 2 y Supervivencia 1. El Campeón tiene 1 punto a añadir a una de las siguientes Habilidades: Combate cuerpo a cuerpo, Comercio, Conducción, Defensa o Diplomacia.

  El sirviente posee 10 puntos de vida, y no puede tener Cualidades heroicas ni Puntos de Héroe.

- **ENSEÑAR A UN SIRVIENTE:** Aunque los sirvientes no pueden ganar PX, sus señores pueden invertir algunos de los ganados por ellos en enseñarles. Les podrán poner puntos en Habilidades y Especializaciones a los mismos costes que

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 48 09/01/17 20:36

para ellos, especificados en el capítulo 8, aunque un sirviente no puede tener más de un punto en una Especialización.

TRATAR CON LA PLEBE

(Común)

Todos los Campeones son hombres de honor, por lo que muchos impresionan al pueblo llano con su apariencia y cultura, pero el que tenga esta cualidad será especialmente diestro en ello, por lo que sumará un dado en las Habilidades de Comercio y Diplomacia a la hora de tratar con personas de rangos sociales inferiores, como campesinos o trabajadores.

CAPÍTULO V
SISTEMA DE JUEGO:

El sistema de juego de Campeones de Verne, llamado Sistema heroico, es sencillo de entender y manejar una vez te has familiarizado con estas sencillas reglas.

QUÉ NECESITAS

Aparte de tu hoja de personaje ya rellenada tal como se describe en el capítulo anterior, necesitarás un lápiz, una goma de borrar y varios dados de seis caras – tantos como desees, aunque normalmente cuatro son suficientes -, a los que abreviaremos como "d6", una abreviatura común en los juegos de rol. D6 significa dado de seis caras. Se suele acompañar esta abreviatura por un número delante, lo que indica el número de dados a tirar. Por ejemplo, "2d6" indica que se tiran dos dados de seis caras.

DEFINICIÓN DEL TIEMPO

En Campeones de Verne definimos varios segmentos de tiempo descritos a continuación:

- ***TURNO:*** Es la fracción de tiempo más pequeña, dura unos diez segundos. Generalmente da para hacer una o dos acciones, y se utiliza primariamente en combate.

- ***ESCENA:*** Es la fracción de tiempo que comprende la resolución de varias acciones concretas dentro de un mismo lugar. Una conversación, la búsqueda un objeto en un edificio o un combate para entrar en un lugar podrían considerarse escenas.

- ***SESIÓN:*** El período de tiempo real en que se juega, el cual puede comprender una mañana, una tarde, un día entero, etc.

- ***MÓDULO:*** Es una aventura pensada para resolverse en una sola sesión, o como mucho en dos o tres.

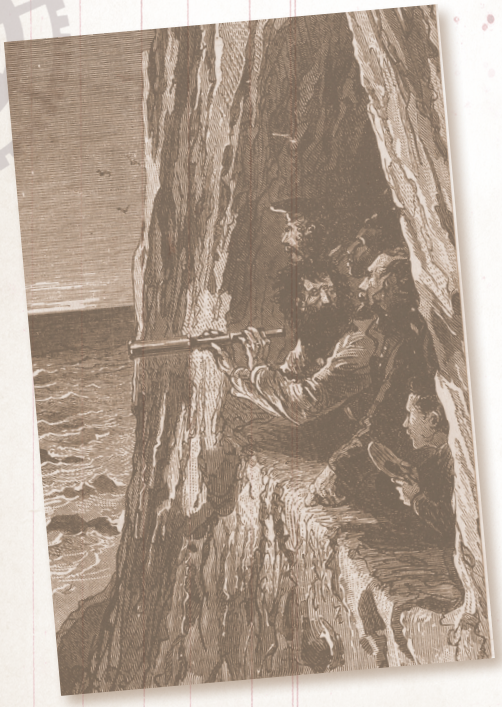
- ***CAMPAÑA:*** Es una aventura pensada para resolverse en un número prolongado de sesiones. No hay un número concreto de sesiones mínimas, aunque a partir de cinco se suele considerar campaña.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 49 09/01/17 20:36

- ***INTERMEDIO:*** Son los períodos de tiempo que no se juegan, en los que los personajes suelen aprender de sus experiencias y realizar actividades menores que no tienen que ver con las aventuras. Por lo general, transcurren entre dos módulos, entre medias de una campaña, etc.

ACCIONES

Llamamos "acción" a cualquier cosa que hagan los personajes, desde caminar hasta pilotar el Nautilus. Hay una serie de acciones automáticas, como por ejemplo andar, hablar, leer o escribir en el idioma nativo, respirar, etc. Esto no se consideran acciones, son sencillamente cosas que el personaje sabe hacer por naturaleza.



Para el resto de acciones, se debe utilizar la hoja de personaje y los dados. Una acción normal implica sacar un mínimo de éxitos. El Narrador deberá establecer el número de éxitos mínimos basándose en la siguiente tabla:

DIFICULTAD	ÉXITOS MÍNIMOS
Fácil (nadar a favor de la corriente, convencer a un buen amigo)	1
Normal (trepar por un árbol, realizar una operación matemática simple)	2
Difícil (realizar una operación matemática compleja de cabeza, convencer a un desconocido)	3
Muy difícil (abrir una caja fuerte, nadar a contracorriente)	4
Extrema (realizar una operación a corazón abierto con un cortauñas, saltar un precipicio)	5

La forma de determinar los éxitos se divide en tres: elección de la Habilidad adecuada, cálculo de los Éxitos Base y tirada de Habilidad. Detallamos estos procesos a continuación:

- ***ELECCIÓN DE LA HABILIDAD ADECUADA:*** El jugador elige la Habilidad adecuada en función de la acción a realizar. Si hay dudas, puede llegar a un consenso con el Narrador, aunque en última instancia este puede tomar la decisión de qué Habilidad es más apropiada.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 50 09/01/17 20:36

EJEMPLO: imaginemos que un personaje está perdido en el desierto buscando agua. La Habilidad apropiada, sin ningún género de dudas, es Supervivencia.

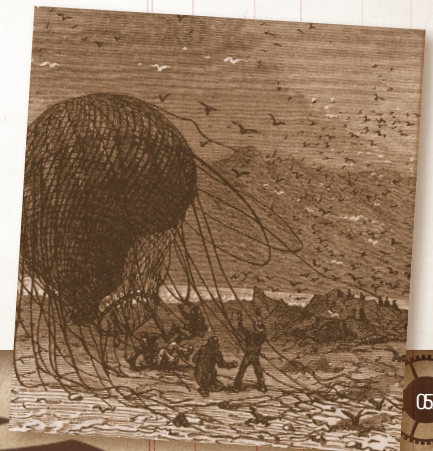
- ***CÁLCULO DE LOS ÉXITOS BASE:*** Los Éxitos Base (EB a partir de ahora) se calculan consultando las Especializaciones. Si se tiene una Especialización relacionada con la acción a realizar proporciona EB, tantos como puntos tenga la Especialización (es decir, uno o dos). Aparte, si el jugador decide utilizar un Punto de Héroe, sumará un EB más, independientemente de que tenga puntos de Especialización o no.

EJEMPLO: siguiendo con el ejemplo anterior, el Narrador ha determinado que hay un oasis un tanto lejos de donde se encuentra el Campeón, por lo asigna una dificultad de Normal, es decir son necesarios 2 éxitos. Para ello, el personaje debe tirar Supervivencia y utilizar la Especialización de Desierto, en la que tiene marcado un punto. Decide no emplear un Punto de Héroe, por tanto obtiene un EB, así que le falta otro para superar la dificultad.

- ***TIRADA DE HABILIDAD:*** La tirada de Habilidad se hace tirando tantos dados como puntos se tenga en la Habilidad adecuada a la acción a realizar. Cada 4, 5 o 6 es un éxito. Este resultado se suma a los EB calculados anteriormente. Si se ha logrado igualar o superar los éxitos determinados por la dificultad de la acción, esta se consigue. En caso contrario, se falla y habrá que volver a intentarlo.

EJEMPLO: ahora, el personaje debe hacer su tirada de Habilidad para encontrar el agua. Tiene tres puntos en Supervivencia, por lo que tira 3d6, y saca 2, 5 y 3. Un éxito, que sumado al EB da un total de 2, suficiente para superar la dificultad. Así pues, el personaje logra encontrar agua en el desierto.

- ***VARIAS HABILIDADES PARA UNA MISMA ACCIÓN***: En ocasiones, una misma acción puede resolverse con varias Habilidades diferentes. Por ejemplo, para remar podría usarse tanto Atletismo con la Especialización de Fuerza Bruta, o Conducción con la Especialización de Navegación. En estos casos, y siempre dependiendo de la situación, es el jugador quien decide qué Habilidad utilizar, siempre que el Narrador esté de acuerdo con la decisión final. En caso de conflicto entre Narrador – Jugador, la decisión final corresponde al Narrador, que puede pedir una justificación para la tirada de ciertas Habilidades.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 51 09/01/17 20:36

OTRO TIPO DE ACCIONES

- ***ACIONES COMPARTIDAS:*** En ocasiones, dos o más personajes pueden intentar resolver juntos una acción, como por ejemplo levantar un objeto pesado entre varios o construir o reparar una máquina grande. Por supuesto, se debe tener en cuenta la coherencia de la misma, no todas las acciones se podrán resolver de forma compartida.
- ***ACIONES ENFRENTADAS:*** Una acción enfrentada implica que un personaje se enfrenta a otro, como por ejemplo realizando un pulso, intentando resolver una operación matemática antes o en un combate. En una acción enfrentada, no se establece una dificultad sino que ambos contendientes calculan sus EB, tiran la Habilidad y se suman éxitos. Aquel que haya obtenido el mayor número de éxitos totales gana la acción.

OTROS FACTORES DE LAS ACCIONES

- ***SUPERAR AUTOMÁTICAMENTE:*** Si en algún momento, al calcular los EB totales igualan los éxitos mínimos establecidos por el Narrador, no hará falta tirar Habilidad, se realizará la acción automáticamente. Se puede superar automáticamente una acción normal o una compartida pero no una enfrentada, que siempre requerirá tirar.
- ***PUNTOS DE HÉROE:*** Los Puntos de Héroe (PH a partir de ahora) permiten al personaje hacer cosas más allá de lo normal en un ser humano, distinguiendo a los Campeones de la gente normal. Se puede utilizar un PH para sumar un EB, ya sea antes o después de realizar la tirada. Una vez sumado ese EB se perderá el punto (aunque lo recuperará al final de la aventura), tras lo cual se procederá a realizar la tirada si esta no se supera automáticamente.
- ***OPCIONAL: QUITAR PH DURANTE LA PARTIDA EN CURSO:*** Si un Campeón se comporta de forma poco heroica o apropiada en un caballero o una dama, el Narrador puede castigarlo quitándole un PH o prohibirle utilizarlo en ciertas situaciones. Para más detalles, consulta “Comportarse como un caballero o una dama” en el capítulo 2.
- ***CUALIDADES HEROICAS:*** Las cualidades heroicas son capacidades personales de los Campeones. Algunas les permiten añadir dados a las tiradas de Habilidad en ciertas situaciones, definidas por cada cualidad individualmente. En el capítulo anterior hay una descripción completa de las cualidades heroicas.

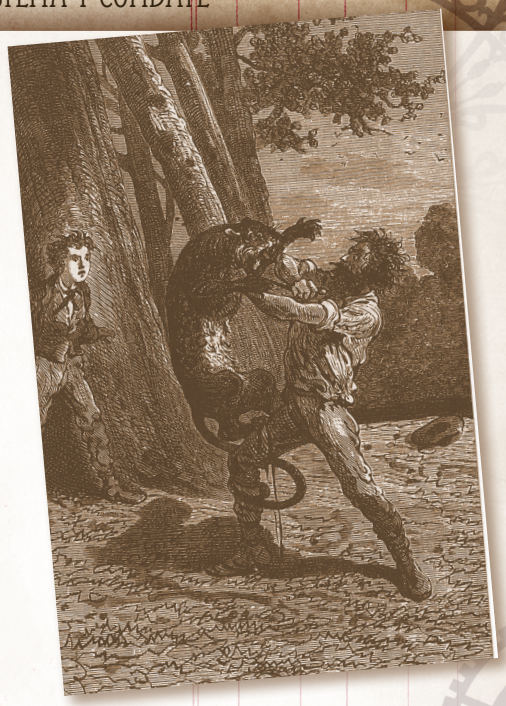
RECUPERACIÓN DE PUNTOS DE VIDA DESCANSANDO

Aparte de poder curarse mediante la Habilidad de Ciencias (ver las descripciones de las Habilidades, más atrás), los puntos de vida se pueden recuperar descansando. Una noche entera de sueño permitirá al Campeón recuperar dos puntos de vida, mientras que si descansa durante todo el día recuperará dos más para un total de cuatro.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 52 09/01/17 20:36

CAPÍTULO VI
COMBATE:

El combate es la situación en la que varios personajes se enfrentan unos contra otros de forma violenta. En Campeones de Verne distinguimos dos grandes tipos de combate: combate entre personajes y combate entre vehículos. Ambas se describen a lo largo de este capítulo.



DIVISIÓN DE LOS COMBATES

Tanto en uno como en otro tipo, los combates se dividen por turnos. Aunque en la realidad todo ocurre al mismo tiempo, a efectos de juego los turnos son consecutivos. Los turnos se resuelven por orden de iniciativa. Durante un turno, cada personaje puede realizar una acción pasiva y una acción activa, o dos acciones pasivas.

COMBATE ENTRE PERSONAJES

- ***HABILIDADES IMPLICADAS:*** Las Habilidades implicadas en un combate son las de Atletismo para determinar la iniciativa, Combate a distancia para disparar, Combate cuerpo a cuerpo para atacar cuerpo a cuerpo y Defensa para evitar recibir daño. Las especializaciones a utilizar dependen del tipo de acción y del arma que se utilice.

FASES DE UN COMBATE

Un combate se divide en las fases detalladas a continuación:

1. ***DECLARACIÓN DE INTENCIONES:*** Tras escuchar la descripción de la situación por parte del Narrador, cada jugador describe de forma breve lo que va a hacer durante el combate.
2. ***CÁLCULO DE INICIATIVA:*** La iniciativa es una acción estándar de Atletismo. Se calculan los EB en base a la Especialización de Reflejos. Tras calcularse los éxitos, aquel que haya obtenido más actúa primero, el segundo que más haya obtenido actúa segundo, etc. Si dos personajes han sacado los mismos éxitos, se considera que actúan al mismo tiempo. Algunas armaduras restan

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 53 09/01/17 20:36

dados a la iniciativa, lo cual deberá tenerse en cuenta antes de realizar la tirada. Se deben restar los dados indicados por la armadura en cuestión. Encontrarás la tabla de armaduras en el capítulo Dinero y equipo.

La iniciativa se tira solamente al inicio del combate, tras lo cual cada turno se resolverán las acciones en el orden marcado al inicio.

2.2 ATAQUE POR SORPRESA: Si en algún momento se realiza un ataque por sorpresa, por ejemplo después de una tirada exitosa de Sigilo contra la Percepción de la víctima, se sumará un EB extra a la tirada de iniciativa.

3. ***RESOLUCIÓN DE LAS ACCIONES***: Como hemos dicho más arriba, cada participante en un combate tiene dos acciones. Estas pueden ser:

3.1. ACCIONES PASIVAS O SIN TIRADA: Estas acciones no requieren tirada alguna, pero consumen una acción.

MOVERSE: el personaje se mueve, ya sea para correr hacia un adversario, escapar de él, ponerse en cobertura, etc. En Campeones de Verne un personaje mueve 4 metros por acción, más uno por cada punto en la especialización de Carrera que posea.

RECARGAR: esta acción se realiza con armas de proyectiles. Cuando un arma se descarga, hay que recargarla para seguir disparando a partir del turno siguiente.

Cambiar de arma: esta acción permite al personaje cambiar su arma por otra en caso de llevar más de una, y atacar con ella en su siguiente acción. Se suele hacer cuando se descarga un arma de fuego, o para luchar con un arma cuerpo a cuerpo cuando se ha llegado al cuerpo a cuerpo. Para tirar un arma al suelo y atacar con las manos desnudas, no se consume acción.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 54 09/01/17 20:36

3.2. ACCIONES OFENSIVAS ACTIVAS O CON TIRADA: Estas acciones requieren tirar los dados y además consumen una acción.

DISPARAR: solamente puede ser realizada por un personaje que lleve un arma de proyectiles o arrojadiza. La Habilidad apropiada para este tipo de acciones es Combate a distancia.

ATACAR CUERPO A CUERPO: se realiza con un arma cuerpo a cuerpo o con las manos desnudas, pero requiere estar cerca de un adversario, por lo que se suele realizar una acción de movimiento previa o estar previamente enzarzado en combate. La Habilidad apropiada para este tipo de acciones es Combate cuerpo a cuerpo.

DAR INSTRUCCIONES: un personaje con la Especialización de Liderazgo puede aumentar los dados de otros como acción activa. Debe realizar una tirada a Dificultad normal. Si la supera, deberá elegir entre aumentar en un dado las tiradas de ataque o defensa de sus compañeros durante el turno en curso. Esta acción no le permite aumentar sus propios dados.

Un Campeón solamente puede recibir un dado extra por turno gracias a esta Habilidad.

3.3. REACCIONES: Estas acciones no se pueden declarar durante un combate, ya que se realizan después de una acción concreta. Requieren tirar, pero no consumen acción.

DEFENDERSE: se realiza cada vez que se ataca al personaje, sea cuerpo a cuerpo o a distancia. Se deberá tirar en una acción enfrentada contra los éxitos obtenidos por su adversario en el ataque. La Habilidad apropiada para este tipo de acciones es Defensa, y las Especializaciones son: Esquivar para disparos, y Bloquear para ataques cuerpo a cuerpo.

En caso de empatar o superar los éxitos del atacante, se considerará que el personaje se ha defendido y por tanto no se procederá al cálculo del daño.

4. CÁLCULO DEL DAÑO: Una vez se ha resuelto el ataque, si este ha tenido éxito se procederá al cálculo del daño, el cual se realiza de la siguiente forma: primero, se debe calcular la diferencia de éxitos entre el ataque y la defensa (siempre, por supuesto, que los de ataque sean mayores, ya que en caso contrario se habrá defendido normalmente) y luego se debe sumar el bonificador al daño del arma con la que se ataque. Podrás encontrar los modificadores al daño en las tablas situadas en el capítulo Dinero y equipo.

Los ataques a manos desnudas aplican un bonificador al daño de 0.

Las armaduras restan puntos al daño. Una vez se ha calculado el daño, si alguien lleva

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 55 09/01/17 20:36



puesto algún tipo de armadura, restará los puntos que esta indique. Podrás encontrar la tabla de armaduras en el capítulo Dinero y equipo.

4.1. LLEGAR A CERO PUNTOS DE VIDA: Cuando se llegue a cero puntos de vida, el personaje caerá inconsciente. A partir de ahí, será su adversario quien decida su destino. Puede ejecutarle, lo cual provocará que no obtenga PX al final de la aventura en caso de los Campeones, pero también capturarle o, sencillamente, dejarle inconsciente en el suelo. Otras posibilidades (como, por ejemplo, atarle y amordazarle) pueden darse en función de la situación y de la necesidad del momento. Todas ellas pueden utilizarse si los puntos de vida de un personaje llegan a cero.

Si sencillamente se le deja inconsciente, el personaje despertará en un par de horas con un punto de vida (en el caso de los secuaces, esto representa el 100% de los puntos de vida). Recuperará un punto por cada cuatro horas de sueño, a menos que se le trate mediante la Habilidad de Ciencias.

Respecto a los robots, cuando se les quiten todos sus pun-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 56 09/01/17 20:36

tos de vida se desconectarán y deberán ser reparados para volver a funcionar. Se les puede destruir completamente realizando el equivalente a una ejecución. Si se hace esto, hay que tener en cuenta que son máquinas y no personas, por lo que destruir a un robot no resta PX.

5. COBERTURAS: Refugiarse tras una cobertura proporciona EB a la hora de evitar disparos, que se suman a los proporcionados por la Especialización de Esquivar. Hay dos tipos de cobertura: cobertura parcial, por ejemplo la proporcionada por un seto o un muro bajo, que proporciona 1 EB, y cobertura total, por ejemplo la proporcionada por una pared o un árbol grande, que proporciona 2 EB.

COMBATE CONTRA SECUACES

Los combates contra secuaces implican la lucha de los Campeones contra los soldados de Robur, quienes normalmente atacarán en gran número debido a que confían en la superioridad numérica. Este tipo de combate posee una serie de reglas descritas a continuación:

- ***TIRADA COLECTIVA DE LOS SECUACES:*** Si lo desea, el Narrador puede tirar conjuntamente la Iniciativa de los secuaces en caso de estar combatiendo contra ellos, haciendo así más rápida esta fase. No obstante, con los enemigos mayores se deberá tirar individualmente.
- ***DEFENSA DE LOS SECUACES:*** A menos que se especifique lo contrario en la descripción del secuaz, los secuaces no tienen derecho a defenderse de los ataques de los Campeones, por lo que no realizan tiradas de Defensa.
- ***DAÑAR A SECUACES:*** El daño de cada ataque hecho a secuaces se reparte entre todos ellos. Para calcular el número de secuaces eliminados en cada ataque, hay que multiplicar el total de éxitos por el valor del Daño contra secuaces de cada arma, el resultado es el total de secuaces eliminados si estos tienen un punto de vida. En caso de secuaces con más de 1 punto de vida no se dañará a un secuaz hasta que se haya eliminado al anterior.

  Los ataques a manos desnudas aplican un multiplicador al daño de x1.
- ***COMBATE CONTRA GRUPOS MIXTOS:*** Cuando en un combate hay adversarios de ambos tipos, es decir personajes y secuaces, los Campeones podrán decidir a quien atacan, si a los secuaces o a un personaje individual. Se aplicarán las reglas de Combate entre personajes o Combate contra secuaces según sea el caso.

COMBATE ENTRE VEHÍCULOS

En Campeones de Verne no solamente se enfrentan las personas. No olvidemos que esta es una guerra de tecnología, y aunque no sea algo habitual puede darse el caso

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 57 09/01/17 20:36

de que diferentes vehículos luchen entre ellos. En las siguientes páginas detallamos las reglas de combate entre vehículos.

SECUENCIA DEL TURNO: El turno no se desarrolla con las mismas fases que el combate entre personajes, sino que es simultáneo, por lo que no hay tirada de iniciativa. Los vehículos tienen dos acciones, que siempre son las mismas: realizar una maniobra y posteriormente atacar, ya sea disparando (lo más usual) o embistiendo. Las fases en las que se divide el combate entre vehículos y las respectivas Habilidades implicadas se especifican a continuación:

- ***DECLARACIÓN DE MANIOBRA:*** en esta primera fase, cada piloto (usualmente, un jugador y el Narrador) elige las maniobras a realizar y las anota en secreto. Si el vehículo tripulado por los Campeones es manejado por un secundario, uno de los jugadores asumirá su papel y elegirá las maniobras.

  Los ferrocarriles solamente pueden declarar las maniobras de Deceleración, Evasión y Permanecer estacionario, ya que se mueven sobre raíles, a menos que el Narrador diga lo contrario (si, por ejemplo, hay un cambio de vía o similar cerca).

Habrá ocasiones en que determinadas maniobras no podrán realizarse, por ejemplo el Narrador podría determinar que los barcos solamente pueden hacer la maniobra de embestida al inicio del combate o si la nave se coloca en cierta posición. Se deja a su criterio el prohibir maniobras en función de la situación.

- ***RESOLUCIÓN DE MANIOBRA:*** los pilotos realizan tiradas de Conducción a la Dificultad especificada para cada maniobra a la hora de ver si logran realizarla. Si no lo consiguen, no aplican los bonificadores y penalizadores de esta, mientras que si lo logran sí que lo hacen.
- ***ATAQUE:*** los artilleros o tiradores disparan las armas, lo cual se resuelve mediante una tirada enfrentada de Combate a distancia aplicando la especialización de Artillería, a menos que se dispare un arma pequeña desde un carruaje o ventana, caso en el que se aplicará la especialización correspondiente, contra la Conducción del defensor, que aplicará la Especialización correspondiente al vehículo.
- ***DAÑO:*** se resuelve el daño y, si alguno de los vehículos há resultado dañado, se tira en la tabla de Efecto adicional del daño a vehículos en caso de ser necesario.

LISTA DE MANIOBRAS

Comunes a todos los vehículos:

- ***EVASIÓN (DIFICULTAD NORMAL):*** consiste en mover el vehículo para escapar de los vehículos adversarios. Proporciona 2d6 extra a la tirada de defensa, pero resta 2d6 a la tirada de ataque. Si se consiguen reali-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 58 09/01/17 20:36

zar con éxito tres evasiones seguidas se logrará perder a los vehículos contrarios, huyendo así del combate.

- ***DECELERACIÓN (DIFICULTAD NORMAL):*** mediante esta maniobra, el piloto desacelera el vehículo para que el artillero apunte mejor. Proporciona 1d6 extra a la tirada de ataque, pero resta 1d6 de la tirada de defensa.
- ***VIRAJE (DIFICULTAD NORMAL):*** esta maniobra implica que el vehículo gira para evitar los disparos. Proporciona 1d6 extra a la tirada de defensa, pero resta 1d6 de la tirada de ataque.

EXCLUSIVAS DE ALGUNOS VEHÍCULOS:

- ***ZIGZAGUEAR (DIFICULTAD DIFÍCIL) (CARRUAJE, AUTOMÓVIL, ESPANTO):*** consiste en mover el vehículo rápidamente de un lado a otro del camino o en el aire, esquivando disparos e impactos. Proporciona 2d6 extra a la tirada de defensa, pero resta 1d6 a la tirada de ataque.
- ***PERMANECER ESTACIONARIO (DIFICULTAD NORMAL) (CARRUAJE, AUTOMÓVIL, GLOBO, ALBATROS):*** mediante esta maniobra el piloto frena por completo el vehículo, que queda parado en medio del camino o el aire, permitiendo disparar con mayor facilidad. Proporciona 2d6 extra a la tirada de ataque, pero resta 2d6 en las tiradas de defensa.
- ***VIRAJE OFENSIVO (DIFICULTAD MUY DIFÍCIL) (CUALQUIER VEHÍCULO MARINO):*** el vehículo realiza un giro en el agua con el objetivo de encararse para apuntar a su adversario con la mayor cantidad de armas posible. Proporciona 2d6 extra a la tirada de ataque.

MANIOBRAS ESPECIALES

- ***DISPARO DIRIGIDO:*** El disparo dirigido es la única maniobra que puede declarar el artillero del vehículo. Este se concentra en apuntar a un lugar débil o desprotegido del vehículo, el cual puede ir desde un caballo o el conductor, hasta las hélices o los alerones. Resta un dado a la tirada para impactar, lo cual es acumulable con cualquier otra pérdida o ganancia por maniobras, pero a cambio en caso de no disparar con un arma de artillería se tira una vez en la tabla de efecto adicional de daño a vehículos, mientras que en caso de disparar con un arma de este tipo se tira dos veces y se aplica el resultado que decida el jugador.
- ***EMBESTIDA:*** Las embestidas son el único tipo de ataque cuerpo a cuerpo que posee un vehículo. Se declara en lugar de una maniobra y no requiere tirada de Conducción, se realiza automáticamente sin bonificar ni penalizar los ataques. El piloto acelera el vehículo hasta impactarlo contra otro vehículo o atropellar a alguien. Una em-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 59 09/01/17 20:36

bestida tiene un bonificador al daño igual al Blindaje del vehículo y, a la hora de atropellar a secuaces, un multiplicador al daño de x3.

Antes de decidir si la embestida consigue impactar, el vehículo objetivo tiene derecho a la tirada de Conducción para ver si realiza su maniobra. En caso de hacerla con éxito, aplicará los modificadores a las tiradas correspondientes. La persona o vehículo afectado tiene derecho a evitar la embestida realizando una tirada de Conducción o Esquivar en caso de que vaya a pie. En ocasiones, no podrá embestirse debido a la distancia, algo que deberá ser tenido en cuenta por el Narrador, o debido a otras razones, como por ejemplo un vehículo marino no podrá embestir a uno aéreo. Aquí, Narrador y jugadores deberán aplicar la lógica y el buen juicio.

- ***DAÑAR A LOS VEHÍCULOS:*** Los vehículos no tienen puntos de vida propiamente dichos, sino que en su lugar poseen puntos de estructura. Los puntos de estructura representan la resistencia del material con el que está hecho el vehículo.

  Si los puntos de estructura llegan a cero, el vehículo se frenará. En caso de que sea un vehículo aéreo y esté volando, empezará a caer a tierra, y en caso de que sea un vehículo marino o submarino, empezará a hundirse.

  Se puede intentar reparar un vehículo en estas condiciones mediante la Habilidad de Ingeniería, aplicándole la Especialización correspondiente a una dificultad de Muy difícil, pero solamente se podrá hacer una tirada como máximo de este tipo, si no se consigue se deberá encontrar la forma de salir del vehículo o perecer. En todo caso, las armas del vehículo habrán quedado inutilizadas y no podrá seguir combatiendo.

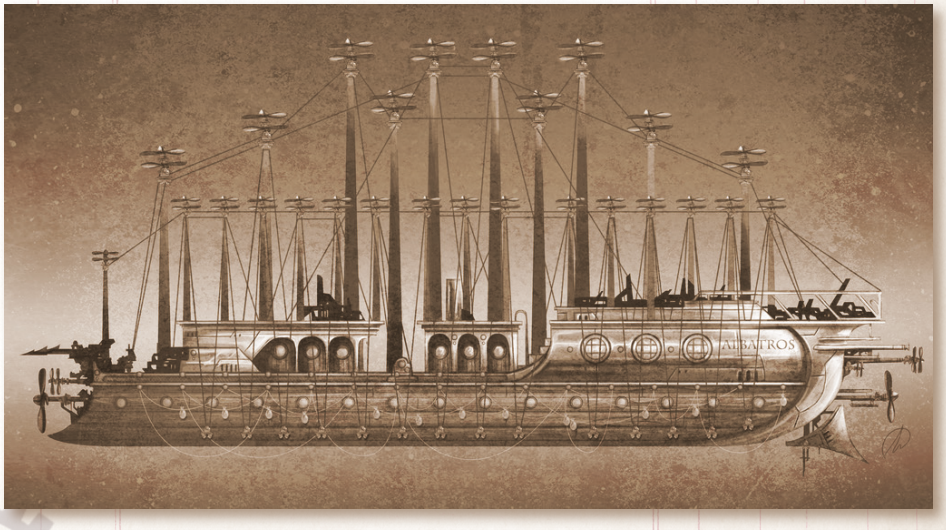
  Aparte, cada vez que se dañe al vehículo con un arma de artillería o apuntando mediante cualquier otro tipo de arma, este sufrirá un efecto adicional debido a que su maquinaria interna ha sufrido daños graves. Para determinar el efecto adicional, el Narrador debe tirar 1d6 (o 2d6 en función de la maniobra o el arma, tal como se describe más arriba) y aplicar el resultado de la siguiente tabla:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 60 09/01/17 20:36

EFECTO ADICIONAL DEL DAÑO A VEHÍCULOS	
TIRADA 1D6	**EFECTO**
1	**Avería:** resta un dado en todas las tiradas de Conducción durante el combate en curso.
2	**Avería de cañones:** resta un dado en todas las tiradas de Combate a distancia durante el combate en curso. Si el vehículo no lleva armas, interpreta este resultado como "Avería"
3	**Descontrol:** el vehículo no podrá realizar maniobra alguna durante su siguiente turno.
4	**Arma atascada:** una de las armas, determinada por el narrador, queda inutilizada. Si el vehículo no lleva armas, interpreta este resultado como "Descontrol".
5	**Arma destruida:** una de las armas, determinada por el Narrador, queda inutilizada por completo. Si el vehículo no lleva armas o todas están destruidas, interpreta este resultado como "¡Inmovilizado!".
6	**¡Inmovilizado!:** el vehículo no puede declarar maniobras hasta que sea reparado, pero no se le puede reparar durante el combate, se debe esperar hasta que este termine.

NOTA:

Los resultados de Avería, Avería en los cañones y Arma atascada se pueden reparar durante el combate. Consulta el Capitulo 9 para más detalles sobre las reparaciones.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 61 09/01/17 20:36

EJEMPLO DE PARTIDA, PX, EQUIPO, TECNOLOGÍA, DISEÑANDO AVENTURAS, ANTAGONISTAS



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 62 09/01/17 20:36

CAPITULOS: VII-VIII-IX-X-XI



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 63 09/01/17 20:36

CAPÍTULO VII
EJEMPLO DE PARTIDA:

Dicen que no hay nada como predicar con el ejemplo, así que vamos a ofrecer una breve muestra de partida de Campeones de Verne para ilustraros acerca del juego.

Carlos ha creado un módulo para el juego y decide reunir un grupo con personajes pregenerados, formado por cuatro jugadores: Luis, que lleva a Phileas Fogg, Judit, que ha elegido a la Princesa Aouda, Enric, quien interpreta al Capitán Nemo y Germán, que ha escogido a John Strock.

Tras un rato de bromas y risas, empieza la partida. Carlos narra:

CARLOS (NARRADOR): bueno, gente, lleváis varios días navegando con el Nautilus, pero finalmente habéis llegado a vuestro destino. Acercándose en el horizonte, podéis ver la misteriosa isla en la que, al menos eso creéis debido a los informes que os ha dado Scotland Yard, los científicos de Robur están desarrollando su nueva fórmula.

LUIS (FOGG, HABLANDO COMO SU PERSONAJE): amigos, debemos hacer un plan, no podemos bajar a tierra sin al menos una noción de lo que debemos hacer.

ENRIC (NEMO): deberíamos buscar las cavernas que haya en la isla.

GERMÁN (STROCK): mi personaje se frota el mentón y dice: Sí, secundo al Capitán en su idea, creo que lo más juicioso es buscar cavernas.

JUDIT (AOUDA): sí, a mi también me parece un buen plan.

LUIS: de acuerdo entonces. (Dirigiéndose a Carlos): Una vez lleguemos a tierra, bajamos del Nautilus y nos ponemos a buscar cuevas y cavernas.

CARLOS: muy bien. Enric, das las órdenes necesarias para fondear el Nautilus en una cala, y bajáis. El aire sopla ligeramente frío en esta latitud, y notáis el olor de la sal al estar tan cerca del mar. Frente a vosotros se alza un risco no demasiado elevado, pero ligeramente escarpado. Empezáis a caminar por el, aparentemente, único sendero entre las rocas, y tras una media hora de andar por un monótono escenario rocoso encontráis la entrada a una cueva, la cual no está a ras de suelo sino ligeramente elevada.

JUDIT: deberíamos extremar las precauciones.

GERMÁN: observo la entrada de la cueva para ver si hay guardias o vigilantes apostados.

LUIS: le doy unas palabras de ánimo, le digo: "¿Qué ven sus ojos de policía entrenado, señor Strock?". ¿Sirve esta frase para proporcionar liderazgo?.

CARLOS: sí, sí que sirve. Vale, Luis, tira los dados, tienes un Éxito Base al poseer la especialización, así que solamente necesitas un éxito ya que es Dificultad normal.

Luis (tira tres dados al poseer tres puntos en Diplomacia y saca un 3 y dos 4): dos éxitos, que sumado al Éxito Base dan un total de tres. He superado.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 64 09/01/17 20:37

CARLOS: De acuerdo, proporcionas un dado más a la tirada de Percepción de Strock. Germán, tira cinco dados, Dificultad difícil.

Germán (hace la tirada y saca dos 3, un 4, un 5 y un 6): vaya, menos mal que me has dado ese dado, Luis, ya que paso la tirada justito. Tres éxitos, Carlos.

CARLOS: bien, no ves nada fuera de lo normal.

JUDIT: subimos entonces.

CARLOS: de acuerdo, aprovecháis los numerosos salientes en la roca como asideros. Tirad Atletismo a dificultad normal, los que superéis podéis ayudar a los demás, ya que puede realizarse como acción compartida (todos tiran los dados, y tras un par de tiradas fallidas, finalmente los personajes alcanzan la cueva. Carlos sigue narrando). Estáis frente a la cueva y entráis sin dudar. Tras caminar un rato, os sale al paso un grupo de dieciséis secuaces.

LUIS: ¡Me pongo en guardia!

JUDIT: ¡Blando mi sombrilla!

ENRIC: ¡Les encañono!

GERMÁN: ¡Yo también!

CARLOS: vale, empieza el combate. Tirad iniciativa, yo tiro Atletismo por los secuaces... dos éxitos. ¿Y vosotros?

LUIS: un éxito.

ENRIC: uno también.

GERMÁN: dos.

JUDIT: sumando mi dado extra por Reflejos Rápidos y mi Éxito Base, tres éxitos.

CARLOS: Judit, vas tú primero, Germán, tú simultáneo con los secuaces, Luis y Enric, vais después aunque actuáis al mismo tiempo. Judit, ¿qué hace Aouda?.

Judit: carga contra ellos sombrilla en mano, realizando acrobacias y golpeando a diestro y siniestro. ¿Tiro para atacar?

CARLOS: adelante.

Judit tira los dados (tres de Combate cuerpo a cuerpo, más un dado por la Cualidad Heroica de Crecerse ante el peligro ya que se encuentra en inferioridad numérica, a los que suma un Éxito Base por Armas medianas), y saca un 2, un 3 y dos 4.

JUDIT: tres éxitos en total.

CARLOS: bien, los secuaces no tienen derecho a defenderse, así que les impactas. El multiplicador contra secuaces de la sombrilla es de por 2, así que dejas inconscientes a un total de seis secuaces. Germán, te toca disparar, aunque los secuaces que caigan debido a tu ataque podrán atacar ya que han sacado los mismos éxitos en iniciativa que tú, y por tanto vuestro ataque es simultáneo...

Y la partida continúa a partir de aquí.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 65 09/01/17 20:37



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 66 09/01/17 20:37



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 67 09/01/17 20:37

CAPÍTULO VIII
PROGRESIÓN DEL PERSONAJE:

Al final de los módulos o durante los intermedios de las campañas el Narrador otorgará los Puntos de Experiencia (abreviados como PX), los cuales representan el aprendizaje y la progresión del Campeón durante la aventura. Los jugadores podrán utilizarlos en mejorar a sus personajes. Además, en este mismo intervalo recuperarán todos los PH gastados o perdidos durante la aventura o sección de la misma en el caso de una campaña.

Los PX deben invertirse antes o después de empezar una aventura, nunca durante la misma.

PROGRESIÓN DE LA FICHA (PARA EL JUGADOR):

Los PX se pueden invertir de la siguiente forma:

- Una Cualidad heroica cuesta un PX, aunque el máximo de Cualidades heroicas que se pueden adquirir, incluyendo las dos iniciales, es de diez.
- Un punto más en una Habilidad cuesta 2 PX.
- Un punto en una Especialización cuesta 4 PX. Hay que tener en cuenta que, para ponerse un punto de Especialización, se debe tener al menos un punto más en la Habilidad que la rige, es decir, un mínimo de dos puntos de Habilidad para el primer punto de Especialización, y de tres para el segundo.
- Un Punto de Héroe cuesta 4 PX, teniendo en cuenta que no se pueden superar los 5 PH.

CONCEDIENDO EXPERIENCIA (PARA EL NARRADOR):

El Narrador otorgará PX en función de los siguientes criterios:

- Si el Campeón no ha aportado nada a la partida, ha molestado, no ha ayudado, ha ejecutado a sus adversarios injustificadamente y se ha comportado de forma poco heroica o inapropiada en un caballero o una dama, no se le concederá ningún PX.
- Si el Campeón ha finalizado la aventura aportando soluciones, siendo participativo y ayudando a sus compañeros, se le concederá un PX.
- Si, además, el Campeón se ha comportado de forma heroica, se ha sacrificado y ha ayudado por igual a sus compañeros y a los secundarios, se le concederá otro PX adicional al anterior.

COMPORTAMIENTO:

El Narrador deberá evaluar cuan gentil y heroico ha sido el Campeón durante la partida y puntuar en función de ello. Ver la sección “Comportarse como un caballero o una dama”, en el capítulo 2, para más detalles.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 68 09/01/17 20:37

CAPÍTULO IX

Al igual que en el mundo real, el dinero y los enseres son necesarios para vivir y progresar en Campeones de Verne. En este capítulo analizamos la forma de vida dentro del juego.

COMIENZO

Todos los personajes empiezan con 500 dólares, una casa lujosa o mansión, ropas adecuadas a su concepto además de un traje caro y equipo adecuado a su concepto (el cual, en según que casos, incluirá armas, al menos un bastón). En algunos casos, además, tendrán acceso a un lugar donde desempeñar su trabajo, como por ejemplo un taller para un ingeniero o un hospital para un médico. Pueden además elegir equipo adicional pagándolo, utilizando para ello las tablas situadas al final de este capítulo, o quedárselo para utilizarlo durante las aventuras. En cualquier caso, es mejor que se reserven algo de dinero.

RENTA

Todos los personajes reciben una renta mensual de 150 dólares.

RATIO DE CONVERSIÓN

Un dólar = 100 centavos.

Si prefieres utilizar libras esterlinas, una libra = 4,86 $. De la misma forma, 1 libra esterlina = 100 peniques.

NECESIDADES BÁSICAS, ¿CUBIERTAS?

Nosotros consideramos que sí. Un Campeón no debe descontar cada día el dinero que destina a comer y dormir en lugares modestos. No obstante, si desea cosas más lujosas, como organizar un banquete o dormir en hoteles de lujo, deberá pagarlo.

ASPECTOS DE LAS ARMAS

Además del equipo, en las siguientes tablas encontrarás las diferentes armas que se pueden llevar en Campeones de Verne. Ofrecemos a continuación el significado de cada aspecto de la tabla:

- ***NOMBRE:*** el nombre del arma.
- ***DAÑO:*** indica el bonificador al daño. Ver el capítulo Combate para más detalles.
- ***DAÑO CONTRA SECUACES:*** indica el multiplicador al daño contra secuaces. Ver el capítulo Combate para más detalles.
- ***PRECIO:*** lista su precio en dólares.
- ***PROPIEDADES ESPECIALES:*** todas las armas tienen propiedades que las distinguen de las demás. Cuando se luche con un arma, se podrán aplicar las propiedades especiales que posea.
- ***ALCANCE:*** solo presente en armas de fuego y arrojadizas, indica el alcance efectivo del arma en metros. Fuera de ese alcance, el arma no puede disparar.
- ***CARGADOR:*** solo presente en las armas de fuego, indica la cantidad de munición que el arma puede disparar antes de descargarse. Cuando se descargue, habrá que recargarla

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 69 09/01/17 20:37

para continuar disparando con ella. Ver el capítulo Combate para más detalles. Las armas arrojadizas no poseen cargador, ya que una vez lanzadas no pueden reutilizarse a menos que el personaje posea otro arma igual o recupere la que ha lanzado previamente.

LISTA DE PROPIEDADES ESPECIALES

- ***ANTICIPACIÓN:*** el arma suma un dado a la tirada de iniciativa.
- ***ÁREA (X):*** el arma explota causando daños en una zona con un diámetro determinado por el número entre paréntesis en metros. Cualquiera dentro de ese radio que no sea un secuaz (para los que se aplica el multiplicador contra secuaces) sufrirá daño a menos que lo evite con una tirada de Defensa.
- ***ARMA SECUNDARIA:*** si se lucha con dos armas, esta arma proporciona un +1 al Daño y aumenta el multiplicador al daño contra secuaces en 1 de la otra arma. Hay que tener en cuenta que para aplicar este bonificador ambas armas deben ser del mismo tipo, es decir o dos de cuerpo a cuerpo o dos de distancia.
- ***ARMA SILENCIOSA:*** el arma no utiliza pólvora sino aire comprimido. Esto garantiza un uso relativamente silencioso. Aumenta en 2 la dificultad a la hora de oír un disparo efectuado con este arma.
- ***ARROJADIZA:*** el arma puede ser arrojada además de utilizada en cuerpo a cuerpo. Posee un alcance de 15 metros, su modificador al daño se reduce a la mitad (redondeando a la alta) que en combate cuerpo a cuerpo y su multiplicador al daño contra secuaces se reduce a x1.
- ***CUERPO A CUERPO:*** ya sea por llevar una bayoneta o porque la culata del arma está diseñada para ello, el arma puede emplearse en cuerpo a cuerpo y posee un bonificador al daño de +2 y un multiplicador de x2 contra secuaces. Además, el tirador no necesita cambiar de arma en ningún momento, podrá atacar con el arma que posea esta cualidad.
- ***DAÑO ESTRUCTURAL:*** este arma es especialmente eficaz contra vehículos y estructuras, por ello cuando hace daño a un vehículo tira dos veces en la tabla de daños contra vehículos y aplica los dos resultados. Si los dos resultados son iguales aplica el resultado dos veces.
- ***DEFENSIVA:*** el arma permite tirar un dado extra a la hora de aplicar la Habilidad de Defensa para bloquear ataques cuerpo a cuerpo.
- ***MIRA TELESCÓPICA:*** el arma lleva acoplado un conjunto de lentes que permiten apuntar al blanco con mayor precisión. Si el personaje pasa un turno apuntando, al siguiente añadirá un EB a su tirada para disparar.
- ***NOQUEAR:*** el arma puede aturdir a una persona con

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 70 09/01/17 20:37

solo golpearle. Cada vez que se impacte con éxito con ella, el objetivo debe hacer una tirada de Defensa a dificultad normal aplicando la Especialización de Aguante, o caerá al suelo inconsciente independientemente de los puntos de vida que le queden.

- ***OCULTABLE:*** el arma es fácilmente ocultable, pudiendo pasar por un objeto común. Si no se efectúa un registro exhaustivo del objeto, no se lo detectará como arma. Al usar este arma sin que haya sido detectada, se aplican las reglas de ataque por sorpresa.
- ***PENETRACIÓN:*** el arma anula un punto de armadura. En caso de que el personaje atacado no lleve armadura, este efecto no se aplica.
- ***RETORNO:*** el arma vuelve a la mano una vez es arrojada, pudiendo volver a usarse en el siguiente turno.

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA	DAÑO	DAÑO CONTRA SECUACES	PROPIEDADES ESPECIALES	PRECIO
PEQUEÑAS				
CACHIPORRA	+0	x1	NOQUEAR.	40 c
CUCHILLO DE CARNICERO	+1	x1	PENETRACIÓN, ARMA SECUNDARIA	35 c
NAVAJA DE 2 FILOS	+1	x1	ANTICIPACIÓN, ARROJADIZA, ARMA SECUNDARIA	65 c
CUCHILLO DE CAZA	+1	x1	ARROJADIZA, ARMA SECUNDARIA	1'50 $
PORRA	+1	x1	NOQUEAR	1 $
PIOLET	+1	x1	PENETRACIÓN	1'50 $
MEDIANAS				
ESTOQUE	+2	x2	DEFENSIVA, ANTICIPACIÓN	6 $
FLORETE	+2	x3	ANTICIPACIÓN	4 $
HACHA	+2	x2	PENETRACIÓN	3 $
LÁTIGO	+1	x3	ANTICIPACIÓN, NOQUEAR	2 $
SABLE	+3	x3		15 $

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 71 09/01/17 20:37

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA	DAÑO	DAÑO CONTRA SECUACES	PROPIEDADES ESPECIALES	PRECIO
MEDIANAS				
BASTÓN	+2	x2	DEFENSIVA, NOQUEAR	75 c
BASTÓN ESTOQUE	+2	x2	DEFENSIVA, OCULTABLE	12 $
ABANICO	-+1	x1	OCULTABLE	70 c
SOMBRILLA	+2	x2	DEFENSIVA, NOQUEAR	2'35 $
GRANDES				
ALABARDA	+3	x3	PENETRACIÓN, ANTICIPACIÓN	15 $
GUADAÑA	+3	x3	PENETRACIÓN, ANTICIPACIÓN	15 $
LANZA	+4	x3	ARROJADIZA, ANTICIPACIÓN	15 $

TABLA DE ARMAS DE FUEGO Y ARROJADIZAS

ARMA	DAÑO	DAÑO CONTRA SECUACES	PRECIO	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE	CARGADOR
PISTOLAS Y REVÓLVERES						
DERRINGER .25	+0	x1	4 $	OCULTABLE, ARMA SECUNDARIA	3	2
REVÓLVER .32 O 7'65 MM	+1	x1	6 $	ARMA SECUNDARIA	15	6
REVÓLVER .38	+1	x1	8 $	ARMA SECUNDARIA	15	6
REVÓLVER .41	+1	x1	20 $	ARMA SECUNDARIA	15	6
REVÓLVER .45	+2	x1	10 $	ARMA SECUNDARIA	15	6
PISTOLA BARBICANE MULTICAÑÓN*	+2	x3	40 $	ARMA SECUNDARIA	20	8
FUSIL						
FUSIL .22 DE CERROJO	+1	x2	10 $	CUERPO A CUERPO	30	6
CARABINA .30 DE PALANCA	+2	x2	12 $	CUERPO A CUERPO	50	6
FUSIL MARTINI-HENRI .45	+3	x2	15 $	CUERPO A CUERPO	80	1

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 72 09/01/17 20:37

TABLA DE ARMAS DE FUEGO Y ARROJADIZAS						
ARMA	DAÑO	DAÑO CONTRA SECUACES	PRECIO	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE	CARGADOR
FUSIL						
FUSIL DE AIRE COMPRIMIDO CORONEL MORGAN	+2	x2	200 $	ARMA SILENCIOSA, CUERPO A CUERPO	20	1
FUSIL LEE-ENFIELD .303	+3	x2	25 $	CUERPO A CUERPO	110	12
FUSIL 30-06 DE CERROJO	+3	x2	30 $	CUERPO A CUERPO	110	5
FUSIL MATAELEFANTES	+4	x2	100 $	PENETRACIÓN, CUERPO A CUERPO	100	2
FUSIL BARBICANE MULTICAÑÓN *	+4	x4	300 $	CUERPO A CUERPO	110	14
FUSIL BARBICANE DE LARGO ALCANCE *	+3	x1	250 $	MIRA TELESCÓPICA, CUERPO A CUERPO	400	5
FUSIL ELÉCTRICO DE NEMO *	+2	x3	400 $	CUERPO A CUERPO, PENETRACIÓN	100	5
ESCOPETA						
ESCOPETA CALIBRE .20	+2	x3	25 $	CUERPO A CUERPO	20	2
ESCOPETA CALIBRE .16	+2	x3	30 $	CUERPO A CUERPO	20	2
ESCOPETA CALIBRE .12	+3	x3	30 $	CUERPO A CUERPO	20	2
ESCOPETA CALIBRE .10	+4	x3	35 $	CUERPO A CUERPO	20	2
PRIMITIVAS						
ARCO	+2	x1	3 $		100	1
BALLESTA	+2	x1	4 $	PENETRACIÓN	120	1
HONDA	+1	x1	30 c		30	1
ARROJADIZAS						
BÚMERAN	+0	x2	1 $	RETORNO	20	NO
DARDO	+0	x1	1 $ / 5 DARDOS	OCULTABLE	10	NO
CARTUCHO DE DINAMITA	+2	x5	3 $	ÁREA (4)	10	NO
JABALINA	+2	x1	1 $		25	NO

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 73 09/01/17 20:37

TABLA DE ARMAS DE FUEGO Y ARROJADIZAS

ARMA	DAÑO	DAÑO CONTRA SECUACES	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE
ARMAS DE ARTILLERÍA				
CAÑÓN (MUNICIÓN DE MORTERO)	+7	x6	ÁREA (12)	1000
CAÑÓN (MUNICIÓN PERFORANTE)	+12	x2	DAÑO ESTRUCTURAL	1000
BOMBA	+12	x5	ÁREA (20)	NA
TORPEDO	+15	na		1500
TORPEDO DEL NAUTILUS	+15	na	DAÑO ESTRUCTURAL	1500
AMETRALLADORA LIGERA	+4	x5		100
AMETRALLADORA PESADA	+6	x7		300

NOTAS:

- Las armas marcadas con un asterisco no se comercializan sino que son exclusivas de los Campeones. Se les dan como premio por cumplir algunas misiones, en agradecimiento, o se les venden de forma privada.
- Los torpedos, al ir por debajo del agua, no se pueden utilizar contra secuaces.
- La bomba no tiene alcance porque, simplemente, se lanza desde la nave hasta estallar cuando toca el suelo.

TABLA DE EQUIPO

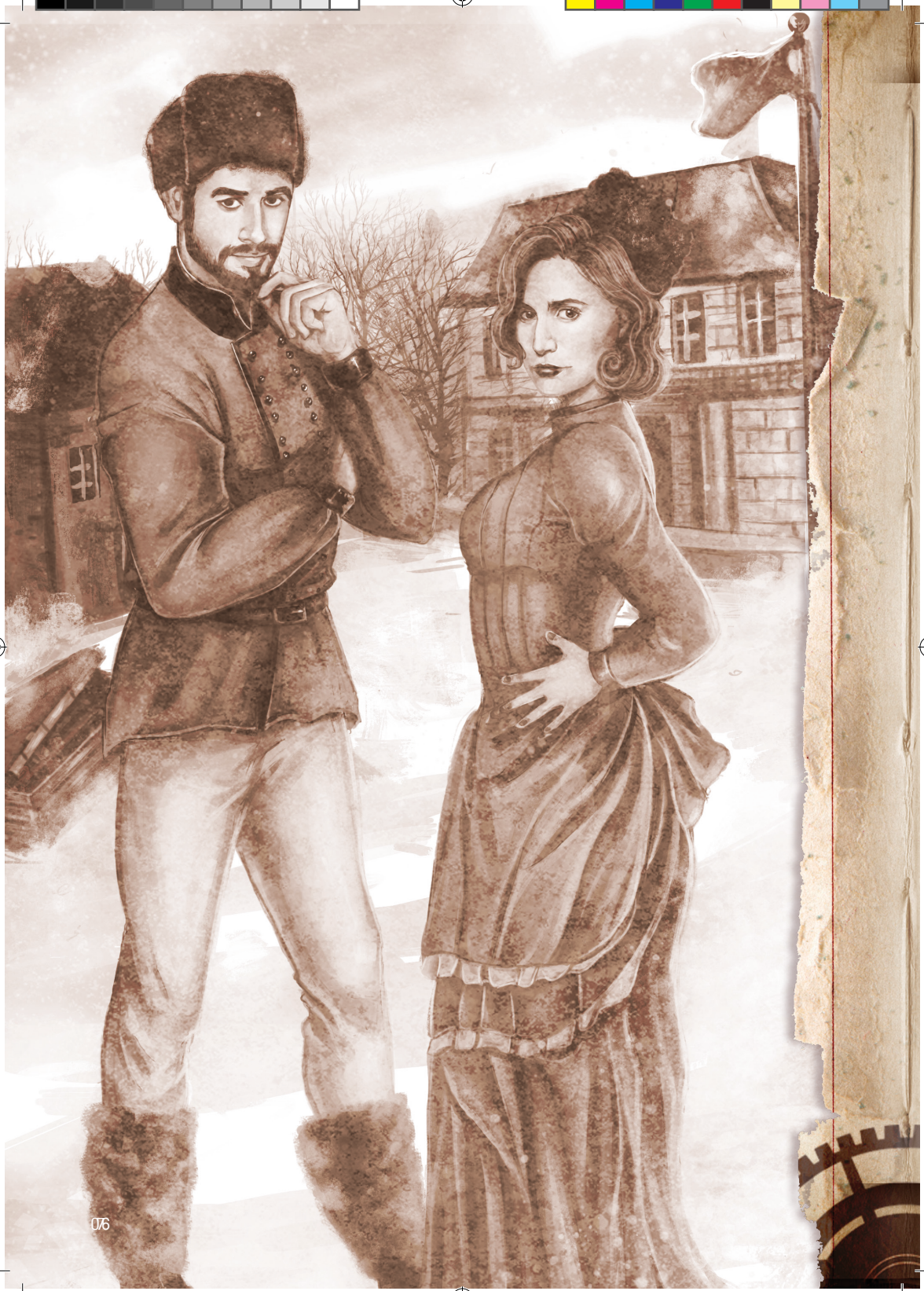
NOMBRE	PRECIO	NOMBRE	PRECIO
ROPA DE CABALLERO			
TRAJE A MEDIDA PRÍNCIPE ALBERTO	>25 $	IMPERMEABLE MACKINTOSH	6'98 $
ATUENDO CLERICAL O PROFESIONAL	18 $	ABRIGO DE LANA DE ENTRETIEMPO	9'45 $
TRAJE DE ESTAMBRE	12'50 $	CHAQUETA DE SMOKING DE RASO	5'95 $
TRAJE DE CHEVIÓ DE VICUÑA	6'5 $	ZAPATOS DE VESTIR PUNTIAGUDOS	2'95 $
TRAJE OXFORD PARA MONTAR EN BICICLETA	3'25 $	BOTAS DE CAMINAR	1'62 $

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 74 09/01/17 20:37

TABLA DE EQUIPO

NOMBRE	PRECIO	NOMBRE	PRECIO
ROPA DE CABALLERO			
CHALECO LUJOSO DE SEDA	2'50 $	BOMBÍN DE FIELTRO/ SOMBRERO TEJANO	74 c
CAMISA FRANCESA DE PERCAL	95 c	CORBATA DE SEDA WINDSOR	55 c
JERSEY DE LANA CON CORDÓN	1'50 $	BASTÓN DE CABALLERO	75 c
SOMBRERO DE COPA DE FIELTRO	95 c	CAMISA DE DORMIR DE FRANELA	98 c
CANOTIER	75 c	TIRANTES BORDADOS	55 c
SOMBRERO DE CAZADOR	45 c		
ROPA DE SEÑORA			
VESTIDO BOLERO A MEDIDA	>25 $	SOMBRERO INFORMAL NEOPOLITÁN	75 c
SALTO DE CAMA DE SEDA	11 $	CORSÉ FRANCÉS ENTALLADO	1'89 $
BATA CHELSEA DE PAÑO	1'75 $	CAMISOLA DE MUSELINA	78 c
BLUSA ENTALLADA DE SEDA	2'25 $	SOMBRILLA DE SEDA CHINA	2'35 $
FALDA MUARÉ DE TAFETÁN	9'50 $	BOLSO DE REDECILLA	98 c
CAPA DE RASO	8 $	GUANTES DE BORREGUILLO (CUATRO BOTONES)	1'29 $
BOTINES CON CORDONES	5 $	ESTOLA REVERSIBLE DE CASTOR	3'95 $
ZAPATOS DE PAÑO CON CORDONES	2'70 $	CUELLO DE ENCAJE DE CHANTILLÍ	2'25 $
SOMBRERO DE FANTASÍA	3'50 $		
COMUNICACIÓN / TELEGRAMAS			
POR 12 PALABRAS	12 c	CADA PALABRA (INTERNACIONAL)	
CADA PALABRA ADICIONAL	1 c		
COMUNICACIÓN / FRANQUEO		*COMUNICACIÓN / MENSAJERÍA*	
PARA 33 GR (1 ONZA)	2 c	CADA 1'5 KM	4 c
PARA 66 GR (2 ONZAS)	+1 c	CADA HORA	8 c
PARA 66 GR (2 ONZAS) ADICIONALES	+1 c	EQUIPO TELEGRÁFICO	3 $
		TELÉFONO DE LARGA DISTANCIA	7 $
		PERIÓDICO (DIARIO)	2 c

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 75 09/01/17 20:37



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 76 09/01/17 20:37

TABLA DE EQUIPO

NOMBRE	PRECIO	NOMBRE	PRECIO
OCIO / ENTRADAS PARA EL TEATRO		*OCIO / ENTRADAS PARA EL*	
DE PIE	**75 c**	TEATRO DE VARIEDAES	**1'5 $**
BUTACA	**3 $**	VODEVIL	**50 c**
PALCO	**7'5 $**		
SOMBRERO DE COPA DE FIELTRO	**95 c**		
CANOTIER	**75 c**		
SOMBRERO DE CAZADOR	45 c		
OCIO / LICORES			
COCTAIL	20 c	VASO DE WHISKY	6 c
BOTELLA DE VINO CARO	1'75 $	BOTELLA DE WHISKY	1 $
CERVEZA	5 c		
OCIO / MÚSICA			
PIANO VERTICAL	189 $	DISCOS PARA EL GRAMÓFONO	50 c
VIOLÍN DE CONCIERTO CON ESTUCHE	36'55 $	LINTERNA MÁGICA	9'50 $
GRAMÓFONO	35 $		
OCIO / FOTOGRAFÍA Y REVELADO			
CÁMARA PORTÁTIL	14'40 $	12 PLANCHAS SECAS PARA FOTOGRAFÍA	50 c
PELÍCULA (48 EXPOSICIONES)	2'85 $	EQUIPO DE REVELADO (DE CUARTO OSCURO)	98 $
CÁMARA DE PIE CON TRÍPODE	29'75 $		
ALOJAMIENTO Y COMIDAS / HOTELES		*ALOJAMIENTO COMÚN (POR NOCHE)*	
HOTELES		CAMA DE MATRIMONIO	20 c
BUEN HOTEL (POR NOCHE)	>5 $	CAMA INDIVIDUAL	10 c
HOTEL CORRIENTE		HAMACA	5 c
PARA 66 GR (2 ONZAS) ADICIONALES	**+1 c**	CASA (ALQUILER ANUAL)	**600 $**
POR NOCHE	2 $	APARTAMENTO (ALQUILER SEMANAL)	**3'50 $**
POR SEMANA (+ SERVICIO HABITACIÓN)	10 $		

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 77 09/01/17 20:37

TABLA DE EQUIPO

NOMBRE	PRECIO	NOMBRE	PRECIO
COMIDAS			
DESAYUNO	25 c	CENA	1 $
COMIDA	50 c		
EQUIPO MÉDICO			
MALETÍN MÉDICO	1'10 $	MULETA DE NOGAL	4 $
FORCEPS	75 c	PÍLDORAS PARA LOS NERVIOS	28 c
JERINGUILLAS HIPODÉRMICAS	2'75 $	130 GR DE LÁUDANO (TINTURA DE OPIO, CALMANTE)	28 c
BATERÍA ELÉCTRICA (USO MÉDICO)	5'75 $	130 GR DE PAREGÓRICO (24 DOSIS PARA CURAR)	18 c
JUEGO DE INSTRUMENTAL QUIRÚRGICO	20 $	24 DOSIS PARA CURAR EL HÁBITO DE LA BEBIDA	50 c
VENDAS ELÁSTICAS (7'5 X 38 CM)	1'15 $	MEDIO LITRO DE VINO DE COCA PERUANOH	95 c
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE Y VIAJES / EQUIPO DE ACAMPADA			
UTENSILIOS DE COCINA	6'50 $	CATALEJO	15 $
HAMACA MEJICANA TEJIDA	1'59 $	CUCHILLO DE CAZA DE PATA DE CIERVO	1'50 $
BARCA PLEGABLE DE LONA (3 M)	24 $	NAVAJA DE DOS FILOS	65 c
MANTA DE LANA	89 c	EQUIPO DE PESCA Y CEBOS	8'98 $
CATRE PLEGABLE MILITAR	5'95 $	CEPO PARA ANIMALES	1'20 $
LÁMPARA REFLECTANTE	2'59 $	LÁMPARA DE PETRÓLEO	1'15 $
SACO DE DORMIR ÁRTICO	13 $	FÓSFOROS DE SEGURIDAD (12)	40 c
CALENTADOR DE QUEROSENO	6'50 $	CUERDA DE YUTE (POR KG)	40 c
TABURETE DE ACAMPADA	55 c		
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE Y VIAJES / EQUIPAJE			
BOLSA DE VIAJE (50 X 70 CM)	1'20 $	BAÚL PEQUEÑO (20 KG)	3'95 $
BOLSA DE CUERO GLADSTONE (4 KG)	2'50 $	BAÚL GRANDE (40 KG)	5'95 $
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE Y VIAJES / TIENDAS DE CAMPAÑA			
2'10 X 2'10 M (FORMA DE A)	3'65 $	TIENDA DE PARED DE 4'80 X 7'20 M	22'70 $
TIENDA DE MINERO DE 3'60 X 3'60 M	5'80 $	LONA ALQUITRANADA 7'20 X 9 M	20'25 $

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 78 09/01/17 20:37

TABLA DE EQUIPO

NOMBRE	PRECIO	NOMBRE	PRECIO
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE Y VIAJES / CONTENEDORES DE LÍQUIDO			
CANTIMPLORA DE HOJALATA	24 c	BARRIL DE MADERA DE 200 LITROS	3'25 $
BIDÓN DE ACERO DE 20 LITROS	2'89 $		
HERRAMIENTAS			
SIERRA	50 c	DESTRAL	45 c
BERBIQUÍ (CON BROCAS)	1'10 $	TORNO DE BANCO	7'50 $
ALICATES O TENAZAS	45 c	PIEDRA DE AFILAR	30 c
HERRAMIENTAS DE TALLA O ESCULTURA	82 c	PIEDRA DE AFILAR CON SOPORTE DE MADERA	2'25 $
LÁMPARA DE SOLDAR DE GASOLINA	3 $		
MARTILLO DE CARPINTERO	75 c		
TRANSPORTE / BILLETES DE TREN			
80 KILÓMETROS	85 c		
160 KILÓMETROS	1'50 $		
800 KILÓMETROS	5 $		
PASAJE DE BARCO (ESTADOS UNIDOS - INGLATERRA)			
PRIMERA CLASE (IDA)	75 $		
PRIMERA CLASE (IDA Y VUELTA)	110 $		
TERCERA CLASE	20 $		
PASAJE EN VAPOR FLUVIAL (VIAJE LOCAL)	10 c		
MEDIOS DE TRANSPORTE			
CABALLOS Y VEHÍCULOS DE TRACCIÓN ANIMAL			
CABALLO DE MONTAR	>20 $		
CABALLO DE TIRO	>20 $		
SILLA DE MONTAR	10'25 $		
BRIDA	2'40 $		
CALESA (2 PLAZAS)	65 $		
LANDÓ (4 PLAZAS)	80 $		
CARRETELA (4 PLAZAS)	175 $		



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 79 09/01/17 20:37

TABLA DE EQUIPO

NOMBRE	PRECIO	NOMBRE	PRECIO
MEDIOS DE TRANSPORTE			
CARRO DE GRANJA	45 $	VELERO	700.000 $
PRECIO DE CUADRA (CADA DÍA)	25 c	BARCO DE VAPOR	2.000.000 $
ARNÉS SENCILLO	16'50 $	SUBMARINO	650.000 $
ARNÉS DOBLE	22'40 $	GLOBO	500 $
ARNÉS DE TIRO	18 $	MAQUINA DE TREN	500.000 $
BICICLETA	43 $	VAGÓN DE TREN	50.000 $
BARCA PEQUEÑA	200 $		
MUNICIÓN / ARMAS DE FUEGO			
.22 LARGO PARA FUSIL (CAJA DE 100)	30 c	COLT DEL EJÉRCITO (CAJA DE 100)	2'98 $
.25 WINCHESTER (CAJA DE 100)	70 c	CARTUCHOS CALIBRE 12 (CAJA DE 25)	1'18 $
.25-.20 MARLIN (CAJA DE 100)	1'10 $	CARTUCHOS CALIBRE 25 (CAJA DE 25)	1'15 $
.30 CORTO (CAJA DE 100)	44 c	SABLE DE CABALLERÍA	15 $
.30-.30 DEL EJÉRCITO (CAJA DE 100)	4'25 $	CACHIPORRA	40 c
.32 CORTO (CAJA DE 100)	80 c	BASTÓN-ESTOQUE	12 $
.32 LARGO COLT (CAJA DE 100)	88 c	SOBAQUERA	2'25 $
.38 CORTO (CAJA DE 100)	98 c	CANANA	50 c
.38 EXTRA LARGO (CAJA DE 100)	1'67 $	CUCHILLA DE CARNICERO	35 c
.41 CORTO (CAJA DE 100)	72 c	GUADAÑA	50 c
.44 SIN HUMO (CAJA DE 100)	3'35 $	ESPOSAS	3'75 $
MISCELÁNEA			
ENSEÑANZA UNIVERSITARIA (POR SEMESTRE)	>190 $	TINTA (66 GR)	42 c
MICROSCOPIO PROFESIONAL	39 c	BLOC DE NOTAS	4 c
BRÚJULA DE BOLSILLO	3 $	MÁQUINA DE COSER	13'50 $
BARÓMETRO ANEROIDE	5'50 $	PELUCA	15 $
MÁQUINA DE SERRAR (CON TORNO)	15 $	BARBA POSTIZA	1'75 $
PLUMA ESTILOGRÁFICA	12 c	FLORETE (LA PAREJA SIN AFILAR)	1'35 $

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 80 09/01/17 20:37

TABLA DE EQUIPO

NOMBRE	PRECIO	NOMBRE	PRECIO
MISCELÁNEA			
CAJA DE PUROS CHEROOT (250 UNID.)	3'65 $	ESTEREOSCOPIO CON IMÁGENES	2'25 $
ATLAS MUNDIAL	5 $	CEPILLO DE DIENTES	5 c
ENCICLOPEDIA DE 30 VOLÚMENES	25 $	CUCHILLA DE AFEITAR	1'25 $
NECESER DE COSTURA	1'18 $	RELOJ DE BOLSILLO	74 c

TABLA DE ARMADURAS

TIPO DE ARMADURA	PUNTOS DE ARMADURA	PENALIZADOR A LA INICIATIVA	PRECIO
ROPA REFORZADA	1	0	15 $
CHALECO ANTIBALAS MYUNJEBAEGAB	2	-1	40 $
TRAJE DE BUZO DE NEMO	4	-2	-



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 81 09/01/17 20:37

CAPÍTULO X
TECNOLOGÍA:

Seamos claros: si algo distingue las obras de Julio Verne son los aparatos de alta tecnología avanzados a su tiempo. El autor avanzó el submarino, el helicóptero, el cohete y otros muchos aparatos, asimismo, el Espanto, es decir un vehículo anfibio que sea aéreo a la vez, aún no ha conseguido ser reproducido por la ciencia actual.

STEAMPUNK

Junto a H. G. Wells, hoy en día se considera a Julio Verne uno de los precursores del steampunk, es decir la introducción de elementos de ciencia ficción en el siglo XIX. Surgido durante la década de 1980, ha evolucionado a partir de la literatura hasta convertirse en un movimiento artístico y sociocultural. Las obras de temática steampunk a menudo muestran tecnologías anacrónicas o invenciones futuristas imaginadas por los visionarios de su época, todas ellas basadas bajo la perspectiva Victoriana en la cultura, el arte, la moda e incluso la arquitectura. Aunque en la realidad el steampunk nunca existió, no es difícil imaginar los inventos que Verne predijo con esa estética.

El Nautilus o el Espanto podrían perfectamente haber sido máquinas steampunk, al igual que algunos de los vehículos que tuvo que improvisar Phileas Fogg o el cañón que llevó a Barbicane y los suyos a la Luna. Debido a ello, utilizar el steampunk como recurso narrativo por parte tanto del Narrador como de los jugadores es esencial en este juego. Como ejemplo, una parte del ejército de Robur son robots. Aunque en las obras de Verne nunca aparecieron creaciones semejantes, podrían haberlo hecho perfectamente.

¿Quién dice que Barbicane no pueda inventar una escopeta con varios cañones, anticipándose a los modernos fusiles de repetición? ¿O que Otto y Axel Lidenbrock no puedan construir un vehículo con forma de taladro gigante capaz de desplazarse por el interior de la Tierra? Debido a ello, los toques steampunk son algo que no solamente se puede sino que se debe emplear.

CREACIÓN DE ARTEFACTOS

La creación y reparación de artefactos es parte intrínseca de Campeones de Verne. Tanto el Narrador como los propios jugadores pueden construir los más diversos cachivaches.



L'arrivée du projectile à Stone's-Hill (p. 139).

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 82 09/01/17 20:37

De los Campeones pregenerados, dos (el Capitán Nemo e Impey Barbicane) son grandes ingenieros, y las reglas de creación de personajes permiten generar fácilmente científicos y personas similares capaces de las más diversas proezas tecnológicas. Además, las tablas de equipo ofrecen herramientas y elementos útiles para estos menesteres.

En función de quien cree la tecnología, si Narrador o Campeones, el proceso es ligeramente distinto, como podemos ver a continuación:

En el caso del Narrador, como normalmente creará un aparato diseñado por Robur para que los Campeones se enfrenten a él, tengan que anularlo de alguna forma o forme parte del equipo de sus robots o secuaces, sencillamente debe generarlo a su gusto e introducirlo en la aventura.

En el caso de los Campeones, el proceso requiere una o varias tiradas, según lo que se quiera crear. Siempre se empleará la Habilidad de Ingeniería junto a la Especialización correspondiente. Cada modificación y reparación tiene un coste, que se debe gastar cada vez que se quiera hacer la tirada y se perderá independientemente de que se falle o logre.

Los éxitos necesarios se establecen de la siguiente forma:

- Si se desea añadir una propiedad especial a un arma de fuego, se deberá hacer una tirada de Ingeniería aplicando la especialización de Armamento a Dificultad difícil. El coste de los materiales para añadir la propiedad especial será de 20 $. Las propiedades especiales que se pueden añadir son: Arma silenciosa, Anticipación, Mira telescópica, Noquear, Ocultable y Penetración.
- Si se desea añadir una propiedad en un arma de artillería, se deberá hacer una tirada de Ingeniería aplicando la especialización de Artillería a Dificultad difícil. En este caso el coste de los materiales será de 50 $. Las propiedades especiales que se pueden añadir a un arma de artillería son: Arma silenciosa, Daño estructural, Mira telescópica y Penetración.
- Si se desea crear un artefacto sin modificar uno previamente, la dificultad de la acción depende del aparato, pero sugerimos que sea de 2 o 3 éxitos si se crea un aparato existente o de 4 si el aparato es una máquina que no existía en la época (por ejemplo, un motor de explosión). En estos casos, los costes son los siguientes: si es algo que ya existe, la mitad de lo que costaría comprarlo, y si es un objeto inexistente se deja en parte a discreción del Narrador, aunque consideramos que debe oscilar entre los 100 y los 1500 $ en función del aparato a crear. La habilidad siempre será Ingeniería, y se aplicará la Especialización dependiendo de la máquina a crear.
- Si se desea crear un artefacto de gran tamaño, como por ejemplo un vehículo del tamaño de un automóvil o incluso del Nautilus, el número exacto de tiradas y éxitos se deja a discreción del Narrador, aunque el mínimo deberían ser dos para objetos comunes como un carruaje o una casa, tres para objetos poco comunes como un barco o un globo y cuatro o más para objetos únicos o muy

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 83 09/01/17 20:37

extraños, como el Nautilus o el Espanto. En cualquier caso se necesitan varios días o meses de trabajo, en función del objeto a crear, y en muchos casos se debe realizar como una acción compartida, o varias incluso. Al igual que en el anterior, los costes en este caso son variables en función de la máquina a crear, en el caso de objetos existentes será de la mitad del coste del objeto, y en el de objetos raros oscilará entre los 1000 $ y los 40000 $. En caso de que se falle la tirada para construir no se perderá todo el dinero, sino solamente la mitad.

REPARACIONES

Aparte de construir objetos, también pueden ser reparados, para lo cual hay que seguir las siguientes reglas:

- Si se desean restaurar los Puntos de estructura del vehículo, se deberá hacer una tirada de Ingeniería, aplicando la especialización correspondiente sin dificultad alguna. Se restaurará un punto por éxito. Los costes serán de 40 $ por punto de estructura, si no se tienen los materiales previamente en el vehículo. Este es también el coste para reponer los materiales utilizados. Este tipo de reparaciones solo pueden hacerse en un taller, o con los vehículos parados siempre que se tengan las herramientas adecuadas.
- Reparar los resultados de Avería, Avería en los cañones y Arma atascada durante el combate requieren de una tirada de Ingeniería, aplicando la especialización correspondiente, a dificultad difícil. En este caso, no hay coste, aunque si el Narrador desea poner un coste para la recuperación de materiales, será de 10 $ como media.
- Si se desea reparar un arma que ha sido destruida o hacer que el vehículo vuelva a moverse si ha sido inmovilizado, se deberá hacer una tirada de Ingeniería, aplicando la especialización correspondiente, a dificultad Normal. Este tipo de reparaciones solo pueden realizarse con el vehículo quieto. En este caso el coste oscila entre 10 $ en el caso de reparar una rueda de carro o similar y de 500 $ en el caso de un motor de barco o vehículo aéreo.

CAPÍTULO XI
DISEÑANDO AVENTURAS:

A partir de aquí empiezan los capítulos pensados para el Narrador. Antes de empezar, vamos a dar una advertencia clásica en los juegos de rol, a la cual nadie hace caso pero ningún juego de rol que se precie puede dejar de incluirla, ya que es una especie de tradición en este tipo de juegos. Es la siguiente: si no vas a jugar a Campeones de Verne como Narrador, no sigas leyendo. Si sigues leyendo y tu Narrador te echa de la partida, no es culpa nuestra.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 84 09/01/17 20:37

Sea un módulo corto o una campaña larga, es responsabilidad tuya crear una historia divertida y apasionante con la que divertir a tus jugadores. Esto es un juego, y como tal no puede ser soso o aburrido. A continuación ofrecemos algunos trucos del oficio, que te pueden ayudar a la hora de crear tus aventuras para Campeones de Verne.

EL BOCETO Y EL GUIÓN

Crear una buena aventura no es una tarea tan sencilla como uno pueda pensar. Normalmente, cuando el Narrador crea una historia se olvida de algo muy importante: los jugadores. Es decir, en realidad el Narrador está creando una especie de guión cinematográfico que los "actores" (los personajes, para entendernos) deben seguir a rajatabla. Esto es solo medianamente válido, ya que muchos jugadores pueden fácilmente "salirse por la tangente" y hacer cosas que el Narrador no esperaba, fastidiando así su guión tan bien elaborado. En estos casos es preferible planear la aventura únicamente "por encima": escribir el argumento, describir los lugares y secundarios que pueden encontrarse, crear los posibles finales que se puedan derivar de las acciones de los Campeones... en definitiva, crear un boceto de lo que luego se arbitrará a los jugadores.

La improvisación también es importante, y más en un juego como este. Si tus jugadores se salen por la tangente, amolda la aventura a esta salida, no les intentes reconducir al camino que tú has marcado si ves que no vuelven. ¿Para qué? A lo mejor lo pasáis mucho mejor explorando ese nuevo camino, esa vereda que se ha abierto gracias a la imaginación de tus jugadores. Improvisar es la mejor herramienta de un buen Narrador, aplícala siempre que tengas ocasión.

ELEMENTOS VERNIANOS

Aunque no lo parezca, Campeones de Verne bebe de muchas fuentes. Aunque obviamente las novelas de Julio Verne son relatos de anticipación científica, tienen muchos más elementos que pueden ser aprovechados para dirigir una partida. Reseñamos a continuación los más relevantes, que pueden servirte para encarar de forma coherente el diseño de historias para el juego.

AVENTURA

La inmensa mayoría de novelas de Julio Verne, o por lo menos las más conocidas, son libros de aventuras, normalmente dirigidos a jóvenes. Tratan sobre viajes a lugares lejanos, a veces tan inverosímiles como el centro de la Tierra o la Luna y sobre las personas que hacen esos viajes, gente que no se amilanaba ni acobardaba ante nada con tal de perseverar en su tarea. Campeones de Verne trata de emular ese sentido de la aventura y el descubrimiento, no olvidemos que los VERNE tienen una base móvil, el Nautilus, que les sirve tanto para transportarse como para planificar sus movimientos. Los Conquerors están repartidos por todo el mundo, y sus operaciones clandestinas están fuera de los ojos de la gente normal. Descubrirlas y desmantelarlas es tarea primordial de los Campeones, lo que implicará ir de un rincón del

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 85 09/01/17 20:37

mundo a otro y una vez en cada país correr, en muchas ocasiones en una carrera contrarreloj.



ACCIÓN

Las novelas de Verne también están llenas de acción. Phileas Fogg se pasa la novela yendo de un lado a otro del mundo, Miguel Strogoff tiene que moverse continuamente por toda Rusia, Axel Lidenbrock, su tío y el guía Hans tienen que huir de dinosaurios y salir del centro de la Tierra por un volcán en erupción. Como ves, no falta movimiento y debes introducir este movimiento en tus aventuras.

Cuidado, "acción" no quiere decir necesariamente "combate". La acción se puede producir con muchas fuentes: trampas en cuevas, persecuciones, derrumbamientos o avalanchas pueden generar memorables escenas de acción sin implicar necesariamente combates.

VARIEDAD

Si algo distingue las novelas de Julio Verne es la gran variedad de escenarios, situaciones y argumentos que pueden darse. El autor exploró no solamente lugares inverosímiles como el centro de la Tierra sino también junglas, islas (como la isla misteriosa) y no descuidó la ficción urbana. Sus protagonistas llevaron a cabo tareas de lo más variado. Phileas Fogg, por ejemplo, tuvo que lidiar con gran cantidad de personajes y situaciones diferentes en La vuelta al mundo en 80 días, teniendo que viajar en transportes que iban desde un tren que él mismo destrozó para ir más rápido hasta un trineo. Debes intentar transmitir esta variedad en tus partidas. Para facilitar tu tarea, te ofrecemos una serie de ideas de aventura como ejemplo:

- Robur está haciendo la fórmula de un poderoso explosivo para la que necesita una planta que solamente puede hallarse en un remoto rincón de la selva africana. Los Campeones deben obtener esa planta antes que él.
- Se ha localizado uno de los lugares en los que reposa el Espanto. Los Campeones tienen la oportunidad de ir a dicho lugar y sabotear la terrible máquina.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 86 09/01/17 20:37



- Tras una aventura posterior, los Campeones han averiguado donde será el siguiente ataque de Robur. Deberán ir al lugar e intentar minimizar los efectos del ataque, salvando a cuanta gente puedan y evitando la destrucción.
- Robur ha secuestrado a la hija de un eminente científico al que chantajea para que le ayude. Los Campeones deberán liberarla y evitar que los descubrimientos del científico caigan en manos del malvado.
- El Nautilus ha sido saboteado por un infiltrado en la tripulación de Nemo. Los Campeones deberán encontrar un lugar seguro donde repararlo y de paso al traidor, pero antes deben hallar la forma de sobrevivir sin que la nave se hunda en los abismos oceánicos.
- Un nuevo invento de Robur, desconocido hasta la fecha, está causando terror y estragos allá por donde pasa. Los Campeones deberán averiguar lo que puedan sobre dicha máquina con el fin de sabotearla y evitar que siga con su ola de destrucción.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 87 09/01/17 20:37

HEROÍSMO Y VILLANÍA

Campeones de Verne es un juego muy heroico, como heroicas son las novelas de Julio Verne. La dicotomía entre el bien y el mal debe quedar perfectamente clara. Los secuaces de Robur son tipos malignos con sonrisas siniestras y grandilocuentes, que te cuentan el plan porque están seguros de que no vas a poder detenerles. De la misma forma, los Campeones y sus allegados son personas valerosas que no se detienen ante nada con tal de lograr un mundo más pacífico y justo. Esto debe quedar claro en tus aventuras. Aunque no puedes restringir la actuación de tus jugadores, hazles saber de alguna forma que su comportamiento no es correcto más allá de la pérdida de PX. Si Nemo se comporta como un pirata sin corazón, su tripulación empezará a insubordinarse. Si Strock empieza a asesinar a todo aquel a quien se encuentre con tal de conseguir pistas, probablemente le degraden o le echen de la policía. Si Fogg, que es el líder, empieza a dar órdenes de forma arbitraria y poniendo continuamente en peligro la vida de los demás, probablemente dejen de seguirle. Deja estas cosas patentes, pon obstáculos no solamente en forma de enemigos sino de hechos y gestos que les hagan replantearse su actuación. Recuérdales que, al fin y al cabo, están interpretando a héroes en un mundo victoriano, y como tales deben comportarse.

ROBUR, EL VILLANO INVENCIBLE

Debes presentar siempre a Robur como un villano invencible, ya que cuando le derroten inevitablemente se acabarán las aventuras (a menos que tengas planeado enfrentar a los Campeones contra otra amenaza, por supuesto). Los villanos recurrentes son un clásico de las novelas y películas de estilo pulp y de la ciencia ficción, que son los géneros que tratamos de emular en Campeones de Verne. En pocas palabras: Robur no puede morir a menos que tú lo hayas decidido así. Puedes hacer esto de varias formas, que van desde convertirlo en el poder en la sombra hasta hacer que haya experimentado consigo mismo hasta convertirse en un cyborg casi indestructible. También, por supuesto, puedes decir que aparentemente murió pero al final escapó. Todos estos recursos, y muchos más que desees agregar, pueden prolongar la vida de Robur y por tanto las posibilidades de aventura.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 88 09/01/17 20:37

SECUNDARIOS MEMORABLES

Una de las características de las obras de Verne es su elenco de grandes personajes. Todos recordamos a Picaporte, el fiel mayordomo de Phileas Fogg en La vuelta al mundo en ochenta días, el profesor Aronnax o Ned Land, quienes son secuestrados por el Capitán Nemo en Veinte mil leguas de viaje submarino, los náufragos de La isla misteriosa o los mismísimos hijos del Capitán Grant. Es evidente que los jugadores deben hacer que sus personajes sean épicos, no dejan de ser héroes y los protagonistas de la historia, pero tú tampoco te puedes quedar atrás. Haz que tus secundarios sean recordados durante varias partidas, que se hable de ellos fuera del juego. Que los malvados pongan las cosas difíciles y que los buenos hagan grandes acciones que ayuden a los Campeones. Haz que tengan una historia detrás, que los jugadores sepan por qué hacen lo que hacen y entiendan sus motivaciones aunque no las compartan.

CONTROLAR EL HONOR DE TU PERSONAJE

Como hemos repetido en varios párrafos de este libro, los Campeones son caballeros y damas. Esto significa que tienen una serie de normas morales que no van a corromper por mucho que se estén enfrentando a un malvado conquistador. De hecho, eso es precisamente lo que les distingue de su enemigo, la honra.

Como Narrador, tienes el deber de controlar el honor de tus personajes, de forma que si un personaje realiza una acción poco heroica o deshonrosa no le debes otorgar PX, independientemente de su actuación o ideas aportadas.

Algunos comportamientos deshonrosos incluyen:

- ***Matar indiscriminadamente.***
- ***Torturar.***
- ***Ejecutar secuaces o decidir matarlos a todos.***
- ***Comportarse con sadismo o sin valorar la vida de los demás, incluyendo a tus enemigos.***
- ***Sacrificar inocentes o anteponer la lucha contra Robur a salvarlos.***



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 89 09/01/17 20:37

CAPÍTULO XII
ANTAGONISTAS:

Los antagonistas son los miembros de la organización de Robur, villanos y gente a su alrededor, como por ejemplo mercenarios, además de animales y objetos como robots e ingenios similares.

En Campeones de Verne distinguimos varios tipos de antagonistas: esbirros, animales, robots, líderes y villanos estrella.

SECUACES

Esbirros, animales y robots son considerados secuaces. Los secuaces no tienen PH, los esbirros y animales tienen solamente 1 punto de salud mientras que los robots tienen dos. Además, se aplicarán las reglas de Combate contra secuaces cuando se luche contra estos enemigos.

ESBIRROS Y ANIMALES

Son los sirvientes y empleados de Robur, están pensados para que el Narrador los saque en grandes cantidades, aunque se debe tener en cuenta que es probable que los Campeones se crezcan ante los combates numerosos. No es raro ver un combate entre cuatro personajes y diez o doce esbirros.

Por su parte, los animales son por lo general perros o grandes felinos adiestrados para el combate, aunque evidentemente no son malvados. El sistema de creación incluye animales de tamaño medio como los ya citados, los animales pequeños no necesitan crearse porque son derrotados automáticamente y para los grandes se incluye una nota más abajo.

La media de secuaces de este tipo por combate suele ser de cuatro por Campeón, aunque por supuesto el Narrador es libre de alterar este cifra en función de la aventura.

Un esbirro o animal se crea de la siguiente forma:

- Un esbirro solamente posee las Habilidades de Atletismo, Combate a distancia, Combate cuerpo a cuerpo, Conducción, Percepción y Sigilo. No es que no tenga las otras, es que a efectos de juego no van a aplicarse. Además no posee Especializaciones, solamente puntos de Habilidad.
- Un animal solamente puede repartirse puntos en las Habilidades de Atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Percepción, Sigilo y Supervivencia, aunque en caso de tener la Cualidad heroica de Mascota se la puede entrenar para poseer más (ver más abajo).
- El Narrador (o jugador en caso de la Cualidad heroica de Mascota) tiene 7 puntos para crear al esbirro o animal. Puede aumentar esta cifra hasta 10 para secuaces especialmente duros, como por ejemplo un guardaespaldas o los típicos "malotes cachas que se ríen de los puñetazos del héroe", o también para animales grandes.
- Un esbirro o animal no posee Cualidades heroicas ni Puntos de Héroe.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 90 09/01/17 20:37



ROBOTS

Estos robots son el secuaz definitivo, Robur confía en ellos más que en las personas. Son seres mecánicos, sin sentimientos, que obedecen ciegamente las órdenes de los líderes entre los Conquerors.

Un robot se crea igual que un esbirro, salvo que posee dos puntos de vida y no se le pueden repartir puntos en la Habilidad de Conducción, que no puede poseer.

La media de secuaces de este tipo por combate suele ser de dos por Campeón, aunque por supuesto el Narrador es libre de alterar esta cifra en función de la aventura.



LÍDERES

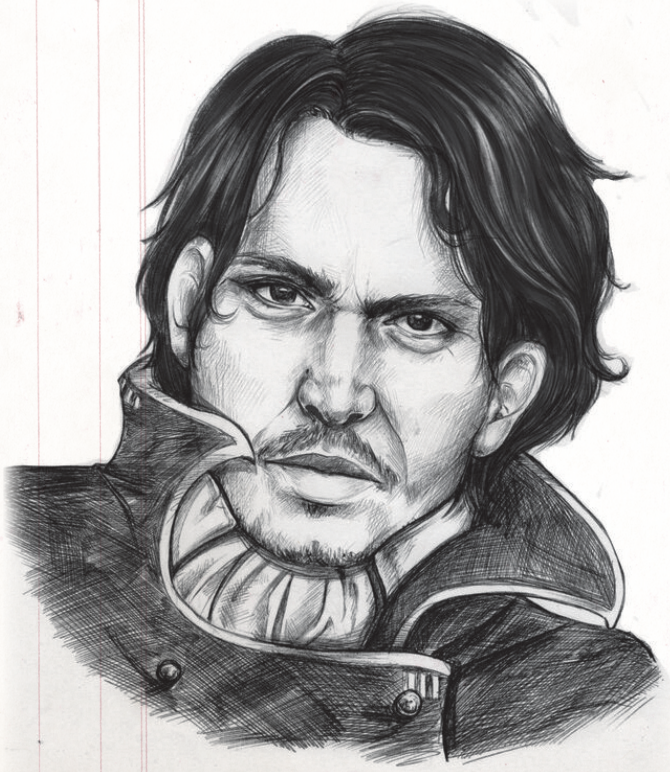
Son los que mandan sobre los secuaces y a su vez están por debajo de los villanos estrella, malvados menores. Pueden ser villanos estrella de los primeros módulos que se jueguen, hasta que los Campeones hayan adquirido algo de experiencia y se puedan enfrentar a villanos estrella de verdad.

Un líder se crea exactamente igual que un personaje normal, ajustando los PX en función de las fichas de los Campeones, pero no puede tener PH ni Cualidades heroicas.

VILLANOS ESTRELLA

Son los principales antagonistas, los líderes de la organización de Robur, seres malignos que esperan ser su consejo de ministros cuando domine el mundo, y por el momento se comportan como sus lugartenientes, realizando complejos planes generalmente frustrados por los Campeones. Muchos módulos y campañas implican la persecución y eliminación de un villano estrella, o al menos la interrupción de sus maquinaciones.

Un villano estrella se crea igual que un personaje normal, ajustando los PX en función de las fichas de los Campeones, y puede tener Cualidades Heroicas pero no PH.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 92 09/01/17 20:38

CAPÍTULO XIII

EL MUNDO DE CAMPEONES DE VERNE



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 93 09/01/17 20:38

CAPÍTULO XIII
EL MUNDO DE CAMPEONES DE VERNE:

Evidentemente, el mundo en la época de Julio Verne era muy diferente del de ahora. El hecho de que gran parte de su literatura tratase acerca de avances científicos y fantásticos viajes fue debido a que en esta era se produjo una industrialización sin precedentes, aparte de diversas teorías innovadoras. El siglo XIX es conocido popularmente como...

LA ÉPOCA VICTORIANA

Llamada así por la reina Victoria de Inglaterra, como bien decimos fue una era de cambios. Charles Darwin y Charles Lyell, con sus teorías acerca de los orígenes de las especies y de la formación de la tierra y los continentes, pusieron en duda las lecciones tradicionales que daba la iglesia. Inglaterra progresó en gran medida bajo el mandato de su reina, pasó de ser una comunidad eminentemente rural a un país altamente industrializado, con una red de ferrocarril que comunicaba prácticamente todo el país, a la vez que las mujeres empezaron a demandar el sufragio universal. Se convirtió en el centro del mundo, la primera potencia global.

ESTADOS UNIDOS

Por su parte, Estados Unidos tampoco se quedó atrás, tras la Guerra Civil hubo una fuerte industrialización, con gran parte del territorio comunicado mediante el ferrocarril. Avanzaron a pasos agigantados, tanto en pensamiento como en tecnología, gracias al presidente Lincoln, y empezaron a dar los pasos para convertirse en una gran potencia a la altura de Inglaterra. Tenían en su contra una menor tradición y a su favor una mayor expansión territorial.

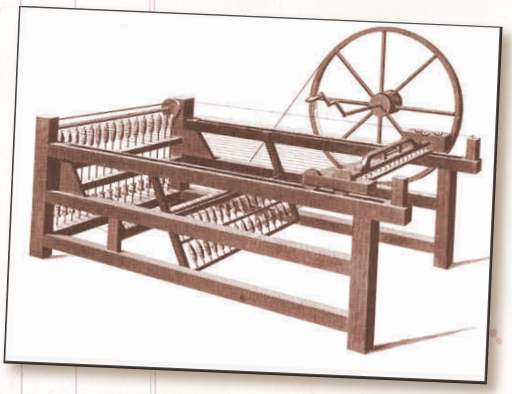
LA REALIDAD:
LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

Se denomina así al período histórico ocurrido entre la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, en el que está englobado este juego. La economía basada en el trabajo manual fue reemplazada por otra dominada por la industria y la manufactura. La Revolución comenzó con la mecanización de las industrias textiles y el desarrollo de los procesos del hierro, favorecida luego por la mejora de las rutas de transportes y posteriormente por el nacimiento del ferrocarril, que favorecieron la expansión del comercio. Las innovaciones tecnológicas más importantes fueron la máquina de vapor y la denominada Spinning Jenny, una potente máquina relacionada con la industria textil, nuevas máquinas que favorecieron enormes incrementos en la capacidad de producción. La producción y desarrollo de nuevos modelos de maquinaria en las dos primeras décadas del siglo XIX facilitó la manufactura en otras industrias e incrementó también su producción.

Así, en la Revolución industrial se aumenta la cantidad de produc-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 94 09/01/17 20:38

tos y se disminuye el tiempo en el que estos se realizan. Esto da paso a la producción en serie, ya que se simplifican tareas complejas en varias operaciones simples que pueda realizar cualquier obrero sin necesidad de que sea mano de obra cualificada, y de este modo bajar costes en producción y elevar la cantidad de unidades producidas bajo el mismo costo fijo.



La Primera Revolución Industrial comenzó en Gran Bretaña. Las causas de que fuese el país pionero en la industrialización fueron tener una nueva mentalidad liberal económica en la cual se difundió el liberalismo económico y se permitió desarrollar un mercado más amplio. Otro factor fue poseer numerosos yacimientos de hierro, usado para construir la maquinaria, las herramientas y la red de ferrocarriles, y contar con abundantes cuencas carboníferas que producían carbón mineral, alimento para la maquinaria.

A mediados del siglo XIX empezaron a cobrar importancia países como Alemania y Estados Unidos, centros industriales de la Segunda Revolución Industrial y otros próximos a Gran Bretaña, como Francia, Bélgica y Rusia. A partir de esta época, en Inglaterra también se realizaron una serie de transformaciones, dentro de las cuales las más relevantes fueron:

- La aplicación de la ciencia y tecnología permitió el invento de máquinas que mejoraban los procesos productivos.
- La despersonalización de las relaciones de trabajo: se pasa del taller familiar a la fábrica.
- El uso de nuevas fuentes energéticas, como el carbón y el vapor.
- La revolución en el transporte: ferrocarriles y barco de vapor.
- El surgimiento del proletariado urbano.

INVENTOS Y DESCUBRIMIENTOS

Al igual que en las obras de Verne, si algo distinguió la Revolución industrial fueron los inventos y descubrimientos. En parte, si el autor anticipó hechos e inventos que luego se acabaron realizando fue porque vivió una época de grandes cambios tecnológicos y de pensamiento, y previó muchas de las cosas que acabaron pasando. Muchos aparatos considerados hoy en día de uso común fueron descubiertos entonces y la creatividad e imaginación contribuyeron a grandes avances para la humanidad.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 95 09/01/17 20:38



Ofrecemos a continuación una cronología de inventos y descubrimientos reales de los siglos XVIII y XIX, con su año de invención o descubrimiento y el nombre de su inventor. Por supuesto, eres libre de alterar cualquier fecha, al igual que hacemos nosotros, para que encaje con tus aventuras:

- *1711 – El diapasón (John Shore)*
- *1712 – La máquina de vapor (Thomas Newcomen)*
- *1741 – La escala celsius (Anders Celsius)*
- *1742 – El cheque (Banco de Inglaterra)*
- *1751 – La enciclopedia (Denis Diderot y Jean D'Alembert)*
- *1752 – El pararrayos (Benjamin Franklin)*
- *1763 – Se empiezan a construir los raíles ferroviarios*
- *1770 – La goma de borrar (Edward Naime)*
- *1775 – El submarino (David Bushnell)*
- *1781 – Se descubre Urano (William Herschel)*
- *1783 – El globo aerostático (Joseph y Ettiene Montgolfier)*
- *1795 – El sacacorchos (Samuel Henshall), el lapicero (Nicolas-Jacques Conté)*
- *1799 – Se establece el sistema métrico*
- *1800 – La pila eléctrica (Alessandro Volta)*
- *1801 – Se descubre el primer asteroide (Giuseppe Piazzi)*
- *1804 – La locomotora (Richard Trevithick)*
- *1816 – El microscopio (Reneé Laennec)*
- *1817 – El velocípedo (Karl Freiherr Von Drais)*
- *1827 – La cerilla (John Walker)*
- *1837 – El telégrafo (Samuel Finley Morse)*
- *1838 – El código morse (Samuel Finley Morse)*
- *1841 – La jeringuilla (Dr Charles Gabriel Pravaz)*
- *1844 – La caja fuerte (Alexandre Fichet)*
- *1845 – La goma elástica (Stephen Perry)*
- *1846 – El saxofón (Adolf Saxe)*
- *1853 – El ascensor (Elisha G. Otis)*

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 96 09/01/17 20:38

- *1858 – El abrelatas (Ezra Warner)*
- *1859 – El sujetador (Henry S. Lesher)*
- *1860 – El motor de combustión (Etienne Lenoir)*
- *1866 – El rifle Winchester (Oliver Winchester)*
- *1867 – La dinamita (Alfred Nobel), la máquina de escribir (Christopher Latham Sholes)*
- *1868 – La motocicleta (Louis-Guillaume Perreaux)*
- *1873 – Los pantalones vaqueros (Jacob Davis y Levi Strauss)*
- *1874 – El alambre de espino (Joseph Glidden)*
- *1876 – El teléfono (Alexander Graham Bell)*
- *1877 – El fonógrafo (Thomas Alva Edison)*
- *1879 – La bombilla (Thomas Alva Edison)*
- *1885 – La vacuna contra la rabia (Louis Pasteur)*
- *1889 – Se contruye la torre Eiffel (Gustave Eiffel)*
- *1895 – El telégrafo sin hilos (Giuglielmo Marconi), el cinematógrafo (Auguste y Louis Lumiere)*
- *1896 – El tubo de pasta de dientes (Colgate & Co)*

1900 – El zepelín (Ferdinand Von Zeppelin)

CIENCIA, VIAJES Y AVENTURAS

Julio Verne describió numerosos viajes en sus novelas por una razón: en aquella época, la gente viajaba mucho más que ahora. No existía Internet, por lo que la única forma de hacerle llegar a otra persona una noticia era la carta o el telegrama, lo que implicaba transportar miles de escritos en tren. Tampoco había automóviles, por lo que la gente caminaba o viajaba a caballo o en carruaje con mucha más frecuencia que ahora. Pero el hecho más importante es que los científicos no eran ni mucho menos como ahora. Los descubrimientos de la ciencia se hacían experimentado, in situ, como bien decimos en el Concepto de científico. Por ejemplo, para escribir El origen de las especies el naturalista Charles Darwin se pasó cinco años embarcado a bordo del Beagle. Por su parte, el misionero alemán Johann Ludwig Krapfen recorrió todo el África Oriental escribiendo varios libros, entre ellos el Diccionario de Swahili. Otro científico, el antropólogo español Manuel Antón y Ferrándiz, realizó un viaje a Marruecos para explorar su flora y su fauna. Y hubo muchos más, otros religiosos como Jerónimo Boscana, quien realizó un estudio etnográfico de la población indígena de California o el naturista Wilhelm Gottlieb von Tilesius von Tilenau, quien realizó un viaje alrededor del mundo.

Como se puede ver viajes, aventuras y ciencia iban de la mano en el siglo XIX.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 97 09/01/17 20:38



EL JUEGO:

DISPONIBILIDAD TECNOLÓGICA

En el mundo de Campeones de Verne los científicos guardan celosamente sus secretos. Robur nunca dará los planos de sus máquinas voladoras, lo que hace al Nautilus tan especial es el hecho de ser un submarino único, etc. Aunque, esencialmente, esta guerra es entre personas, también es una lucha entre máquinas y avances tecnológicos. La razón principal por la que estos secretos se guardan celosamente, aparte de las motivaciones personales, consiste en que si el otro bando se llega a hacer con esos secretos inclinaría la balanza a su favor. Si el Espanto fuese submarino sería prácticamente indetectable, mientras que si los Campeones pudieran hacer que el Nautilus volase, podrían llegar mucho más rápido a muchos lugares. Debido a ello, los avances de ambos bandos se mantienen en secreto. Quizás si los Campeones ganan estos secretos se pongan en manos de la humanidad, pero por el momento esto es inviable.

CAMBIOS TECNOLÓGICOS

Hay que tener en cuenta que dentro del mundo de Campeones de Verne, los hechos ficticios narrados en las novelas de Julio Verne son reales, lo que puede provocar varios cambios tanto en la misma historia como en la mentalidad de la gente. Por ejemplo, en este mundo la carrera espacial que empezó en 1957 nunca se habría producido porque el hombre ya habría llegado a la Luna cien años antes.

No obstante esto no nos interesa, ya que Campeones de Verne no es un juego que pretenda emular la historia. Puedes cambiar cualquier cosa que desees del siglo XIX y que no coincida con tus historias. Por ejemplo, puedes considerar que el sufragio universal ya se ha establecido, y que por tanto las mujeres tienen los mismos derechos que los hombres... ¡no olvidemos que la gobernante de Inglaterra era una mujer!. Esto permitiría que las Campeonas tuvieran el mismo acceso a Conceptos que sus homólogos masculinos.

Hay que tener en cuenta que nosotros mismos hemos alterado la historia a nuestra conveniencia. Por ejemplo, varias de las armas y vehículos presentados aún no se habían inventado, y de hecho algunos no han llegado a existir jamás. Pero que esto no te detenga, este juego es de ciencia ficción, así que tú mismo puedes establecer los parámetros de tu mundo como desees.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 98 09/01/17 20:38

CRONOLOGÍA DEL JUEGO

A continuación, ofrecemos una cronología de hechos, tanto reales como extraídos de las novelas de Verne o añadidos por nosotros para dar más coherencia al juego, que ayudarán al Narrador a establecer un marco histórico adecuado para sus partidas. Hay que decir que Julio Verne cometió algunos fallos de coherencia en las fechas (por ejemplo, en Veinte mil leguas de viaje submarino y La isla misteriosa), por lo que en caso de duda hemos elegido el año que mejor se ajusta con respecto a los demás, además de cambiar algunas fechas por cuestiones de coherencia interna del juego. La cronología termina en 1874, año en que se unen los Campeones de Verne y por tanto empieza este juego. Los hechos que podremos encontrar por fechas son reales en algunos casos, mientras que el otros están extraídos de las novelas de Julio Verne, o inventados a propósito para el argumento del juego, aunque dentro del mismo se asumen como reales.

- ***1838*** – La reina Victoria de Inglaterra es coronada.
- ***1857*** – Tras la rebelión de los cipayos en la India, en la que mueren su esposa y su hijo, el príncipe Dakkar, futuro Capitán Nemo, empieza a construir en secreto el Nautilus en una remota isla del Pacífico.
- ***1859*** – Charles Darwin publica El origen de las especies.
- ***1861*** – Abraham Lincoln es elegido presidente
- ***1861*** – Empieza la Guerra de Secesión americana.
- ***1865*** – Termina la Guerra de Secesión americana. Poco tiempo después, ante la inutilidad de las empresas de armamento, Impey Barbicane, el capitán Nicholl y el francés Miguel Ardan llegan a la Luna dentro de una bala disparada por un gigantesco cañón creado por Barbicane.
- ***1866*** – Diversos barcos sufren ataques de un misterioso monstruo marino. El profesor Aronnax, acompañado del arponero Ned Land, descubre que dicho "monstruo" no es otro que el Nautilus cuando son secuestrados por el Capitán Nemo y viajan a bordo del submarino.
- ***1867*** – Unos náufragos, entre los que se encuentra el ingeniero Cyrus Smith, encuentran al Capitán Nemo en la Isla Lincoln, apodada isla misteriosa.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 99 09/01/17 20:38



- ***1868*** – El eminente ingeniero Robur expone ante el Weldon Institute de Filadelfia sus teorías acerca de la construcción de naves aéreas más pesadas que el aire, lo que provoca la mofa y la burla de sus contertulios. Robur se marcha de la conferencia airado y decepcionado. Unos días después secuestra al presidente Weldon Institute, a su secretario y su criado y les lleva a bordo del primer Albatros.
- ***1869*** – Por todos los Estados Unidos empiezan a llegar informes acerca de ataques de unas misteriosas máquinas voladoras. Estos se suceden con mayor frecuencia cada vez, tanto en América como en Europa. Tanto la policía como el ejército se ven imposibilitados para detener estos poderosos ingenios voladores.
- ***1870*** – Robur empieza a realizar ataques con el Espanto, autodenominándose "el dueño del mundo". En sus mensajes afirma haber edificado la ciudad-fortaleza de Stahlstadt, desde la que pretende unificar todas las naciones y gobernar el mundo bajo una sola bandera. El agente John Strock se las arregla para ser secuestrado a bordo del Espanto y descubre quien está tras estas acciones.
- ***1870*** – El profesor Otto Lidenbrock, su sobrino Axel y el guía islandés Hans afirman haber viajado al centro de la Tierra y aseveran que bajo la corteza terrestre hay todo un mundo interior, incluyendo dinosaurios vivos, lo que confirma las teorías establecidas por Darwin y Lyell. Pese a la negativa reacción inicial de la prensa aportan pruebas irrefutables que apoyan sus afirmaciones.
- ***1872*** – Debido a una apuesta en el Club Re-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 100 09/01/17 20:38

formista, Phileas Fogg consigue dar la vuelta al mundo en ochenta días acompañado por su mayordomo Jean Passepartout. Durante el viaje conoce a su esposa, Aouda, una joven princesa india.

- ***1873*** - Ivan Ogareff, militar retirado y exiliado, instiga una invasión de Siberia por parte de los tártaros. Estos cortan las líneas telegráficas, el zar recurre a Miguel Strogoff para que recorra toda Rusia con la misión de avisar a su hermano, el Gran Duque.



1874 – Charles Lyell, Otto y Axel Lidenbrock realizan una conferencia en la universidad de Yale. Strock asiste a esta conferencia, y tras el final de la misma se entrevista con los Lidenbrock en privado. Tras esto los tres hombres viajan hasta Florida para hablar con Impey Barbicane, naciendo así los VERNE.

- ***1874*** – Los Lidenbrock, Barbicane y Strock se encuentran con el Capitán Nemo en la Isla Lincoln, de cuya existencia se enteraron gracias a Cyrus Smith, amigo de Barbicane.
- ***1874*** – Un ataque en San Petersburgo por parte de Robur provoca que los Campeones se encuentren con Strogoff, que se une al equipo.
- ***1874*** – Tras el fracaso de la primera operación de los VERNE contra Robur, estos se percatan de que les faltan miembros, por lo que deciden buscar alguno más. Phileas Fogg parece el candidato perfecto, por lo que le reclutan en Londres junto a su esposa y acaba convirtiéndose en el líder del equipo. El juego empieza a partir de aquí.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 101 09/01/17 20:38

CAPÍTULO XIV

VEHÍCULOS, SECUACES Y OTTO LIDENBROCK



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 102 09/01/17 20:38

SECUAZ: SOLDADO

HABILIDADES: *Atletismo: 2 Combate a distancia: 3 Combate cuerpo a cuerpo: 3 Conducción: 1 Percepción: 2 Sigilo: 2*

ARMAS: *Fusil, Arma de cuerpo a cuerpo medio.*

PUNTOS DE VIDA: *1.*

SECUAZ: AGENTE

HABILIDADES: *Atletismo: 2 Combate a distancia: 2 Combate cuerpo a cuerpo: 2 Conducción: 2 Percepción 2 Sigilo 3*

ARMAS: *revólver del .32, Arma de cuerpo a cuerpo pequeña*

PUNTOS DE VIDA: *1*

SECUAZ: PILOTO

HABILIDADES: *Atletismo: 2 Combate a distancia: 3 Combate cuerpo a cuerpo: 2 Conducción: 3 Percepción 2 Sigilo 1*

ARMAS: *Pistola*

PUNTOS DE VIDA: *1*

SECUAZ: DOCTOR

HABILIDADES: *Atletismo: 2 Combate a distancia: 1 Combate cuerpo a cuerpo: 2 Conducción: 3 Percepción 3 Sigilo 2*

ARMAS: *Pistola, Arma de cuerpo a cuerpo pequeña*

PUNTOS DE VIDA: *1*

ROBOT 1

HABILIDADES: *Atletismo: 3 Combate a distancia: 2 Combate cuerpo a cuerpo: 4 Percepción: 2 Sigilo: 1*

ARMAS: *puños (daño +2)*

PUNTOS DE VIDA: *2*

ROBOT 2

HABILIDADES: *Atletismo: 3 Combate a distancia: 4 Combate cuerpo a cuerpo: 2 Percepción: 2, Sigilo: 1*

ARMAS: *puños (daño +2), lanzaremaches (equivale a un revólver del .41)*

PUNTOS DE VIDA: *2*

CARRUAJE

BLINDAJE: *4.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *15.*
ARMAS: *ninguna.*

TRIPULACIÓN: *un conductor, entre dos y cuatro pasajeros.*

VELOCIDAD: *15 km/h, 20 km/h máx.*

TAMAÑO: *4 m x 1,50 m x 1,70 m*

AUTOMÓVIL

Novedoso vehículo desarrollado por Robur a partir de una versión más pequeña del Espanto. Los planos de este ingenio fueron robados por Fogg y Aouda, y reproducidos por Nemo y Barbicane.

BLINDAJE: *6.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *15.*
ARMAS: *ninguna.*

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 103 09/01/17 20:38

TRIPULACIÓN: *un conductor, un pasajero.*

VELOCIDAD: *35 km/h, 40 km/h máx. Tamaño: 5 x 1,50 x 1,40*

TREN

BLINDAJE: *10.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *15.*

ARMAS: *ninguna.*

TRIPULACIÓN: *dos conductores (conductor y fogonero), número de pasajeros variable en función de los vagones enganchados (en cada vagón caben unas 40 personas. Como media, lleva unos cinco vagones).*

VELOCIDAD: *70 km/h, 130 km/h máx. Tamaño: 40 m x 1,60 m x 2,70 m*

GLOBO

BLINDAJE: *2.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *10.*

ARMAS: *ninguna.*

TRIPULACIÓN: *un conductor, tres pasajeros.*

VELOCIDAD: *12 km/h 18 km/h máx. Tamaño: cesta (2 m x 2 m x 1 m) Tela (5 m x 5 m x 12 m)*

BARCA PEQUEÑA

BLINDAJE: *4.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *10.*
ARMAS: *ninguna.*

TRIPULACIÓN: *hasta ocho pasajeros.*

VELOCIDAD: *11 km/h.*

TAMAÑO: *5 m x 1,50 m x 0,50 m*

VELERO

BLINDAJE: *8.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *25.*

ARMAS: *4. cañones por lado*

TRIPULACIÓN: *25. tripulantes, 20 pasajeros.*

VELOCIDAD: *16 km/h, 20 km/h max.*

TAMAÑO: *30 m x 8 m x 8 m*

BARCO DE VAPOR

BLINDAJE: *10.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *30.*

ARMAS: *cuatro cañones, dos torpederas.*

TRIPULACIÓN: *15 tripulantes, 25 pasajeros.*

VELOCIDAD: *16 km/h, 20 km/h máx.*

TAMAÑO: *40 m x 10 m x 10 m*

SUBMARINO

BLINDAJE: *6.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *20.*

ARMAS: *una torpedera.*

TRIPULACIÓN: *5 tripulantes.*

VELOCIDAD: *9 km/h máx.*

TAMAÑO: *14 m x 2 m x 4 m*

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 104 09/01/17 20:38



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 105 09/01/17 20:38

NAUTILUS

La prodigiosa nave submarina de Nemo, base móvil de los Campeones. Fue construido por el capitán en la que sería bautizada en el futuro como Isla Lincoln, y su principal característica es el hecho de no funcionar con vapor o combustible sino mediante energía eléctrica. Esto le da una autonomía casi ilimitada en el mar, ya que sus potentes motores son capaces de separar los electrones contenidos en la sal mediante electrólisis. El Nautilus solamente debe salir a la superficie para repostar aire.

Al principio, Nemo construyó su nave para vengarse del gobierno británico por la muerte de su esposa e hijo, pero tras su encuentro con el profesor Aronnax reflexionó profundamente sobre sus acciones. Intentó hundir su nave junto a la isla Lincoln cuando el volcán de esta entró en erupción, pero la isla finalmente volvió a emerger. Unos años después de esto, los Lidenbrock, Strock y Barbicane navegaron hasta el lugar y propusieron a Nemo unirse a los Campeones. Este, viendo una oportunidad de redención para su alma, aceptó la propuesta.

Ante la amenaza aérea que suponen Robur y sus tropas, Barbicane y Nemo le añadieron dos cañones antiaéreos, versión en miniatura del que llevó al primero a la Luna, lo cual aumentó el ya de por sí considerable poder ofensivo de la nave.

CARACTERÍSTICAS

BLINDAJE: *10.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *40.*

ARMAS: *Seis ametralladoras pesadas, dos lanzatorpedos (disparan torpedos del Nautilus), dos cañones (diseñados para disparar hacia el cielo, por lo que actúan como antiaéreos), ariete.*

TRIPULACIÓN: *15 tripulantes, 30 pasajeros.*

VELOCIDAD: *Media: 40 km/h Máxima: 50 km/h.*

TAMAÑO: *70 m x 8 m x 10 m*

REGLAS ESPECIALES DE COMBATE

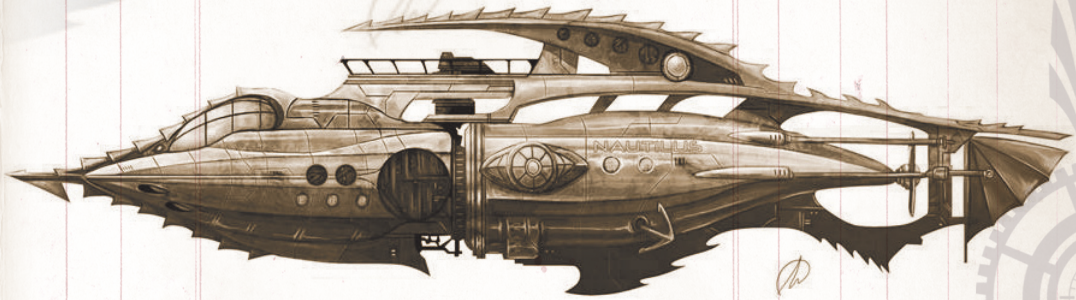
MANIOBRA ESPECIAL: Ataque de inmersión (Dificultad Difícil): esta maniobra es exclusiva del Nautilus, un submarino normal no puede realizarla debido a su lentitud y poca maniobrabilidad. El vehículo se sumerge parcialmente, dejando fuera solamente los cañones antiaéreos, que siguen disparando por encima del agua. Proporciona 2d6 extra a la tirada de defensa, pero resta 1d6 a la tirada de ataque con antiaéreos y ametralladoras pesadas. Los disparos con torpedos no se ven afectados.

EMBESTIDA MEJORADA: el ariete frontal en forma de púa del Nautilus está diseñado para atravesar cascos de barco. En embestida, proporciona un bonificador de +5 al daño, para un total de +15.

EVASIÓN SUBMARINA: el Nautilus solamente necesita realizar con éxito dos maniobras de Evasión seguidas para despistar a sus oponentes, ya que se habrá sumergido en los abismos oceánicos y será imposible atraparle.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 106 09/01/17 20:38

NAUTILUS



ALBATROS

Los Albatros son los navíos de guerra voladores que forman el grueso de las fuerzas de Robur, son gigantescos helicópteros. Construidos con pulpa de papel, madera y metal, parecen barcos con la particularidad de no tener velas sino cientos de mástiles con hélices en su extremo. Para evitar que giren sobre sí mismos, tienen también hélices que giran en la dirección contraria.

Robur construyó el primer Albatros en 1868, utilizándolo para secuestrar al presidente del Weldon Institute de Filadelfia. Cuando decidió iniciar su conquista del mundo decidió construir este vehículo en serie y utilizarlo como tropa principal, reservándose el Espanto como vehículo personal.

El funcionamiento exacto del Albatros es un misterio, pero se supone que su fuente de energía es la electricidad.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 107 09/01/17 20:38

CARACTERÍSTICAS

BLINDAJE: *6.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *20.*

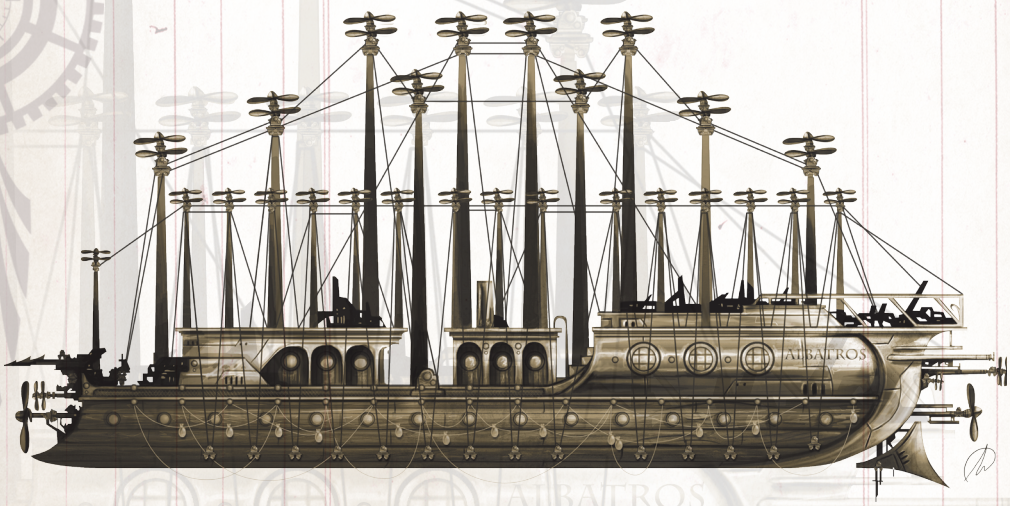
ARMAS: *una ametralladora pesada, ranura para bombas, dos cañones frontales.*

TRIPULACIÓN: *15 tripulantes, 10 pasajeros.*

VELOCIDAD: *Media: 20 km/h Máxima: 40 km/h.*

TAMAÑO: *20 m x 8 m x 8 m*

ALBATROS



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 108 09/01/17 20:38

ESPANTO

El Espanto es la terrible y fabulosa nave personal de Robur, el vehículo más rápido jamás creado. Tiene la capacidad de ser multiterreno, ya que puede tanto volar, como ir por tierra como navegar por encima del mar gracias a que se puede hacer aparecer y desaparecer diversos elementos (ruedas, alas, etc). En cualquiera de las tres versiones posee un poder considerable.

Robur construyó este vehículo en 1870, cuando todavía no poseía una flota de Albatros tan grande como ahora. Puso en él todos sus conocimientos científicos y el resultado fue una máquina única en su especie. Funciona claramente mediante electricidad y, por ahora, no posee habilidades submarinas, aunque uno de los planes de Robur es robar los planos del Nautilus para añadir esta característica a su vehículo, haciéndolo aún más temible.

CARACTERÍSTICAS

BLINDAJE: *8.*

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *30.*

ARMAS: *tres ametralladoras pesadas, ranura para bombas, dos cañones frontales.*

TRIPULACIÓN: *10 tripulantes, 5 pasajeros.*

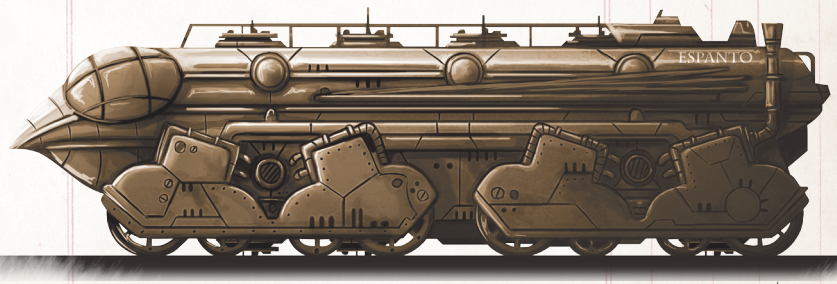
VELOCIDAD: *Media: Aire: 50 km/h, Tierra: 40 km/h, Mar: 45 km/h*

TAMAÑO: *10 m x 5 m x 5 m*

REGLAS ESPECIALES

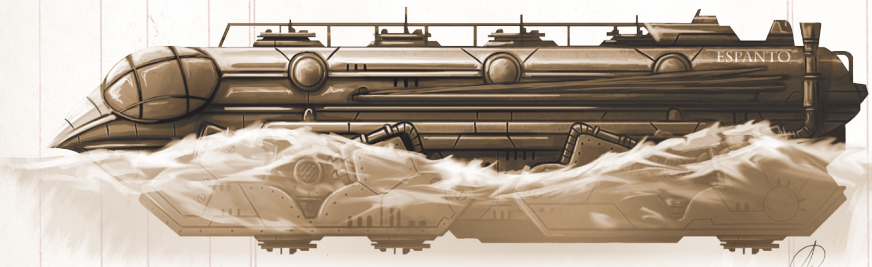
COHETE: : el Espanto es un vehículo terriblemente rápido, de forma que para perderle mediante la maniobra de Evasión se necesita superar cuatro veces seguidas esta tirada en lugar de tres. El Nautilus debe superarla tres veces en lugar de dos, como es habitual en el vehículo submarino

ESPANTO V1

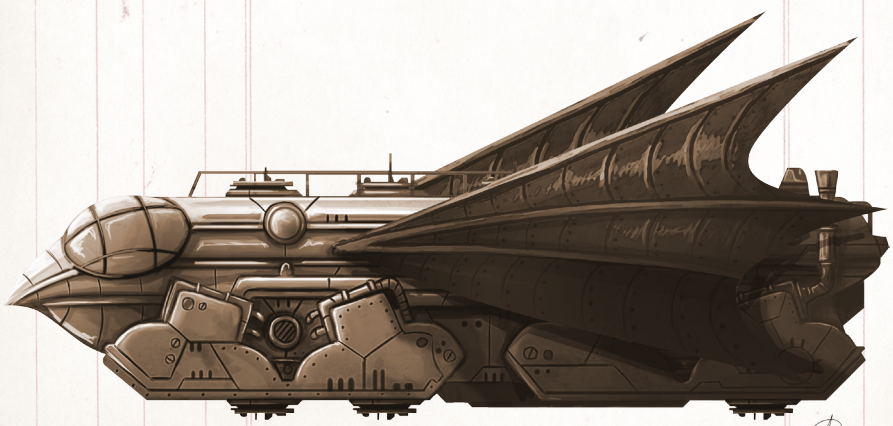


CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 109 09/01/17 20:38

ESPANTO V2



ESPANTO V3



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 110 09/01/17 20:39

OTTO LIDENBROCK

Otto Lidenbrock ocupa el puesto de mentor y consejero de los Campeones. No toma parte activa en las misiones, así que no puede ser elegido por ningún jugador, es un secundario que el Narrador puede utilizar como desee. No obstante, debido a su importancia presentamos su ficha completa:

CONCEPTO

Científico, Lugar de nacimiento: Alemania, Residencia: Múnich, Edad: 60 años, Altura: 1'65 cms, Peso: 80 kgs Ojos: Negros, Cabello: Calvo. Gesta: Junto a Axel, ser uno de los primeros hombres en llegar al centro de la Tierra.

DESCRIPCIÓN:

Otto Lidenbrock es un hombre bajo y regordete, pero irradia una poderosa aura de respetabilidad. Su semblante es de una persona cabal, con la cara redondeada, una incipiente calva y una perilla canosa que siempre lleva bien cortada. Sus ojos son negros, no demasiado grandes pero con un brillo de inteligencia en ellos detrás de sus gafas redondas. Viste con elegantes trajes que realzan aún más su aspecto caballeroso.

PERSONALIDAD:

Lidenbrock es un hombre paciente, juicioso y meditativo. Su profunda voz y sus suaves ademanes hacen que la gente tenga una innata confianza en él. Siempre tiene la palabra adecuada en el momento justo, y todos los demás Campeones, así como mucha gente, confía en él para pedirle consejos y charlar.

ESTADÍSTICAS:

Académicas 4 (Historia 1, Alemán 2, Inglés 2, Latín 2, Sueco 2, Italiano 2), Actuación 2, Atletismo 1, Ciencias 4 (Arqueología 2, Biología 1, Geología 2, Química 1), Combate a distancia 1, Combate cuerpo a cuerpo 1, Comercio 3 (Negociación 1, Tasación 1), Conducción 2, Defensa 2 (Voluntad 1), Diplomacia 3 (Etiqueta 1, Liderazgo 1, Persuasión 1), Ingeniería 2, Manipulación 3 (Cerrajería 1, Pericias 2), Percepción 3 (Descubrir 2, Rastreo 1), Sigilo 2, Supervivencia 4 (Cuevas 2, Montaña 2)



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 111 09/01/17 20:39

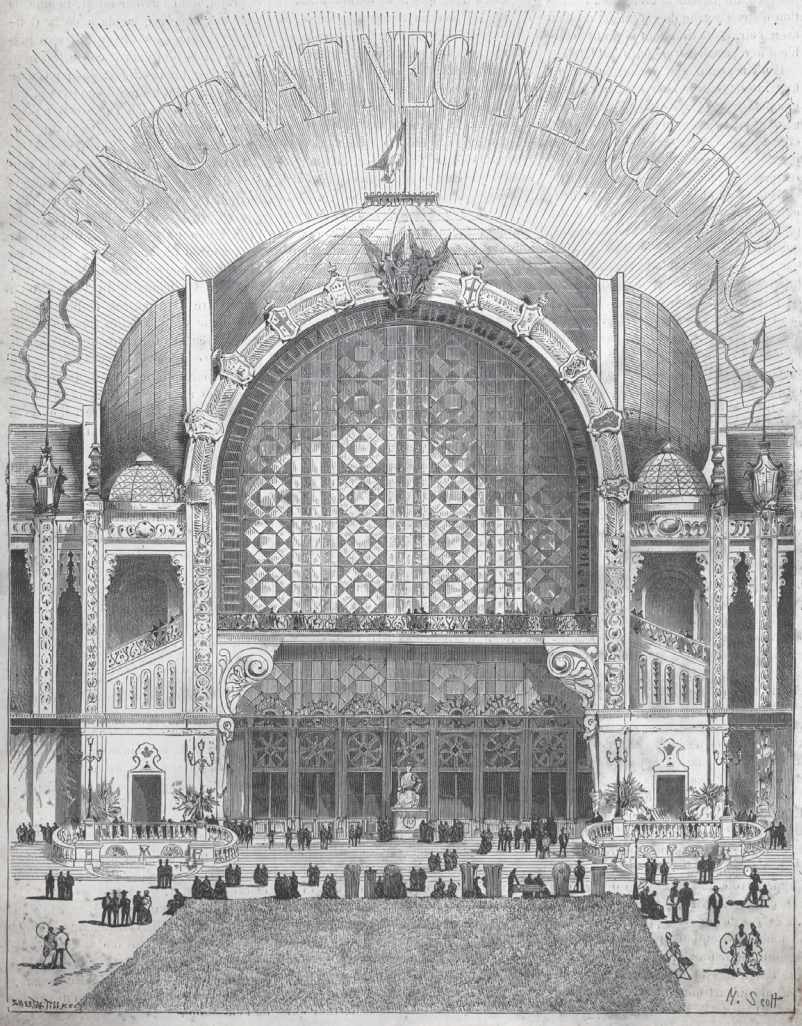
L'EXPOSITION DE PARIS

JOURNAL HEBDOMADAIRE

Prix du numéro : 50 centimes
ABONNEMENTS. — PARIS ET DÉPARTEMENTS : 20 FRANCS
Rédacteur en chef : Adolphe BITARD

N° 1.
BUREAUX
7, RUE DU CROISSANT, PARIS

Prix du numéro : 50 centimes.
LA PUBLICATION SERA COMPLÈTE EN 40 NUMÉROS
Adresser les mandats à l'ordre de l'administrateur.



ENTRÉE PRINCIPALE DU PALAIS DU CHAMP-DE-MARS.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 112 09/01/17 20:39

CAPÍTULO XIV

Y aquí termina el cuerpo principal del libro. A continuación ofrecemos un total de seis aventuras listas para jugar. Para dirigirlas correctamente, es necesario que te las leas al menos una vez, aunque luego no debes ir leyéndolas durante la partida, sino adaptarlas a tu forma de narrar y dirigir.

NOTA: en las aventuras hemos especificado las especializaciones que se utilizan en cada acción entre paréntesis tras la Habilidad necesaria para tirar. Por ejemplo, donde dice: tirar Percepción (Empatía) se debe interpretar como "tirar Percepción aplicando la especialización de Empatía en caso de tener algún punto en ella".

1: PROTEGIENDO A ALFRED NOBEL

AVENTURA

Este módulo está pensado para resolverse en una sola sesión de juego, y puede perfectamente servir como introducción para *Campeones de Verne*. Se trata de una sencilla aventura que mezcla entorno urbano con un viaje, pensada para Campeones novatos.

ANTECEDENTES

(INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR)

Robur ha desarrollado un plan que consiste en mejorar la potencia de sus armas. Para ello, pretende secuestrar a un armero o químico y chantajearle hasta que acepte crear un compuesto capaz de arder de forma duradera y poder lanzarse a través de un cañón - lo que hoy en día conocemos como napalm -. Ha elegido a Alfred Nobel, quien inventó la dinamita once años antes.

No obstante, este plan ha sido descubierto por un agente de Scotland Yard infiltrado en los Conquerors, quien ha alertado a la policía del plan de Robur. Estos han preparado un lugar seguro para Nobel, alejado de los ojos de los Conquerors. Sin embargo, hay llevar al químico desde Estocolmo hasta Londres y el Nautilus es

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 113 09/01/17 20:39

el transporte ideal para ello, por lo que han relegado esta tarea en los Campeones. Cuando contacten con ellos, no les darán la dirección del piso franco en Londres por si son capturados, sino que deberán averiguarla ellos mismos cuando lleguen a la ciudad. Tan solo les dirán que vayan a la Iglesia de San Pablo, en el Covent Garden.

1- CITA EN ESTOCOLMO

Una vez el *Nautilus* atraque en el puerto, en un lugar alejado de los curiosos, los Campeones responsables de la misión (los personajes de los jugadores, evidentemente) desembarcarán y se encontrarán en los muelles con un hombre que se presentará, hablando en inglés, como Erik Berg, un agente de la policía sueca (les enseñará sus credenciales si no se fían) que se ofrecerá a llevarles en su carruaje hasta el domicilio de Nobel. En ningún momento se les ha dicho donde vive el químico, por lo que deberán aceptar la ayuda de Berg. En el carruaje del policía sueco llegarán a la casa sin problemas, será ya por la tarde-noche para evitar que haya mucha gente por la calle.

Una vez recojan a Nobel verán, tras superar una tirada de Percepción (Otear) a Dificultad normal, a varios sujetos (tres por Campeón) de aspecto sospechoso que les observarán y, al darse cuenta de que se han percatado de su presencia, desaparecerán. Si deciden seguirles los perderán, tras lo cual es de suponer que subirán al carruaje.

Durante el camino de vuelta serán perseguidos por varios carruajes con hombres de Robur dentro, de lo cual se percatarán tras superar una tirada de Percepción (Otear) a Dificultad normal. En cada carruaje hay cuatro secuaces con el perfil de piloto, y hay tantos carruajes como Campeones en el grupo. Los secuaces empezarán a dispararles con fusiles Lee-Enfield .303. Si los Campeones no han superado la tirada de Percepción, los secuaces tendrán un turno gratis en que estos no podrán actuar salvo para evitar los disparos, es decir solamente podrán declarar reacciones. Tras este primer turno, el combate se producirá de forma normal.

Durante la persecución, el policía instará a los Campeones a que huyan, ya que son superados en número y deben anteponer la seguridad de Nobel a la derrota de sus enemigos. En caso de que los Campeones decidan huir, los secuaces no utilizarán ninguna maniobra. Durante el tercer turno y posteriores, harán maniobras de embestida hasta que los Campeones huyan o sean derribados.

En caso de que los Campeones bajen del carruaje por la razón que sea, se producirá un combate contra secuaces. Durante el mismo, Berg se dedicará en todo momento a proteger a Nobel, por lo que no actuará.

Si los secuaces no consiguen derribar el carro o son derrotados, los Campeones llegarán al Nautilus y se podrán marchar.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 114 09/01/17 20:39

PROTEGIENDO A ALFRED NOBEL

REDUCIR A 0 PUNTOS DE VIDA A NOBEL: *si en algún momento de esta persecución Alfred Nobel es reducido a 0 puntos de vida, los secuaces se lo llevarán.*

En caso de que los Campeones y Nobel consigan llegar al *Nautilus*, continúa con la siguiente sección.

2- VIAJE POR MAR

El viaje por mar distará mucho de ser tranquilo. No olvidemos que los secuaces de Robur ya están alerta de lo que está pasando e intentarán por todos los medios detener al Nautilus o abordarlo.

De Estocolmo a Londres tardarán dos días. Lo que ocurra en el interior del Nautilus durante este período de tiempo dependerá tanto de los jugadores como de ti. Pueden aprovechar para que sus personajes se conozcan mejor, interrogar a los secuaces capturados, construir algún artefacto que les permita defenderse de los Albatros, reparar el Nautilus si ha sido dañado en un ataque anterior o cualquier otra cosa que deseen hacer.

El *Nautilus* recibirá dos ataques aéreos, uno en medio del viaje, cuando haga unas cuatro horas que han zarpado de Estocolmo y el otro al día siguiente, cuando estén arribando a las costas inglesas

Si los secuaces no consiguen derribar el carro o son derrotados, los Campeones llegarán al *Nautilus* y se podrán marchar.

- ***PRIMER ATAQUE:*** un par de *Albatros* alcanzarán al *Nautilus*. Se producirá un combate, con los Campeones disparando a las naves voladoras con los cañones antiaéreos del submarino. Si los *Albatros* consiguen destruir los cañones o inmovilizar la nave (lo cual, aparte de mediante la tabla, también ocurrirá si el submarino llega a 0 puntos de estructura), sus ocupantes la asaltarán en paracaídas. En ese caso se producirá un abordaje. Tanto si Nemo es uno de los Campeones controlados por tus jugadores como si no, pilotará siempre el *Nautilus*. En todo caso, podrán decidir si prefieren combatir con los Albatros o evitar la batalla. Los secuaces que tripulan los helicópteros poseen el perfil de Piloto.
- ***SEGUNDO ATAQUE:*** en esta ocasión, los Conquerors atacarán con dos barcos a vapor. Si consiguen inmovilizar al *Nautilus* lo abordarán. Los secuaces que tripulan los barcos poseen el perfil de Piloto.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 115 09/01/17 20:39

VERNE NEWS



- ***ABORDAJE:*** El abordaje implica que un número de secuaces igual a la tripulación de cada vehículo entren en el Nautilus con el objetivo de secuestrar a Nobel. Si consiguen entrar, los Campeones deberán pelear contra ellos. Para representar el combate entre la tripulación del Nautilus y los secuaces, tira 3d6 y elimina tantos secuaces como el resultado. Además, cada Campeón luchará a la vez contra un máximo de tres secuaces cada turno. Si les derrotan, podrán echarles de la nave o quedárselos como rehenes.

3- LLEGADA A LONDRES

Una vez lleguen a Londres no les esperarán secuaces tras cada esquina como en Estocolmo. No obstante, al ser un refugio secreto, nadie les ha dado la dirección a la que deben llevar a Nobel, tendrán que averiguar el lugar por ellos mismos. Para ello, podrán dar los siguientes pasos:

- ***IGLESIA DE SAN PABLO:*** Este es el lugar al que les han enviado los agentes de Scotland Yard que se comunicaron con ellos. Una vez allí, deberán hablar con el párroco, el padre Apples, quien les dirá que los policías escondieron una pista en algún lugar de la iglesia, pero no le dijeron donde. También, si utilizan las palabras adecuadas – tirada de Diplomacia (Etiqueta) a Dificultad normal, o sencillamente mediante interpretación –, el sacerdote les sugerirá que pueden ir a preguntar a la licorería McThomas. Si ninguno de los Campeones es londinense, el cura les dará la dirección.

  Para averiguar donde está la pista de la iglesia tendrán que realizar tiradas de Percepción (Descubrir) a dificultad Difícil para encontrar, tras un altar, un papel en el que hay apuntada la cifra “128”.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 116 09/01/17 20:39

PROTEGIENDO A ALFRED NOBEL

- ***LICORERÍA MCTHOMAS:*** En la licorería no tendrán que hacer ninguna tirada, pero sí comprar al menos una botella de whisky. McThomas se comportará de forma más o menos amable en función de la cantidad de bebidas que adquieran. En todo caso les dará una llave, la cual si es examinada con atención resulta ser de un candado de seguridad. Tras esto, si hablan con McThomas y superan una tirada de Diplomacia (Persuasión) a Dificultad normal, les dirá que deben ir a buscar a Peter Harkness en un "pub" situado en Postman's Park.

- ***POSTMAN'S PARK PUB:*** Peter Harkness es un cliente habitual del pub. Cuando entren se encontrará tomando su segunda pinta, algo de lo que les podrá informar el camarero sin necesidad de tirada alguna. Harkness, que es agente de Scotland Yard, reconocerá tanto a Nobel como a Berg y les entregará un papel en el que dice: "Lower Richmond", pero no querrá decirles nada más por mucho que le insistan.

FINAL

Para entregar a Nobel, los Campeones deberán llegar a la calle Lower Richmond, número 128, algo que podrán deducir de las pistas encontradas – en cualquier caso, cualquiera que viva en Londres sabrá que Lower Richmond es una calle –. Una vez lleguen allí, abrirán una puerta con la llave que se les ha dado y encontrarán el piso franco y a dos agentes de Scotland Yard en él. Una vez entreguen a Nobel, la partida habrá terminado y podrás repartir PX.

OPCIONAL: NUEVO MIEMBRO:

Si Berg continúa con los Campeones, a tu opción y si no lo hacen tus jugadores, se le puede ofrecer unirse al grupo, propuesta que será aceptada por el policía.

SECUNDARIOS RELEVANTES

ALFRED NOBEL

Alfred Nobel nació en una familia de ingenieros. A los nueve años de edad su familia se trasladó a Rusia, donde él y sus hermanos recibieron una esmerada educación en ciencias naturales y humanidades. Pasó gran parte de su juventud en San Petesburgo, donde su padre instaló una fábrica de armamento que quebró en 1859.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 117 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

Regresó a Suecia en 1863, completando allí las investigaciones que había iniciado en el campo de los explosivos. Ese mismo año consiguió controlar mediante un detonador las explosiones de la nitroglicerina (descubierta en 1846 por el italiano Ascanio Sobrero), en 1865 perfeccionó el sistema con un detonador de mercurio, y ya en 1867 consiguió inventar la dinamita, un explosivo plástico resultante de absorber la nitroglicerina en un material sólido poroso, con lo que se reducían los riesgos de accidente (las explosiones accidentales de la nitroglicerina, en una de las cuales había muerto su propio hermano Emilio Nobel y otras cuatro personas, habían despertado fuertes críticas contra Nobel y sus fábricas). Aún produjo otras invenciones en el terreno de los explosivos, como la gelignita en 1875. Nobel patentó todos sus inventos y fundó compañías para fabricarlos y comercializarlos desde 1865, primero en Estocolmo y Hamburgo, luego también en Nueva York y San Francisco. Sus productos fueron de enorme importancia para la construcción, la minería y la ingeniería, pero también para la industria militar, para la cual habían sido expresamente diseñados algunos de ellos, como la balistita o pólvora sin humo. Con ellos cimentó su fortuna, que acrecentó con la inversión en pozos de petróleo en el Cáucaso.

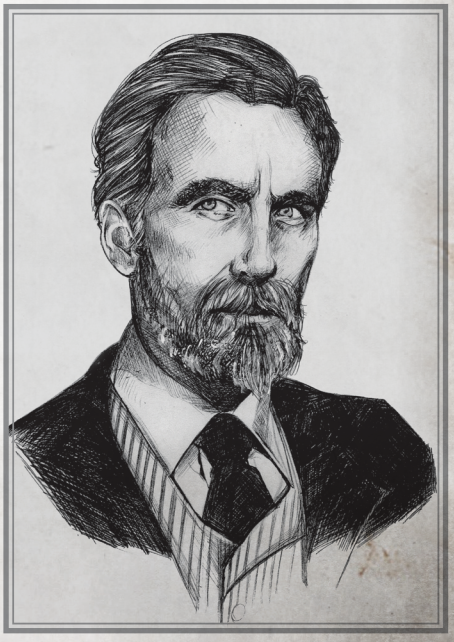
DESCRIPCIÓN

Alfred Nobel es un hombre de cuarenta y cinco años, estatura media tirando a alta y complexión delgada con el rostro alargado, los ojos marrones y el pelo castaño. Posee una frondosa barba y viste de forma elegante aunque cómoda, con trajes anchos que no le impiden el movimiento.

CONCEPTO: Científico

HABILIDADES: *Académicas 3 (Economía 1, Sueco 2, Inglés 2), Atletismo 1, Ciencias 4 (física 1, química 2), Combate a distancia 2 (Artillería 1), Comercio 1, Defensa 1 (Esquivar 1), Manipulación 1, Percepción 2, Sigilo 1, Supervivencia 1 (Montaña 1).*

PUNTOS DE VIDA: 10



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 118 09/01/17 20:39

PROTEGIENDO A ALFRED NOBEL

ERIK BERG

Este joven y valiente policía sueco acompañará a los Campeones. Es un hombre enérgico y decidido, que se unió a la policía para hacer del mundo un lugar mejor. Luchará junto a los Campeones con eficacia, y si se le propone unirse al grupo aceptará de inmediato.

DESCRIPCIÓN

Erik Berg es un joven de veintisiete años, alto y de complexión fuerte. Tiene el rostro alargado y ancho con la mandíbula prominente, el pelo rubio y los ojos azul claro, casi grises. Lleva una perilla bien cortada. Viste con ropas elegantes pero cómodas, mezclando la informalidad propia de su edad con la apariencia que requiere su trabajo de policía.

CONCEPTO: Detective

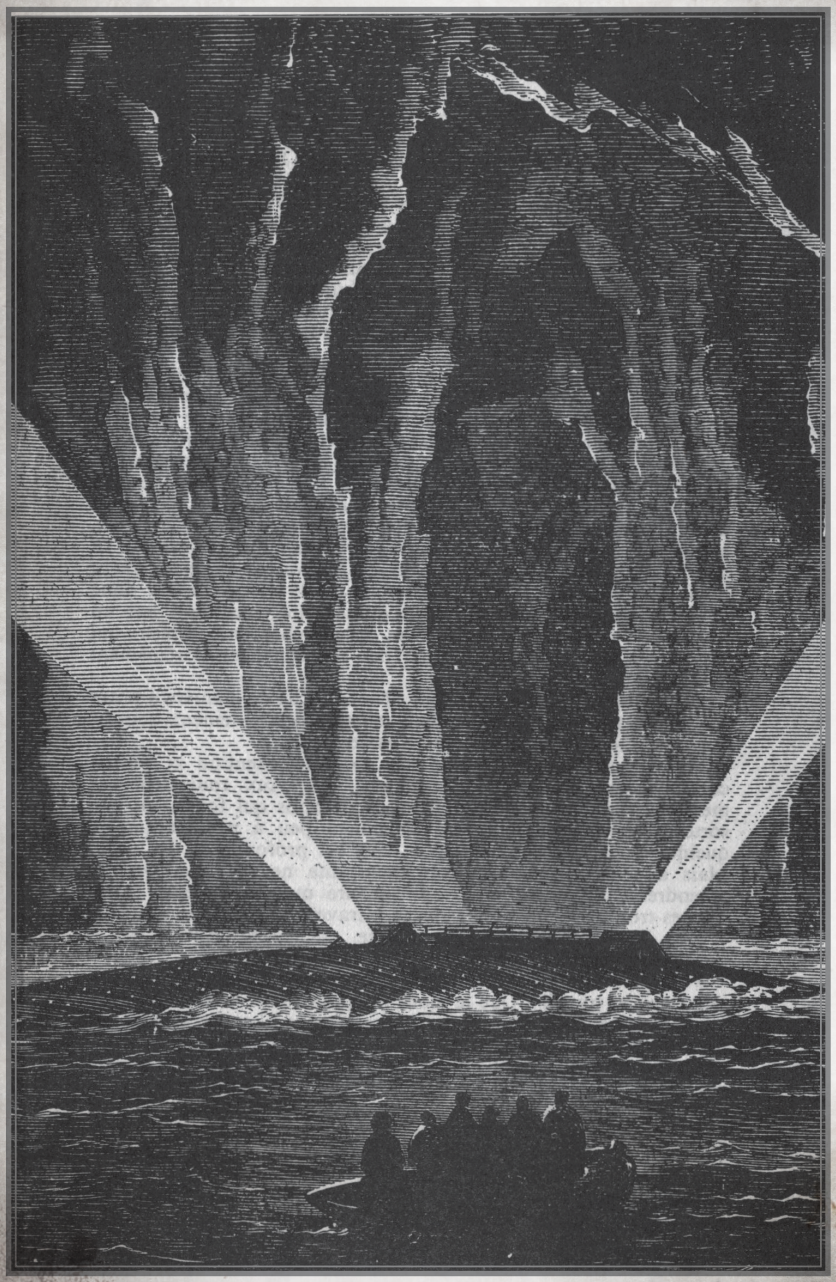
HABILIDADES: *Atletismo 1, Ciencias 1, Combate a distancia 3 (Pistolas 1), Combate cuerpo a cuerpo 1, Conducción 3 (Carruajes 1), Defensa 1 (Bloquear 1), Diplomacia 1, Manipulación 1, Percepción 4 (Buscar 1, Empatía 1, Rastreo 1), Sigilo 1 (Seguridad 1).*

ARMAS: *REVÓLVER .38*

PUNTOS DE VIDA: *10*



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 119 09/01/17 20:39



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 120 09/01/17 20:39

CAPÍTULO XV

AVENTURAS LISTAS PARA JUGAR

VERNE NEWS

2:LA TEORÍA DE TESLA

AVENTURA

Los Campeones son llamados por el rector de la universidad de Praga, Bojan Durishnov, para un asunto urgente. Les será encomendada la misión de proteger a un joven muchacho llamado Nikola Tesla, cuya reciente teoría sobre el uso de la corriente alterna en la electricidad ha desatado la polémica. Muchos consideran la teoría como algo absurdo y sin sentido, no obstante, el rector ve un gran futuro en el proyecto… Y no es la única persona que así lo cree… Durante la presentación de la teoría de Tesla, el conde Adam Grijnai alabó el proyecto de Tesla, no obstante, le ofreció a Nikola comprar su proyecto para adueñarse de él y vender el producto con el nombre de su compañía, oferta que Tesla rechazó tajantemente ganándose la enemistad de un hombre poderoso y, como era de esperar, el conde juró la venganza y ahora busca encontrar a Tesla, matarlo y robarle su proyecto. La misión de los campeones será proteger a Tesla y llevarlo a un lugar seguro y encargarse del conde, no obstante… Los campeones descubrirán que el Conde es un hombre de recursos casi ilimitados y no cesará de perseguirles…

1- UN VIAJE A PRAGA

Es una mañana de un gélido día de Enero de 1874. La niebla se espesa más allá de las ventanas finamente recortada por una capa de lluvia movida por un viento atroz. Phileas Fogg es sorprendido repentinamente por el característico sonido de su telégrafo. Al finalizar el mensaje, se apresura a leerlo cuidadosamente:

"Estimado amigo, necesito su ayuda. Acuda a Carolina de inmediato. Lleve a sus compañeros. Bojan D."

Tras leerlo, comunicará la noticia al resto de campeones y dispondrá de inmediato su viaje con la ayuda de sus compañeros. Al ser un telegrama y tener tan poca información, podrán intercambiar algunas ideas en el viaje, pero no podrán saber de ninguna forma porque son requeridos. Phileas puede explicar a sus compañeros que Bojan Durishnov es el emisor del telegrama y que son viejos amigos. Bojan ayudó a Phileas en una investigación sobre la corriente eléctrica,

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 121 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

también podrá explicar que Carolina es una universidad situada en Praga, en el Imperio Austrohúngaro (Actualmente, República Checa). Deja a elección de los personajes su medio de transporte, tan sólo informales que salen desde Inglaterra. Si van en barco o en el Nautilus (De todas formas deberán cogerlo para salir de la isla), tienen dos opciones:

La primera opción es desembarcar en Nantes, Francia e ir en caballo hasta Praga. Para hacerse una idea lo de arduo que sería el viaje, hay cerca de 1700 Kilómetros entre Nantes y Praga. En coche tardaríamos cerca de 16 horas, a caballo se tardarían entre dos o tres días a un ritmo bueno. La segunda opción es directamente ir en barco o Nautilus hasta la costa del Imperio Austrohúngaro, pero para ello habría que bordear la Península Ibérica y pasar por el estrecho de Gibraltar, un viaje que sería considerablemente más largo, pues desembarcarían en Croacia y un así deberían recorrer varios kilómetros a Caballo, lo que puede tardar alrededor de una semana. Es conveniente recordar en este punto que se les pidió a los personajes presencia inmediata. Deberían escoger la opción más rápida. Durante el viaje, se presentarán algunas dificultades. Si es escogió la opción de desembarcar en Nantes e ir en caballo, un grupo de ladrones les saldrá al paso. El grupo será una banda de diez ladrones más su líder. Ellos les acecharan en alguna parte del camino relativamente lejana a la civilización e intentarán sorprender por la noche a los campeones para robarles el equipo. No debería representar mucho problema para los héroes. Si escogen la opción de ir en barco hasta el Imperio, una tormenta les pondrá trabas en el camino con una dificultad de 3 éxitos en la habilidad pilotar. Si falla la tirada de pilotar, el barco sufrirá algún daño ligero. Los personajes deberán hacer una tirada de Reflejos con una dificultad de 2 éxitos para aferrarse a alguna parte del barco para no caerse del barco o darse un doloroso golpe. Si un personaje cae y no tiene una habilidad para nadar, haz una tirada de defensa (Sin especialización) por un éxito y acumula un éxito de dificultad por cada asalto que el personaje este en el agua, si no tiene una habilidad correspondiente para nadar, empezará a ahogarse directamente perdiendo un punto de vida por asalto. Si falla la tirada, comenzará a ahogarse. Perderá un punto de vida hasta que sus compañeros lo saquen del agua. En el difícil caso de que pierda toda la vida, dale uno o dos asaltos más en los que el personaje caiga inconsciente y pueda recuperarse. Si están en el interior del barco, simplemente se golpearán violentamente contra algún objeto o parte del barco ocasionándoles un punto daño sin posibilidad de reducción.

2- DE VISITA POR LA CIUDAD

Sorteadas las dificultades del viaje, los personajes llegarán a la

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 122 09/01/17 20:39

LA TEORÍA DE TESLA

ciudad. No es relevante la hora del día a la que lleguen. El paisaje del suelo adoquinado sirviendo de alfombra a majestuosas catedrales que recorren casi sin fin las calles. Los puentes de piedra por los que pasan las carrozas de los caballos... La universidad de Carolina queda cerca de las aguas del río Moldava, escondida en un barrio de calles estrechas y adoquinadas recubiertas de una fina película de nieve entre ajados edificios antiguos, justo al lado de la famosa Plaza de la Ciudad Vieja.

La universidad se presenta como un magnánimo edificio antiguo de cuatro plantas de aspecto medieval. En la entrada, a varios metros de la entrada principal, hay un puesto de recepción. Si los personajes se acercan, una educada y fina mujer madura les atenderá. Si preguntan por el rector, ella a su vez les contestará ajustándose las gafas y con un carraspeo preguntando el motivo de su visita al rector. Con mencionar el nombre de Phileas Fogg asentirá y les indicará en tono imparcial y casi robótico la ubicación del despacho del rector. El rector no está en su despacho, pero la recepcionista se ofrece a avisarle mientras los personajes se dirigen al despacho, ubicado en la segunda planta. Los pasillos están recubiertos por una elegante moqueta roja y estatuas y esculturas de diversas formas y tamaños.

En el interior del despacho, hay una enorme mesa con unas pilas de documentos y algunos libros dejados de una forma un tanto descuidada y dos estanterías abarrotadas de enciclopedias, literatura y libros de historia. Tras una espera de varios minutos, aparecerá el rector, un hombre de aspecto muy serio y formal, de pelo canoso y una incipiente coronilla calva, vestido con una gabardina de profesor de color marrón vieja y desgastada que entrará al despacho sin mediar palabra con los personajes. Se sentará en el sillón detrás de la mesa del despacho y ordenará un poco los documentos tras sacar unas gafas de sus bolsillos, como si los personajes no estuvieran allí. Incluso, no escuchará si los personajes reclaman su atención. Una vez termina de colocar las cosas carraspea y mira detenidamente a los personajes, esta vez, con toda su atención.

-Me alegro de verles caballeros, les estaba esperando. –Si los personajes fueron desde Nantes, anadirá: -No esperaba que viniesen tan pronto.

Tras esto, dejará a los personajes un breve espacio para introducirse y saludar a su viejo amigo Fogg. Después volverá a hablar.

-Nikola, ya puedes pasar.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 123 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

Un hombre joven… No, más bien un chico adolescente, entra en la sala con paso tembloroso, gesto tímido y la cabeza gacha. Echará una mirada a los personajes y luego al rector, que asentirá con decisión. El chico se pondrá junto al rector.

-Les voy a explicar el motivo por el cual les he llamado. Este joven de aquí se llama Nikola Tesla y, antes de que piensen que soy un loco, deberían escuchar nuestra historia. Nikola es todo un genio… Nikola, ¿Por qué no les cuentas lo que ha pasado?

Tesla pondrá un gesto de concentración y empezará hablar con timidez, hablando muy bajito, pero ira subiendo el tono de su voz gradualmente, significado de que está perdiendo la timidez.

-Verán… Yo… Estudio aquí desde hace tiempo. En realidad no llevo mucho. Soy un estudiante de ingeniería eléctrica… -Lanzará una mirada dubitativa al rector y este le tranquilizará con una palmada en la espalda. –Supongo que conocen a Eddison, ¿No? Él averiguó que se podían usar los electrones para crear una corriente continua con la que generar energía eléctrica… No obstante, este tipo de energía es muy limitada. Creo que he dado con la forma de usar la corriente alterna de los electrones para generar energía eléctrica… Aún tendría que demostrarlo pero… Supondría un gran avance. Así que escribí el proyecto para exponerlo en la fiesta que hizo la universidad el pasado viernes.

Tesla seguirá dudoso y, en ese momento, Bojan tomará su relevo.

-El caso es que en la fiesta el proyecto agradó de sobremanera al conde Adam Grijnai, poseedor de varias fábricas, entre ellas, una fábrica eléctrica en la ciudad de Praga que emplea tecnología de Eddison. Él quería comprarle la idea a Nikola, pero Nikola se negó. Quiere robar los documentos donde escribió el proyecto pero, además, nuestro amigo Nikola tiene una memoria excepcional… Extraordinaria, me atrevería a decir y no soy de lanzar esos elogios a la mínima ocasión… Aunque Grijnai robe el proyecto, Nikola seguirá teniéndolo todo en su cabeza y si se descubre que fue Nikola quien tuvo la idea originalmente, podría suponer la ruina para el conde… Grijnai ha amenazado con matar a Nikola. Le he estado escondiendo desde

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 124 09/01/17 20:39

LA TEORÍA DE TESLA

hace semanas, pero creo que Grijnai empieza a sospechar. Necesito que me ayudéis a encontrar un lugar seguro para el joven Tesla y encargarnos de ese caprichoso del conde... ¿Me echarán una mano, caballeros?

Los personajes deberían acceder a la petición. Durishnov volverá a hablar entonces.

-Gracias caballeros. Como medida temporal pueden llevar a Tesla a la iglesia de San Nicolás, allí se reunirán con el padre Yuri Plinskin. La Iglesia se encuentra en el barrio del Castillo de Praga, al otro lado del río.. Yo debo quedarme por asuntos de la universidad, pero me reuniré con ustedes lo antes posible. Buena suerte. ¿Alguna pregunta?

Si se pregunta a Bojan sobre el conde:

No sé mucho sobre él... Llegó a Praga hace unos meses, aunque la fábrica de Eddison lleva ya varios años. Sé que la ha comprado recientemente, y no por poco dinero... Dicen que tiene muchos negocios relacionados con los avances tecnológicos. Se rumorea que tiene amistades muy influyentes, es posible que tenga ojos y oídos por todas partes y también he oído que siempre consigue lo que desea... He intentado conseguir más información sobre él, pero hay muy poco sobre su pasado, casi como si no existiera... Anden con mucha cautela.

Si preguntan a Bojan sobre el padre Plinskin:

-Es un viejo amigo mío, aunque hace varios años que no nos vemos. Es de confianza, seguro que se acuerda de mí y seguro que os echa una mano. Es un hombre muy mayor y de un carácter muy tosco. Se queja siempre de todo, pero es buen hombre y conoce la ciudad como la palma de su mano. Si alguien sabe una ruta segura de escape, es él.

Si preguntan a Bojan como actuar:

-En primer lugar deberían dejar a Tesla en un lugar seguro, sacarle de la ciudad. Luego, asegúrense de que el Conde no vuelva a molestar. No parece de esos tipos que vayan a rendirse a la mínima, no creo que con esconder a Tesla un tiempo vaya a olvidarse del asunto, tampoco es la vida que quiero para el pobre chico... Si hacen daño al conde sin embargo... La fábrica de Eddison puede ser la respuesta a este problema, dañar su negocio en Praga podría ser un buen motivo para que él no vuelva.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 125 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

3- HOMBRES DE DIOS

Los personajes podrán decidir cómo salir de la universidad y llegar a la iglesia del padre Plinskin. Hay carrozas que llegan hasta el Castillo de Praga o también se puede optar por ir andando, lo que es un camino mucho más duro. Si se va andando, los personajes se verán obligados a hacer una tirada de Atletismo por dos éxitos. Si no la superan, la fatiga les hará tener un dado de penalización en todas las tiradas hasta que puedan descansar adecuadamente durante un tiempo asumible. Durante el camino, se puede conversar con Tesla, aunque pronto se descubrirá que es un hombre de pocas palabras y mirada evasiva. Dirá muy poco sobre los detalles del proyecto y evitará mirar a los ojos cuando habla... Si se le pregunta sobre el conde o sobre el padre, él no sabrá nada.

Llegados a la iglesia, se encontrarán con un edificio de estilo sencillo recargado de pequeñas ventanas por todas partes y una ventana más grande justo encima del portón. Por dentro, el edificio se sostiene de múltiples columnas que forman arcos y, al fondo, una vidriera de tres ventanales con un estrado al fondo donde se pone el cura a dar sus sermones. Habrá algunas personas por el edificio, ya sean creyentes que vienen de vista o el propio personal de la iglesia, como curas, monjas y monjes que están haciendo sus labores. Como no se ha informado del aspecto del padre, se verán obligados a preguntar por él. Los monjes les informarán que se encuentra en su habitación preparando los oficios del domingo. Si preguntan por su ubicación, la persona a la que pregunten querrá conocer el motivo de su visita y de molestar al padre cuando está trabajando. Se necesitarán dos éxitos en actuación al que se le puede aplicar la habilidad de oratoria. En caso de acierto, el monje les llevará al cuarto del padre.

En caso de fallo, el monje insistirá en que el padre está muy ocupado y que no quiere que nadie le moleste, por lo que los jugadores tendrán que buscar alguna ruta alternativa, como: Esperar a que se haga de noche en una hora donde todo el mundo este dormido o bien, usar el sigilo y la intuición para encontrar la habitación del padre. La habitación se encuentra en el ala oeste del edificio en la segunda planta. Se trata de una habitación más grande y confortable que el resto de habitaciones y es sólo para una persona. Sea como sea. Allí encontrarán al padre despierto y leyendo documentos a la luz de las velas. Si se entró de noche y con sigilo, es posible que se sienta amenazado, no obstante, se calmará a escuchar el nombre de Phileas Fogg y el de Bojan Durishnov.

El padre asegurará que no ha entrado en contacto con nadie y que no sabe nada del chico cuando le hablen de Tesla.

-El chico puede quedarse aquí esta noche si lo necesita, pero sólo hoy. Conozco

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 126 09/01/17 20:39

LA TEORÍA DE TESLA

un almacén en las afueras de la ciudad, os daré algo de agua y comida para aguantar unos días hasta que os pueda abrir un camino seguro.

Si le preguntan por qué deben esperar:

-El Conde Grijnai tiene controladas las entradas y salidas de la ciudad. A pesar de que conozco bien la ciudad, parece que no ha dejado ni siquiera la salida más secreta sin cubrir. Debe haberse informado bien de ello. Debemos buscar una forma segura de sacaros para que no haya alboroto y que podáis volver sin problemas.

El padre hará los preparativos para que todo el mundo descanse. Si algún personaje decide levantarse por la noche y dar unas vueltas podrá realizar una tirada de Percepción pudiendo añadir la especialización de Escuchar por tres éxitos. Escuchará el viento entrando en una de las habitaciones... Las ventanas no pueden abrirse en una iglesia... Al entrar en la habitación el personaje verá la ventana rota y la ausencia de Tesla y, por un éxito más, comprobará que unos hombres están rodeando el edificio, pudiendo alertar a sus compañeros.

En este momento, suena un fuerte portazo y un grupo armado de hombres comienza a rodear el edificio, algunos de ellos cogerán a personal de la iglesia como rehenes y solicitarán a los personajes que le entreguen a Tesla. Si no se ha descubierto que ha desaparecido, se descubrirá en ese momento. Si el personaje que estaba despierto detecta la presencia de los hombres armados, podrá alertar a sus compañeros y luchar algunos turnos, aunque puedes hacerlo de todas formas para darle más color a la partida. No obstante, son demasiados y amenazarán con matar a inocentes si los personajes no se entregan. Lo ideal sería dejar unos cuantos turnos de disparos antes de que los personajes se vean obligados a rendirse. Si por un casual no lo hacen, aprovecha una mala tirada de alguno de ellos para dejar al personaje fuera de juego y utilizarlo como rehén.

Con una tirada de Academicismo y dos éxitos, un personaje podría reconocer el emblema que llevan los hombres. Un blasón de un escudo amarillo con dos aves negras que miran cada una hacia un lado distinto y una corona de rey encima de todo. Uno de los símbolos del Imperio Austrohúngaro.

Después de esto, a los personajes se les vendarán los ojos y se les atará y estarán acompañados por un guarda durante todo su camino. Les dejarán en el almacén del que les habló el Padre. Se puede hacer una tirada de Percepción de tres éxitos para escuchar a uno de los

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 127 09/01/17 20:39

guardias comentar que fue el padre Plinskin el que les vendió bajo la amenaza del conde de poner a toda su familia en la pobreza.

Una vez en el almacén, los personajes serán encerrados en una habitación sencilla y poco espaciosa que parece ser alguna especie de oficina, aunque la única ventana de la que dispone de barrotes y una puerta reforzada de acero. Los personajes permanecerán esposados y recibirán alguna visita de un guarda con comida. Nada más abrir la celda, el guarda será sorprendido, nada más y nada menos que por Tesla, al que los personajes verán disfrazado de forma idéntica a los guardas que los retenían, cogerá la llave del guarda al que ha derribado y soltará a los personajes. Justo cuando Tesla vaya a dar explicaciones, serán pillados por otro guarda. Los personajes se verán obligados a luchar sin armas, aunque Tesla les dirá que sabe dónde las estaban guardando, tendrán que subir al segundo piso del almacén para ello.

La puerta estará cerrada con llave, pero se puede forzar su cerradura o abrir mediante fuerza bruta, aunque también puedes dejar que a un guardia se le caiga la llave durante la pelea. En principio, no hay un límite de guardias, el complejo del almacén es uno de los negocios del conde y estará plagado de sus matones, pero puede no ser beneficioso llenar el escenario de enemigos. Dedícate a sacar los suficientes para que sea una escapada épica. En total, el almacén está provisto de tres plantas y el equipo de los personajes estará en la última planta mientras que, los personajes, estarán encerrados en la primera planta.

Cuando escapen, Tesla les explicará emocionado a los personajes que tenía sospechas del Padre y puso una especie de dispositivo de escucha muy sofisticado y consiguió enterarse de que le iban a entregar. Como los monjes le estaban custodiando, no podía salir a avisar a nadie.

Tesla trató de volver a por los personajes, pero entonces los secuaces del conde ya habían llegado a escena. Durante la escucha también se enteró de que el Conde estaría esta noche en la fábrica de Edison cerrando un trato muy importante para sus negocios. Si fastidian sus negocios, tal vez sea la forma de evitar más presión por parte del conde.

4- LA FÁBRICA DE EDISON

Los personajes pueden decidir la mejor forma de entrar en la fábrica. Obviamente, después de los últimos sucesos, los hombres del conde estarán más que alerta y, desde luego, conocen el aspecto de Tesla y el de los personajes. Si pasan por los alrededores de la fábrica comprobarán que está fuertemente vigilada. Puedes estimar la fuerza de esta seguridad con una tirada de Percepción y dar más detalles a cada éxito que se saque, por ejemplo:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 128 09/01/17 20:39

LA TEORÍA DE TESLA

- ***0 Éxitos:*** Se verán muchos hombres. Pero cuando él o los personajes que fueran a los alrededores estén investigando, un guardia escuchará algún ruido. No les pillarán, pero no podrán saber más allá de que hay varios hombres armados.
- ***1 Éxito:*** Hay unos cinco hombres en la entrada principal y un número indeterminado de ellos en la parte de atrás. Los hombres de la entrada están armados con fusiles y escopetas.
- ***2 Éxitos:*** La información de 0 y 1 éxitos con el añadido de conocer que hay otro grupo de entre 5-6 guardas también armados con escopetas y fusiles.
- ***3 Éxitos:*** En el tejado, hay dos hombres armados con una carabina y al menos, otro grupo de 5-6 dentro del edificio.

Deja a elección de los jugadores como entrar en el edificio, no obstante, dejamos algunas opciones que podrían ser interesantes:

- ***Entrar por la fuerza:*** No hay mucho más que mencionar, sería entrar a lo Rambo. Si se han sacado 3 Éxitos en la anterior tirada de Percepción, los personajes contarán con el "factor sorpresa" Que les dará el primer turno de la iniciativa sin posibilidad de que los enemigos les respondan durante el primer turno. Si sacaron menos de 3 éxitos, entonces se hará una iniciativa normal, ya que los hombres de la carabina les verían desde el tejado.
- ***Disfrazarse de un secuaz del conde:*** Los personajes podrían volver a algún lugar que sepan que está frecuentado por el conde (un bar o local, restaurantes, barrios en especial…) Para conocer estos lugares bastará una tirada de 2 éxitos de cualquier habilidad social o de negociación que quieras emplear. Es decir, pueden valer tiradas de comercio o actuación con alguna especialización. Algunos ejemplos podrían ser: Sobornar a un policía, buscar información en los bajos fondos…Cuando vayan al local de los secuaces, habrá un conflicto en el que los personajes deberán derrotar a los secuaces, los personajes pueden cogerlos por sorpresa, o luchar contra ellos directamente. Ten en cuenta que Tesla irá con ellos. Puedes realizar una tirada de Percepción de los guardias a 3 éxitos de dificultad, si la superan, se darán cuenta de que los personajes se disfrazaron. Tal vez por algo que dijeran al hablar o su forma de actuar. Puedes bajarle la dificultad a los guardias si alguno de los personajes hace algo realmente llamativo o sospechoso.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 129 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

- **Entrar con sigilo:** Es difícil, pero podría hacerse. La tirada inicial será de Sigilo pudiendo aplicar la especialización de seguridad con 4 éxitos de dificultad. Se puede restar 1 éxito a la dificultad de la tirada de sigilo por cada éxito que se haya obtenido en la tirada anterior de percepción. Ejemplo (Se obtuvieron 2 éxitos cuando los personajes fueron a inspeccionar los alrededores de la fábrica. La tirada de Sigilo será de dificultad 2) Aunque las probabilidades de que un personaje falle, son altas. Si se da el caso, los guardias darán la alerta y tendrán que acabar entrando por la fuerza.

Estas son las tres formas principales de entrar en la fábrica, aunque si a los jugadores se les ocurre alguna otra forma de entrar, el consejo es dejar que lo intenten a su manera e improvisar.

La fábrica dispone de tres plantas. Una de ellas es un espacioso sótano donde están los generadores de electricidad que surten de energía a la fábrica y de electricidad a la ciudad, la planta principal es también una sala muy amplia repleta de estanterías y circuitos eléctricos, donde se fabrican luces de alumbrado y bombillas y, en la planta superior, se encuentran una zona de pasillos con varios despachos donde se encuentran los gerentes de la fábrica. Si consiguen entrar en la fábrica de forma sigilosa podrán andar tranquilos durante un tiempo, hasta la sala de los generadores y allí podrán sabotearlos si lo desean. Tesla es el más adecuado para esta acción y le pueden ayudar aquellos personajes que tengan la habilidad Ciencias con la especialización de Física. Si no tienen dicha especialización, no podrán ayudarle. Tesla necesita sacar 2 éxitos para lograr la acción.

Si no lo logra, hará saltar las alarmas, aunque otra opción podría ser destruir los generadores mediante fuerza bruta, en tal caso, las alarmas saltarán de inmediato. Si en cambio se va a las oficinas de la segunda planta, no serán descubiertos hasta más adelante. Si entran por la fuerza bruta, deberán pelear contra los guardias desde el principio para poder investigar la fábrica con más detenimiento. Se puede realizar una tirada de académicas en las oficinas con la especialización de derecho a 3 éxitos de dificultad para averiguar que el conde financia la fábrica con dinero negro.

Con una tirada de Percepción + Descubrir a 3 éxitos se puede encontrar un periódico en uno de los cajones de las oficinas. En el periódico aparece una fotografía en la que sale el conde, Tesla le reconocerá. No obstante, en los titulares aparece otro nombre por el cuál no le conocen y no se le relaciona como el conde…

En la foto en cuestión, aparece con el traje de un convicto bajo la acusación de crímenes de fraude. En otras palabras, el conde es en verdad un criminal que robó la identidad de Adam Grijnai. Los

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 130 09/01/17 20:39

LA TEORÍA DE TESLA

personajes pueden realizar más tiradas de percepción, académicas o comercio a 2 éxitos para sacar más datos del falso conde. Su nombre de verdad es Richter Flammel y estos son los datos que se puede obtener sobre él:

- ***Tirada de Comercio:*** Se descubren unos fondos que van destinados a una sociedad del Imperio Austrohúngaro. Estos fondos parecen ser sacados de beneficios obtenidos en la fábrica de Eddison y otros negocios del supuesto conde.
- ***Tirada de Académicas o Percepción:*** Se descubre que la sociedad a la que van destinados los fondos tiene relación con una facción que los Campeones han perseguido en otras ocasiones, de hecho, el nombre de Richter Flammel resulta familiar, aunque no consiguen averiguar por qué.

Cuando los personajes terminen de sabotear los generadores e inspeccionar la fábrica aparecerá el conde ante ellos, como si ya los estuviera esperando:

-"Les estaba esperando, caballeros"

Tras estas palabras, ordenará a sus hombres que ataquen. Si ya derrotaron a todos los hombres de la fábrica, vendrán nuevas fuerzas del conde, alrededor de unos diez hombres. Y eso no es todo. En la planta principal se abrirá un hangar que dará paso a un nuevo peligro, una peligrosa máquina inventada por el falso conde. Si derrotan al conde y a la máquina antes que a los secuaces, estos huirán con el rabo entre las piernas sabiendo que no pueden hacer nada para enfrentarse a los personajes. Por supuesto, Tesla apoyará a los campeones durante la batalla.

FINAL

Al finalizar, las fuerzas locales se llevarán al falso conde y las pruebas obtenidas. Bojan aparecerá en la escena para darles las gracias a los Campeones y felicitar a Tesla por librarse finalmente del conde. Tesla le contará a Bojan todo lo acontecido y el rector de la universidad se quedará pensativo durante unos segundos. Después propondrá a Phileas Fogg el ingreso de Tesla en los Campeones de Verne.

Deja la elección a los jugadores. Años más tarde, Tesla consigue comprobar el uso de la corriente alterna con grandes resultados.



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 131 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

PERSONAJES ALIADOS Y ENEMIGOS

NIKOLA TESLA

CONCEPTO: Científico

HABILIDADES: *Académicas 3 (Inglés 1, derecho 1, actuación 1), Atletismo 2 (carrera 1), Ciencias 4 (física 2), Combate a distancia 3, Combate Cuerpo a Cuerpo 1, Conducción 1, Defensa 2, Diplomacia 2, Ingeniería 4 (reparar 1), Manipulación 1, Percepción 3 (escuchar 1), Sigilo 1, Supervivencia 1.*

ARMAS: *Pistola Cal. 20 (Daño 2)*

PUNTOS DE VIDA: 9

PUNTOS DE HÑEROE: 5



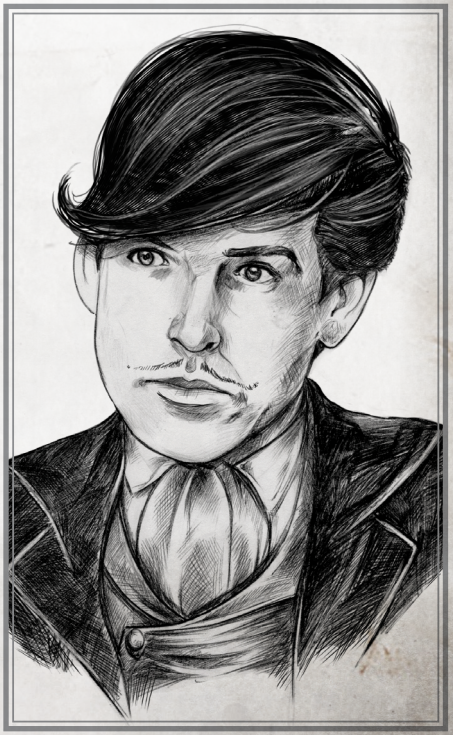
ADAM GRIJNAI

CONCEPTO: Científico

HABILIDADES: *Combate Cuerpo a Cuerpo 3 (Pelea 1), Combate a Distancia 2 (pistolas 1), Ingeniería 3 (artillería 1), Diplomacia 2 (liderazgo 1), Conducción 3, Atletismo 2 (reflejos 1).*

ARMAS: *Puño americano (Daño 2), Pistola Cal. 20 (Daño 2)*

PUNTOS DE VIDA: 9



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 132 09/01/17 20:39

LA TEORÍA DE TESLA

MÁQUINA DE EDISON

CONCEPTO: Detective

HABILIDADES: *Combate a Distancia 3 (artillería 1), Combate Cuerpo a Cuerpo 3 (pelea 1), Conducción 3 (maquinaria 1), Atletismo 1*

ARMAS: *Ametralladora Gatling (Daño 3), Brazo mecánico (Daño 2).*

ESTRUCTURA: *12*

BLINDAJE: *Absorbe 1 punto de daño*

AVENTURA PARA CAMPEONES DE VERNE : MIGUEL A. MORENO

3:FRANCIA 1878

INTRODUCCIÓN

Francia, 1878, es una aventura auto conclusiva para el juego de rol Campeones de Verne y que puede jugarse entre 1-2 sesiones de juego. Esta aventura repleta de acción, está concebida para un grupo de entre 2 a 6 Campeones sin miedo al peligro, y puede jugarse sin problema de manera inde-pendiente o como parte de una serie de aventuras.

Durante la aventura, los Campeones viajaran al corazón de la vieja e inestable Europa de finales del siglo XIX, donde visitaran la exposición Uni-versal de Paris. Allí y con la inestimable ayuda del gobierno francés, tendrán la misión de desbaratar los planes del mercenario, pirata y ladrón Búlgaro Yvan Striga y su legión de esbirros, una suerte de terroristas internacionales que amenazan el evento. Como Campeones, los jugadores tendrán el compromiso de proteger la ciudad de París, la Ex-posición Universal y a sus despreocupados visitantes, de los planes que Yvan Striga y sus secuaces, como marionetas al servicio del megalómano Ro-bur, pretenden llevar a cabo. ¡Buena suerte Campeones!

1- LA GUERRA FRANCO-PRUSIANA

Es una mañana de un gélido día dHace solo siete años que Francia cayó derrotada frente a la orgullosa Prusia en la guerra Franco-Prusiana (19 de julio del año 1870 - 10 de mayo del año 1871), un tiempo escueto en el cómputo del devenir de la historia, pero que ha bastado para que los antaño territorios franceses de Alsacia y Lorena anexionados ahora por Prusia tras su victoria, y unidos a la confederación de Alemania del norte, Bavie-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 133 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

ra, Sajonia y Hannover, propicien la reestruc-turación del mapa Europeo. La antigua Prusia se transforma ahora en una potencia más, un joven, próspero y poderoso Imperio, el Imperio Alemán.

Aunque la recuperación francesa es lenta, tras verse obligada a abonar a Alemania la indemniza-ción de guerra de cinco billones de francos de oro y la financiación de los costos de ocupación de las provincias del norte de Francia, la tensión diplomá-tica entre los países vecinos va decreciendo y la situación comienza a normalizarse, eso sí, bajo la atenta mirada del resto de potencias europeas, pero sobre todo de Inglaterra que desconfía de las inten-ciones e intereses del recién nacido nuevo Imperio Alemán.

2- LA EXPOSICIÓN DE PARÍS 1878

La de París fue la tercera feria universal de este tipo en el siglo XIX, cuyo tema fue la Agricultura, Artes e Industria, y en la que no se escatimo en gastos, como una oportunidad de resarcirse y recu-perar el orgullo patrio perdido por los franceses tras la derrota sufrida a manos de los alemanes en la guerra franco-prusiana.

La Exposición tuvo lugar del 1 de mayo al 10 de noviembre de 1878 y fue a gran escala, mucho ma-yor que ninguna otra acontecida antes en cualquier otro lugar del mundo. Ocupó 66 acres (267.000 m²); el edificio principal situado en el Campo de Marte ocupaba 54 acres (219.000 m²). Las exposi-ciones francesas llenaron la mitad del espacio expositivo, con el restante espacio dividido entre las demás naciones del mundo, Reino Unido, la India Británica, Canadá, Victoria, Nueva Gales del Sur, Queensland, Australia del Sur, la Colonia del Cabo y algunas de las colonias de la corona británica, Estados Unidos, Suiza, Turquía, Holanda, Italia, Bélgica, Países Bajos, Rusia, Grecia, Japón, China, Francia, Siam, Marruecos, Portugal o España son solo algunos de los 36 países participantes. Alemania fue el único país importante que no fue re-presentado en la muestra por razones obvias.


L'EXPOSITION DE PARIS
JOURNAL HEBDOMADAIRE
BUREAUX
7, RUE DU CROISSANT, PARIS

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 134 09/01/17 20:39

FRANCIA 1878

Los edificios y el recinto ferial estuvieron prácticamente inacabados hasta el día de la inauguración, ya que complicaciones políticas impidieron al gobierno francés prestar más atención a la exposición hasta seis meses antes de su apertura.

Finalmente la exposición abrió sus puertas a más de 13 millones de personas que pagaron por asistir a la exposición de París, convirtiéndola en un éxito financiero. Una vez finalizado el evento, la mayoría de los edificios construidos por naciones extranjeras en el emplazamiento de la feria fueron donados, o vendidos, al gobierno de París.

3- DISTRIBUCIÓN DEL EVENTO

Básicamente el complejo donde se desarrolla la Exposición Universal se encuentra en pleno corazón de París (Distrito XVI) y está dividido en dos partes, separadas por el rio Sena y a su vez unidas por el puente de Jena. Estas dos zonas son la de los Jardines de Trocadero y la de los Campos de Marte, en esta última es donde realmente está concentrado el núcleo de la exposición.

4- JARDINES DE TROCADERO

La zona de Trocadero está compuesta por varios kilómetros de jardines, fuentes, pequeños lagos e infinidad de obras arquitectónicas, estatuas y otros conjuntos escultóricos de piedra y bronce, algunos de los cuales han sido creados especialmente para la ocasión, adoptando tamaños y formas diversas.

Trocadero está concebido como una zona de recreo y descanso, donde los visitantes de la exposición pueden detenerse entre los mil y un tenderetes de artesanía o locales de comida de todas partes del mundo, visitar los diferentes museos, asistir a conciertos y conferencias o simplemente huir del bullicio concentrado en los campos de Marte.

Al tratarse Trocadero de un emplazamiento ligeramente elevado sobre la colina de Chaillot, el majestuoso Palacio de las Artes ha sido ubicado en su cima, dominando el paisaje. El Palacio de las Artes es una preciosa estructura de arquitectura de reminiscencia árabe, todo el construido en piedra, acero y cristal, y que cuenta con sendas torres de 76 metros de altura, torres que contienen una serie de elevadores hasta su cúspide, y que están flanqueadas por dos galerías adyacentes, que a modo de brazos, delimitan el margen del parque.

En el núcleo central del Palacio de la Artes, se encuentra el Palacio de la Música, que funciona simultáneamente como magistral sala para conciertos, opera, y escenario de presentaciones y debates, siendo capaz de abarcar entre 4.500 y 6000 personas como aforo.

Las dos enormes galerías laterales al este y al oeste del Palacio de las Artes, divididas en multitud de estancias, hacen la función de enorme con-junto de museos internacionales. Es este un lugar donde es posible descubrir desde una colección de violines Stradivarius, a las joyas de la corona Inglesa, diversas pinturas de ilustres artistas como Rembrandt entre otros muchos impresionistas, muestras de metales preciosos usa-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 135 09/01/17 20:39

dos en la confección de diversas artesanías (Oro y Plata principal-mente), una exposición de libros históricos y primeras ediciones, Códices Medievales, Manuscritos y bocetos de Da Vinci, Arte y Artesanía sudamericana precolombina, joyas preciosas y diamantes de África Occidental e India, Camboya y Filipinas, restos arqueológicos traídos de Egipto y Grecia, muestras de animales extintos estudiados por la Paleozoología, además de una gran muestra zoológica, así como maquetas y planos de grandes obras y construcciones de ingeniería civil, presas y puentes de todo el mundo, entre los que destaca poderosamente el museo de la marina, con una amplia selección de maquetas de barcos y reconstrucciones de las batallas navales más importantes de la historia, inclusive una réplica, casi a escala real, de un pequeño astillero.

En el área de recreo al aire libre, ya fuera del Palacio de las Artes, destaca especialmente el acuario gigante subterráneo que ocupa más de 2.000 metros de superficie y contiene más de 100 especies diferentes de animales acuáticos, principalmente peces, tanto de agua dulce como de agua salada.

El acuario de Trocadero cuenta con más de 21 secciones independientes, dispuestas a lo largo de una serie de galerías cavernosas, recreadas a imagen del fondo marino por las que los visitantes pueden deambular sin restricciones.

También obtienen una gran acogida las primeras farolas eléctricas, unas 100 dispuestas a lo largo de la avenida de la Opera y la Plaza de la Opera, que utilizaban las primeras bombillas creadas por Thomas Edison, y por supuesto la cabeza de la Estatua de la libertad, que con 20 metros de altura permitía a sus visitantes acceder a su interior y ascender por ella hasta la balconada de su corona.

Por último, en la zona más alejada del Palacio de las Artes, y situado en una amplia explanada, puede visitarse un enorme globo aerostático, "El globo cautivo" de Henri Giffard que sirve como atracción y que es capaz de elevarse en el aire alrededor de unos 40 metros, transportando en su cesta hasta medio centenar de personas.

5- CAMPOS DE MARTE

Situados al otro lado del puente de Jena en di-rección opuesta a Trocadero se encuentra el grueso de la exposición Universal, a la que puede accederse a través del Palacio de la Industria, la cara frontal de la exposición en los ajardinados campos de Marte.

La apariencia del amurallado Palacio de la Industria, coronado por un enorme reloj que marca las horas en 24 países diferentes de manera simultánea, en realidad no recuerda a un palacio en absoluto, sino que parece más bien una mezcla entre una nave Industrial, mercado y una estación de tren, un edificio ampliamente iluminado por cristaleras y vidrieras, que sirve como zona de tránsito entre el exterior y la exposición en sí misma.

La zona de los Campos de Marte, que se encuentra inmediatamente

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 136 09/01/17 20:39

FRANCIA 1878

delante del Palacio de la Industria, cuenta también con algunos parques y jardines como Trocadero, pero en mucho menor número, entre sus fuentes y jardines es posible encontrar dispuestas como esculturas, otras secciones de la desensamblada estatua de la libertad.

La zona central de los jardines de Marte, llamada Avenida de las Naciones, cruza de Norte a Sur formando una recta la exposición al completo, y permanece al aire libre sin cubrir, mientras que el resto del espacio y los expositores de los diferentes países yacen cubiertos, bajo construcciones independientes de la más diversas formas y materiales.

Dispuestos a lo largo de toda la Avenida de las Naciones, los puestos de cada país hacen gala de maestros artesanos de los más diversas oficios, desde cestería, a ebanistas, orfebres, tallistas, pintores, pasteleros, panaderos y un sinfín de oficios más, además existen edificios anexos de carácter lúdico en muchos de los puestos, donde poder reposar, consumir viandas o efectuar compras.

En la Avenida de las Naciones resultan especialmente llamativos los pabellones orientales por lo extravagante y exótico de su apariencia, sobre todo la representación China, con sus pasacalles y espectáculos de teatro y marionetas nocturnos a pie de calle y la Japonesa.

Esta última delegación, la Japonesa, ha dispuesto un enorme bosque de árboles en miniatura de hoja caduca en un colosal terrario, Bonsáis atendidos por una legión de maestros horticultores experimentados en todo momento, y que puede visitarse libremente a modo de jardín botánico.

Un poco más adelante, la llamada calle del Cairo, engloba la presencia de varios pequeños países coloniales, además de otras potencias como Turquía, Persia, Egipto y la India. La Calle del Cairo muestra un enorme Zoco (Mercado tradicional), donde tiendas de cachivaches, tejidos, cerámica y artesanía variada, de especies y repujado aparecen por doquier, incluso pueden encontrarse establos con camellos, caballos y otros animales como cabras y ovejas.

Ya llegando al final de la Calle de las naciones, cerca del límite de la exposición y a la sombra de la Escuela Militar, es posible disfrutar del espectáculo de los “Carrillons” (Campanadas) un edificio bajo y ricamente decorado con motivos musicales, sirve para albergar en su interior todo tipo de campanas de formas , materiales y tamaños variables, que resuenan y repiquetean, volteando sobre si mismas en secuencia, creando estridentes melodías de una cautivadora sencillez y belleza.

Las Galerías de las Maquinas se levantan tanto a la izquierda (Galería de las Maquinas Francesas) como a la derecha (Galería de las maquinas Extranjeras) de la zona más alejada del eje central de los Campos de Marte, y están formadas por un conjunto de naves industriales y pequeños talleres dispuestos en hilera.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 137 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

En las galerías de las maquinas se muestran eminentemente maquinaria industrial de pequeña y gran escala, máquinas de vapor de todo tipo, locomotoras, calderas, imprentas, aparatos textiles, grandes secadoras o forjas, pero también maquinas destinadas al consumo doméstico como la máqui-na, de escribir, la lavadora doméstica, el frigorífico, la máquina de coser, el motor de cuatro tiempos, ventiladores, el megáfono, el tocadiscos o el recién nacido teléfono de Alexander Graham Bell.

Destacan en esta sección las maquinas automatizadas y aquellas que usan una fuente de energía alternativa al carbón, como los inventos que funcionan con luz solar de Augustien Mouchot y Abel Pifre o las de sistema hidráulico.

Los elementos de mobiliario más extravagantes y carismáticos, desde pequeñas mesas de café a baúles, mesas o armarios, todos ellos de una manufactura exquisita, obtienen también un lugar destacado en las Galerías de las maquinas, en especial los tallados artesanalmente por países como España, Marruecos, Rusia, Italia y por supuesto los profusamente decorados productos franceses, como los secreteres, carrozas y coches de caballos.

6- EL VILLANO, YVAN STRIGA

Yvan Striga, criminal sin escrúpulos, asesino, pirata y mercenario búlgaro al servicio de Robur, de Prusia o de cualquiera que sea capaz de pagar su precio, es un personaje de la obra de Julio Verne, *"El Piloto del Danubio"*.

Striga en un hombre joven alto y corpulento, bien parecido, de pelo rubio y ojos azules claros, que tiene pocos reparos en actuar de manera vio-lenta para conseguir sus objetivos.

Durante la guerra Franco-Prusiana, Yvan Striga había servido como mercenario al servicio de Prusia en varios conflictos hasta la batalla de Sedán, causando serios contratiempos a las fuerzas francesas.

Robur, aliado de los Prusianos, conoció la fama de Striga y tardo poco tiempo en contactar con él y reclutarlo para su causa. Una semana después de la derrota francesa del Sedán, el mercenario pareció desaparecer de la faz de la tierra, aunque en realidad comenzó a trabajar como aliado del maquiavélico Robur en una nueva y prospera carrera criminal.

7- EL OBJETIVO DEL ATAQUE

Tanto Robur como Striga comparten objetivos comunes atacando la Exposición Universal, aunque con algunos matices diferentes.

Por una parte Robur pretende demostrar su poderío técnico y bélico, en un alarde de vanidad, demostrando su capacidad y fuerza frente a las mayores potencias del mundo.

Striga, por su parte y como mercenario acostumbrado al uso de la fuerza para lograr sus objetivos,

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 138 09/01/17 20:39

FRANCIA 1878

entiende y comparte el ideal de la demostración de poder de su colega, pero el mercenario es un hombre tan violento como ambicioso, que pre-feriría ver a una Europa doblegada bajo su propia bota y no la de ningún otro.

Aunque Striga no traicionara a Robur bajo ninguna circunstancia, como dicta su corrompido y personal sentido del honor, si tratara de sacar un provecho personal durante el ataque, quizás quedándose parte del botín para sus propios fines y maquinaciones.

Expoliar una muestra universal, donde las más grandes y poderosas naciones del mundo conocido exponen sus últimos logros científicos, mecánicos y prototipos o las más maravillosas e incalculables obras intelectuales, arqueológicas y artísticas, supondría para la causa de Robur un importantísimo beneficio tanto en especies como económico.

Si los villanos tuvieran éxito en su empresa, las consecuencias podrían ser catastróficas.

Striga y sus esbirros trataran de obtener en la exposición obras de arte en general, como pinturas, manuscritos, cerámicas, estatuillas, joyas, y también aparatos, prototipos, fotografías, documentación y planos de todo tipo de objetos expuestos, en especial aquellos que sean mecanizados, a vapor, industriales o eléctricos.

También trataran de obtener muestras de aleaciones de metales, soluciones, líquidos de conservas o compuestos químicos novedosos.

En caso de no ser posible ninguna de las anteriores, los villanos no dudaran en tratar de secuestrar a científicos e inventores, personalidades para pedir rescate, embajadores o ministros, aunque esta no será su prioridad, sino una opción alternativa como último recurso.

AVENTURA

Los Campeones han sido reunidos y ya viajan de camino a París a bordo del *"L`intrepide"*, uno de los trenes que lleva hasta la Gare du Nord (Estación del Norte), en el centro de Paris a una hora escasa a pie de la exposición, allí supuestamente alguien deberá recibirlos.

Ya sea por petición del gobierno francés o bien como agentes de otra potencia Europea o extranjera, los Campeones viajan con la intención de tratar un asunto de la máxima urgencia con las autorida-des francesas de la capital, asunto del que han recibido pocos o ningún detalle. Los aventureros pueden haberse conocido anteriormente en alguna aventura previa o ser desconocidos a bordo del mismo tren, de cualquier forma, un Director de juego perspicaz sabrá aprovechar este momento para que los jugadores interactúen entre ellos y se pongan al día.

ACTO PRIMERO: ASALTO A L'ÍNTREPIDE

Algo no marcha bien, haz que alguno de los Campeones haga una

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 139 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

tirada de Percepción o Descubrir que requerirá 2 Éxitos para superarse. Superada la tirada se percataran de que el tren no se ha detenido en la última estación que acaban de dejar atrás, y que además este no deja de acelerar.

El nerviosismo comienza a hacer mella entre el pasaje cuando voces y gritos provenientes de los vagones delanteros llegan hasta ellos, si alguno de los Campeones realiza una tirada de Escuchar, con 1 Éxito distinguirá claramente voces en un idioma extranjero desconocido, si obtiene 2 Éxitos reconocerán que se trata de varias voces hablando en alguna lengua eslava (Búlgaro). El ruido del disparo de un arma de fuego y una marabunta de gente histérica huyendo, será el detonante que confirmara las sospechas de los Campeones ¡Están asaltando el tren!

Los Campeones deberían moverse con relativa dificultad entre el pasaje hasta lograr alcanzar los vagones delanteros, una vez allí podrán descubrir un grupo de tres hombres armados con pistolas, interrogando a los atemorizados miembros del pasaje y del servicio en busca de algo o alguien.

Por supuesto aunque los Campeones pueden ignorarlo en ese momento, los asaltantes son mercenarios de Striga y los buscan a ellos, de alguna manera deben haber averiguado que se dirigían a París y pretenden impedir que lleguen a su destino.

Si los Campeones son identificados por los hombres armados o tratan de reducir a los asaltan-tes comenzara una refriega. Si logran reducir a dos de los tres asaltantes, el tercero tratara de huir sal-tando del tren en marcha, pero ninguno de ellos revelara ninguna información al respecto de sus intenciones, antes preferirán la muerte.

Solucionado el problema de los asaltantes queda el de controlar el tren, que continua su imparable marcha a toda velocidad. Los mercenarios tomaron la decisión de bloquear los últimos vagones delanteros que llevaban hasta la locomotora, de manera que es imposible forzar las puertas, por lo que los campeones deberán acceder al exterior del último vagón transitable y avanzar por el techo, con el peligro que esto conlleva, ya que deberán superar varias tiradas de Reflejos o Trepar con dificultad media (a criterio del Director de Juego).

Una vez accedan a la locomotora descubrirán al maquinista tendido en el suelo, herido e incons-ciente con un fuerte golpe en la cabeza, podrán entonces intentar despertarlo y hacer que el contro-le el tren o si alguno de ellos tiene suficiente pericia en la habilidad de Conducción de Ferrocarriles, podría intentarlo el mismo, la dificultad de esta tarea requerirá de 3 Éxitos en la habilidad indicada para superarse.

Una vez controlado el tren y reducidos los asaltantes, los Campeones llegaran a la estación de París sin más problemas.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 140 09/01/17 20:39

FRANCIA 1878

ACTO SEGUNDO:
ÚLTIMA PARADA PARÍS, FRANCIA

El Inspector especial Moris Chevalier, un hombre de baja estatura y algo rechoncho pero de mirada dura e inquisitiva, perteneciente de la Gendarmería francesa de asuntos exteriores, aborda el tren en cuanto se detiene en la última estación, ya en París, ladrando enérgicas ordenes a un pequeño grupo de gendarmes que le siguen. Los policias apresan de inmediato a los derrotados mercenarios, aunque bastante sorprendidos al no tener claro que ha sucedido realmente, luego una marea azul de policías entra en tropel a la estación para evacuar el tren y las inmediaciones con celeridad.

El Inspector Chevalier identificara rápidamente a los Campeones entre el pasaje, se dirigirá hacia ellos, y luego les instara a que le relaten lo sucedido. Finalmente Chevalier les agradecera el servicio prestado para con Francia al detener el atentado del tren, y les comunicara que les estaba esperando, ya que él es su enlace, y que supo que algo no marchaba bien gracias a un telegrama enviado por el jefe de alguna de las estaciones que el tren se salto.

Los Campeones tendrán algunas dudas en ese momento, como saber quiénes eran los asaltantes del tren o cual es exactamente su misión, sin embargo Chevalier evitara educadamente sus pregun-tas de momento y les persuadirá para que le acompañen a la comisaría más cercana, con la excusa de tomarles declaración y explicarles la situación y su misión con detalle.

El Inspector es completamente de fiar y un patrita francés convencido, por lo que los Campeones no tendrán nada que temer al acompañarle. Una vez en la comisaria a escasos 10 minutos de la estación, trayecto que harán en coche de caballos policial, Chevalier les explicara la situación con detalle.

Hace apenas un mes, en una redada rutinaria a una pequeña organización criminal local, se obtuvo entre lo incautado cierta documentación sensible y el material necesario para confeccionar un potente artefacto explosivo, de compleja construcción.

Chevalier que dirigió la operación en persona y sabía que entre los arrestados, una banda de contrabandistas búlgaros de licor de baja estofa, no había nadie con la capacidad y las habilidades necesarias para construir un artefacto de aquellas características, como corroboro el interrogatorio posterior, aquellos hombres trabajaban para un tercero al que se negaban a delatar y del que Chevalier solo ha podido sonsacarles su apodo *"Le Terrible"*.

Chevalier sospechaba que *"Le Terrible"* había utilizado a esos bribones para mantener el perfil bajo mientras tramaba algo, pero el puro azar había llevado a que dicha relación fuera descubierta y el inspector, un hombre metódico y disciplinado no iba a dejar pasar el suceso por alto.

Chevalier no tenía aún un nombre, pero si una ubicación donde temía fuera colocado el artefacto

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 141 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

explosivo, ya que entre los documentos recuperados se encontraban algunos mapas pertenecientes a la Biblioteca Nacional Parisina, en concreto el plano completo de construcción de la Exposición Universal de Paris, así como mapas de ingeniería de las zonas de los Jardines de Trocadero, los Campos de Marte y de las galerías subterráneas y accesos al alcantarillado del lugar.

El asunto se había vuelto bastante peliagudo y sobrepasaba las competencias de Chevalier, que no dudo en contactar con el primer ministro francés y el embajador de asuntos exteriores, así como con los servicios de inteligencia Franceses o incluso con contactos de otros países buscando información sobre el misterioso *"Le Terrible"*.

Pronto sus temores tomaron forma, cuando una de sus fuentes le confirmo que "Le Terrible", era en realidad solo uno de los alias de un criminal internacional de origen Búlgaro llamado, Yvan Striga, alias "Garvan", "Ludko" o "Kopol" al que se asociaba con otro archí criminal mucho más peligroso, el megalómano Robur.

Una vez informado por Chevalier y ante tales evidencias, el primer ministro francés no tardo en mover unos cuantos hilos para lograr la colabora-ción de los Campeones, nombrando Inspector Es pecial a Chevalier, que representaría la máxima autoridad policial en el caso que ahora se había convertido en un asunto de seguridad nacional.

Desde entonces Chevalier apenas ha tenido una semana para peinar la gigantesca zona del evento con un número muy limitado de efectivos, incluso utilizando a los soldados de la cercana escuela mi-litar, la tarea de inspección, registro e interrogato-rio a los trabajadores de la Exposición es titánica y compleja, y de momento ha sido infructuosa.

Los Campeones se enfrentaran ahora a una carrera contra el tiempo, porque como sabrán por Chaevalier, la exposición Universal abre sus puertas a miles de visitantes… ¡En apenas unas horas!

ACTO TERCERO: EL JUEGO DE ROBUR

Una vez informados por Chevalier, este contestara todas las dudas que tengan y les suministrara toda la información que conozca de manera abierta.

Si los Campeones solicitan al Inspector revisar las pruebas del caso, descubrirán una desagradable sorpresa, ¡han desaparecido de la sala de pruebas! y como si fuera una broma, en su lugar encontraran un sobre de negro y lacrado, con un emblema dorado y la letra "R" serigrafiada en el frontal.

El sobre descansa apoyado en un pequeño reloj sin mecanismo, que marca las 12 en punto (Hora en que la bomba hará explosión al día siguiente) y un objeto rectangular y de pequeño tamaño, que no sabrán identificar con certeza (Una

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 142 09/01/17 20:39

llave especial que permite desactivar la bomba) está justo a su lado.

El sobre contiene una nota manuscrita con un escueto mensaje en tono burlón y de desafío que reza:

> *"Estimado Inspector Chevalier, buena suerte a usted y sus amigos en su búsqueda, la necesitaran, no espero que hombres de capacidades tan limita-das puedan detener lo que está en marcha, así que no se torturen demasiado cuando fracasen y re-cuerden: Herrare Humanun Est (Equivocarse es humano)". Atentamente "R"*

Chevalier se mostrara furioso por este hecho y recorrerá la Gendarmería vociferando a sus subalternos en busca de un culpable, que al igual que las pruebas, nunca aparecerá, ¿o sí?.

La nota obviamente es de Robur, que una vez más va un paso por delante de los Campeones.

El como Robur, o más concretamente alguno de sus agentes, ha sido capaz de hacer desaparecer las pruebas y sustituirlas por los objetos que encuentran los Campeones es todo un misterio, que queda a discreción del Director de Juego revelar o no.

Lo que está claro en este punto es que el criminal parece tener ojos y oídos en todas partes, inclu-so dentro de la policía y no temer ni a Chevalier ni a los Campeones en absoluto.

Si los Campeones insisten, Chevalier o cualquier otro hombre bajo su mando puede llevarlos al lugar donde se realizó la redada en busca de pistas adicionales, como documentos ocultos o para interrogar a posibles testigos.

Si los Campeones actúan con cortesía y se han ganado el respeto de Chevalier, este puede dejarles interrogar a los detenidos de la comisaria, entre los que se encuentran los asaltantes del tren, y que permanecen custodiados en las celdas del primer piso del edificio.

Si los Campeones deciden interrogar a los detenidos utilizando la fuerza, deberán hacerlo a espaldas de Chevalier o distraerlo de alguna forma o no lo permitirá. Los Búlgaros son hombres duros así que los Campeones necesitaran al menos 3 Éxitos usando la Persuasión para lograr algo de información.

Si los Campeones se muestran impasibles con los criminales, descubrirán dos datos fundamentales, por un lado la ubicación de la bomba y por otro que el extraño objeto que obtuvieron en la sala de pruebas es una llave para desactivarla (Si es que llegan a tiempo para hacerlo).

Si los Campeones son demasiado nobles para usar la fuerza contra los criminales detenidos, se muestran demasiado blandos o fallan sus tiradas, solo averiguaran uno de los dos datos, es decir o el lugar de la colocación del artefacto o que el objeto rectangular que encontraron en la sala de pruebas es una llave (aunque esto pueden llegar a intuirlo o imaginarlo), los Búlgaros se negaran a decir nada más.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 143 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

UBICACIÓN DE LA BOMBA	
1	Acuario gigante de Trocadero
2	Cimientos del Palacio de la Música
3	Cabeza de la Estatua de la Libertad
4	Cimientos del Palacio de la Música
5	Palacio de la Industria
6	Calle de las Naciones.

ESCENA ALTERNATIVA 1: EL AGENTE INFILTRADO

Si el Director de Juego lo prefiere en vez de interrogar a los prisioneros los Campeones y Chevalier pueden centrar sus esfuerzos en encontrar a quien robo las pruebas de la comisaría, este claro será sin duda un Policía que trabaja para Striga o Robur directamente, bien voluntariamente bien forzado o chantajeado por algún motivo.

¿Cómo llegar a encontrar a este agente doble y recuperar las pruebas? Consultando el acta de registro a la entrada de la sala de pruebas, iniciando un registro sorpresa en la comisaria esperando encontrar una pista que delate al culpable, interrogando a otros policías sobre si han presenciado algún comportamiento sospechoso últimamente, o cualquier otro medio que consideren adecuado.

Si el agente infiltrado es descubierto podrían tratar de atraparlo e interrogarlo para obtener la información de la localización de la bomba, o con suerte, y si no han sido destruidas , recuperar las pruebas que el agente robo de la comisaría.

ACTO CUARTO: RUMBO A LA EXPOSICIÓN

Ha llegado el momento de visitar la exposición, los Campeones abandonan la comisaria (o el lugar en el que estuvieran investigando si fuera otro) con el Inspector o en solitario, y se dirigirán hacia el distrito XVI de París, donde se celebra el evento, ya sea con los medios que les proporcione Chevalier o por los suyos propios.

Los Campeones deambularan por las calles de París atestadas de gente, en un ambiente bohemio y festivo como un evento de esta magnitud implica en una ciudad tan cosmopolita, pero sin entretenerse demasiado.

El Trayecto hasta la ubicación de la Exposición será relativamente tranquilo, aunque los Campeones tendrán la presión del tiempo sobre sus espaldas para tratar de encontrar la bomba a tiempo antes de que haga explosión e incontables inocentes acaben heridos o muertos.

El Director de juego puede optar por utilizar alguna de las escenas alternativas que encontrara a continuación en esta escena a su discreción.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 144 09/01/17 20:39

FRANCIA 1878

EVENTOS DURANTE EL TRAYECTO	
1-2	Una manifestación o revuelta de algún tipo les bloquea el paso. Si los Campeones viajaban en algún tipo de vehículo deberán abandonarlo y continuar a pie.
3-4	Un accidente ocurre a lo largo del trayecto. Puede que los Campeones no se vean afectados directamente, sin embargo la situación implica cierto peligro para los afectados o los viandantes.
5-6	Los Campeones son perseguidos y atacados por un grupo de matones contratados por Striga.

ESCENA ALTERNATIVA 2: LAS CATACUMBAS BAJO PARÍS

Al llegar al área de la exposición, cerca de Trocadero, un joven Gendarme, Mathieu Lavande, que patrullaba el margen del rio Sena junto a un compañero, informara nerviosamente a Chevalier y los Campeones de que ha encontrado algo extraño en el agua.

Si deciden investigarlos los Campeones descubrirán alguna especie de vehículo, si lo inspeccionan (Deberán sumergirse en el rio para ello) habrán descubierto uno de los minisubmarinos de Robur que llegaron a París, estancado en un pequeño banco de arena.

Obteniendo en una sencilla tirada de Descubrir 2 Éxitos o más, los jugadores encontraran además debajo del agua y en las inmediaciones, hasta otros 5 pequeños submarinos y un antiguo túnel sumergido que da acceso a las cloacas.

Obviamente los Campeones no tendrán ni idea de qué significa eso, ni qué relación tiene con la bomba, aunque pueden sospechar que el mercenario de Robur, Yvan Striga, planea algo más que colocar un simple artefacto explosivo.

Si los Campeones deciden inspeccionar el túnel subacuático avanzaran por el sin problemas unos metros entre desechos y agua turbia, para emerger abruptamente y descubrir que está conectado con una serie de antiguas galerías parcialmente inundadas pero de mucho mayor tamaño.

Explorando las galerías los Campeones deberían encontrar restos evidentes de que no hace mucho alguien ha estado allí, cosas como herramientas algunas comunes y otras más extrañas, barriles y cajas vacías por doquier, varios trajes de inmersión, lámparas de queroseno a medio consumir o bidones de combustible, así como un burdo sistema de railes utilizado para transportar, dios sabe qué.

Una tirada por Descubrir de 3 Éxitos o más revelara a los Campeones que el lugar era mucho menos ancho y alto hasta hace poco, como indican unas extrañas marcas circulares simétricas que muestran tanto paredes como el techo (Obra de las tuneladoras de Robur).

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 145 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

Si deciden seguir las marcas de las paredes, pronto los Campeones estarán recorriendo un túnel claramente nuevo, excavado en la roca y que no sigue el diseño de las antiguas galerías y catacum-bas que se encuentran bajo el emplazamiento de la exposición.

En su devenir por el túnel los Campeones llegan a una bifurcación, donde deberán tomar una difícil decisión, ya que al haber 3 tuneladoras existen 3 nuevos túneles, uno al Norte, otro al Este y el último al Oeste.

Si avanzan lo suficientemente deprisa por cualquiera de ellos los Campeones podrían ganarles terreno a los hombres de Striga y llegar a su posición actual, de cualquier forma esta pequeña tabla de acontecimientos podría hacer la tarea más interesante.

EVENTOS DURANTE EL TRAYECTO	
1-2	Los mercenarios de Striga se están retrasando por problemas mecánicos con una tuneladora o a causa de un derrumbe imprevisto les bloquea el paso.
3-4	Los Campeones se encuentran cara a cara con una pareja de mercenarios de Striga que deambulaban por los túneles haciendo guardia.
5	Una legión de ratas mugrientas y chillonas huye de algo en dirección a los Campeones.
6	Un olor nauseabundo inunda el ambiente, vapores fétidos inundan el aire y se vuelve difícil respirar con normalidad.

Si los Campeones alcanzan finalmente a los mercenarios podrían optar por espiarlos, enfrentarse a ellos directamente, volver a la superficie y pedir refuerzos al Inspector Chevalier y las fuerzas del orden (si es que no les acompañan ya) para tratar de reducirlos o intentar sabotear las tunelado-ras por su cuenta.

De cualquier forma será una dura tarea detener a todos los mercenarios y las tuneladoras en tres ubi-caciones diferentes y tan distanciadas, los Cam-peones tendrán escasas probabilidades de éxito de detener al completo a las fuerzas de Striga antes de que asalten la exposición, además si se demoran demasiado o fracasan, la bomba que Striga ha dis-puesto en la exposición detonara causando el caos e innumerables heridos y no podrán hacer nada para evitarlo.

En este punto los Campeones podrían llegar a detener a 2 de las 3 tuneladoras, pero el ataque a la exposición se llevaría a cabo por los mercenarios restantes.

ACTO QUINTO: LA HORA DE LA VERDAD

Los Campeones llegan finalmente a la sede de la Exposición Universal, conociendo la ubicación de la bomba o no.

Miles de personas hacen cola delante de los puestos de venta de tickets, algunos ya deambulan por el interior del recinto, una multitud sin igual se aglomera frente a los edificios más llamativos, caballeros, personalidades y niños disfrutan del even to in-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 146 09/01/17 20:39

conscientes del peligro real al que se ven amenazados.

Pese a los titánicos intentos de Chevalier de retrasar la inauguración de la feria, estos han sido en vano, aunque la seguridad local del recinto y multitud de unidades de Policías destacadas en la zona han sido avisadas para que presten especial aten-ción y notifiquen cualquier circunstancia extraña, el caso es que la tarea de registrar la exposición abarrotada de gente es prácticamente imposible.

Si los Campeones lograron averiguar de alguna forma la ubicación de la bomba y tienen la llave especial, podrán buscarla y tratar de desactivarla.

Si no conocen donde se encuentran la bomba, pero tienen la llave, deberán confiar en la suerte y buscar con celeridad el artefacto en varias localizaciones.

La bomba es un aparato de precisión y está preparado para detonar a las 12:00 en punto del mediodía. La bomba solo puede desactivarse con su llave, aunque si algún Campeón tuviera una habilidad realmente excepcional en Cerrajería por ejemplo, podría intentarlo manualmente, aunque existe una alta posibilidad de que el mecanismo se bloquee y estalle al ser manipulado.

Estalle la bomba o no, a las 12:00 del mediodía las tuneladoras emergerán del suelo, descargaran a las tropas mercenarias con Striga a la cabeza y sembraran el Caos en la exposición llevando a cabo el ataque según lo planeado.

Solo los Campeones y el Director de Juego pueden saber cómo se desarrollaran los eventos desde aquí ¿Lograra Striga sus propósitos?¿Serán lo suficientemente audaces los Campeones para detener a los villanos?¿Desactivaran los Campeones la bom-ba a tiempo?¿Que más sorpresas les ha preparado Robur?

De cualquier forma solo resta decir: ¡Buena suerte Campeones, la vais a necesitar!

FINAL

Existen dos posibles finales claros para la aventura, o bien los Campeones detienen el ataque a la exposición o bien fracasan en su intento, y según el desenlace sea uno u otro, existirán consecuencias, que pueden servir como fuente de sucesivas aventuras o eventos interesantes.

A continuación encontraras algunas sugerencias para expandir la trama de la aventura, o enlazarla con otras posibles aventuras futuras.

"VICTORIA PARA LOS CAMPEONES"

Si lo villanos fueran detenidos, es decir los Campeones frustraron los planes de Striga y sus secuaces y por ende de Robur, ¿Quién sabe que valiosa información podrían revelar a las autoridades con el interrogatorio apropiado?, bien podrían proporcionar alguna pista sobre el paradero de Robur, o sus próximos planes, incluso señalar la ubicación de alguna de sus guaridas secretas en cualquier rincón remoto del globo, o puede que el megalómano Robur haya dispuesto

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 147 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

ya un plan de rescate para liberar a su mercenario favorito ¡Y está teniendo lugar en este preciso instante!

También puede que Robur haya declarado una vendetta personal contra los Campeones y jure no descansar hasta verlos morder el polvo a todos

¡Los Campeones se habrán ganado entonces un formidable y peligroso enemigo para el futuro!

"DERROTADOS"

Si por el contrario los villanos lograron huir de la exposición con el botín, quizás los campeones puedan continuar su persecución un poco más, dirigiéndose hasta la academia militar del aire, en las afueras de París, donde podrían obtener algún avión Biplano que les permita continuar la persecución o incluso enfrentarse a las fuerzas de Striga en un feroz combate aéreo, antes de que se internen en el espacio aéreo alemán, donde pretenden huir.

También pueden darse implicaciones políticas a nivel internacional, represalias diplomáticas entre países o estallar algún conflicto armado a causa de los sucedido entre las naciones europeas, de ultramar, o incluso estallar una guerra mundial.

Los Campeones podrían ser acusados entonces de ser aliados del mercenario Striga, cómplices de Robur o incluso de ser espías alemanes, pasando a ser declarados criminales por el susceptible gobierno francés y el resto de naciones europeas.

Por supuesto también cabe la posibilidad de que todo lo sucedido, solo fuera una elaborada distracción para que Robur u otro de sus agentes como Herr Shultze pudiera llevar a cabo otra tarea, algo que los Campeones ni siquiera podrían llegar a imaginar ¡¿Qué diablos tramaba Robur en realidad?!

Parece que en esta ocasión Robur se ha apuntado una importante victoria y es seguro que pronto volverán a oír hablar de él.



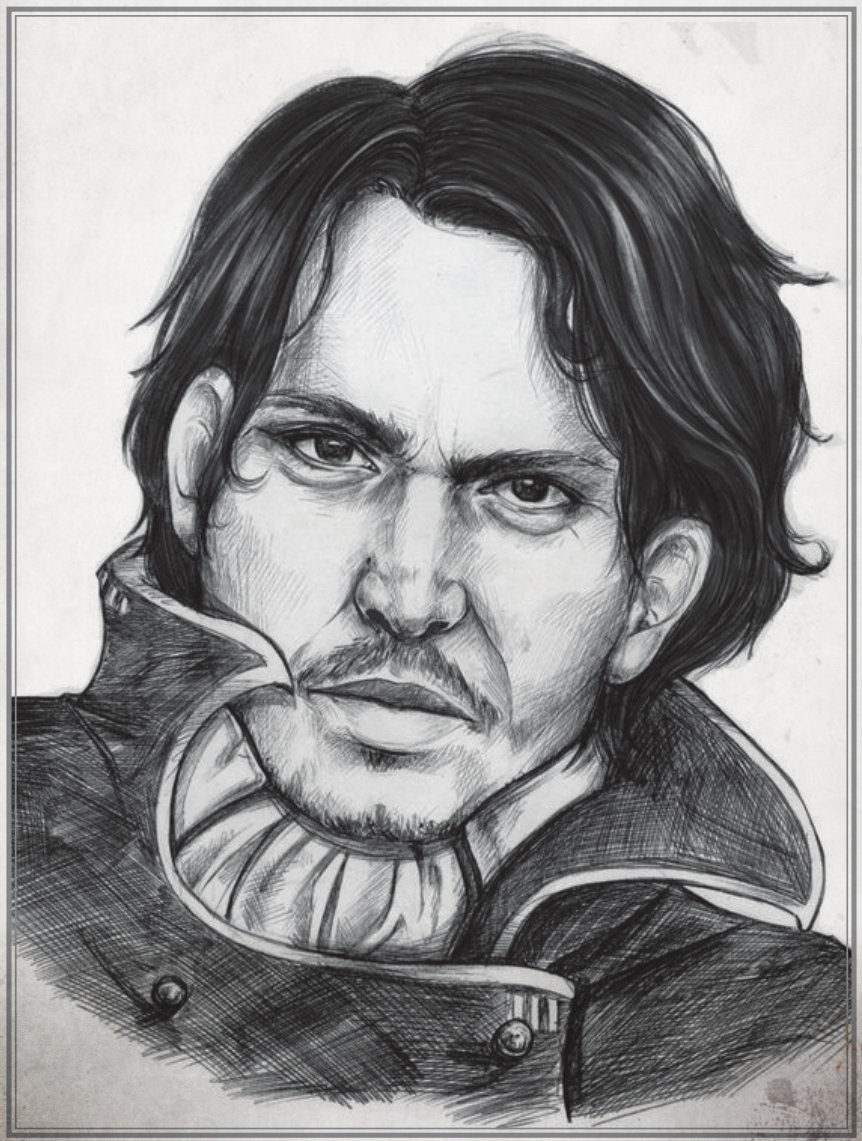
CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 148 09/01/17 20:39

CAPÍTULO XV

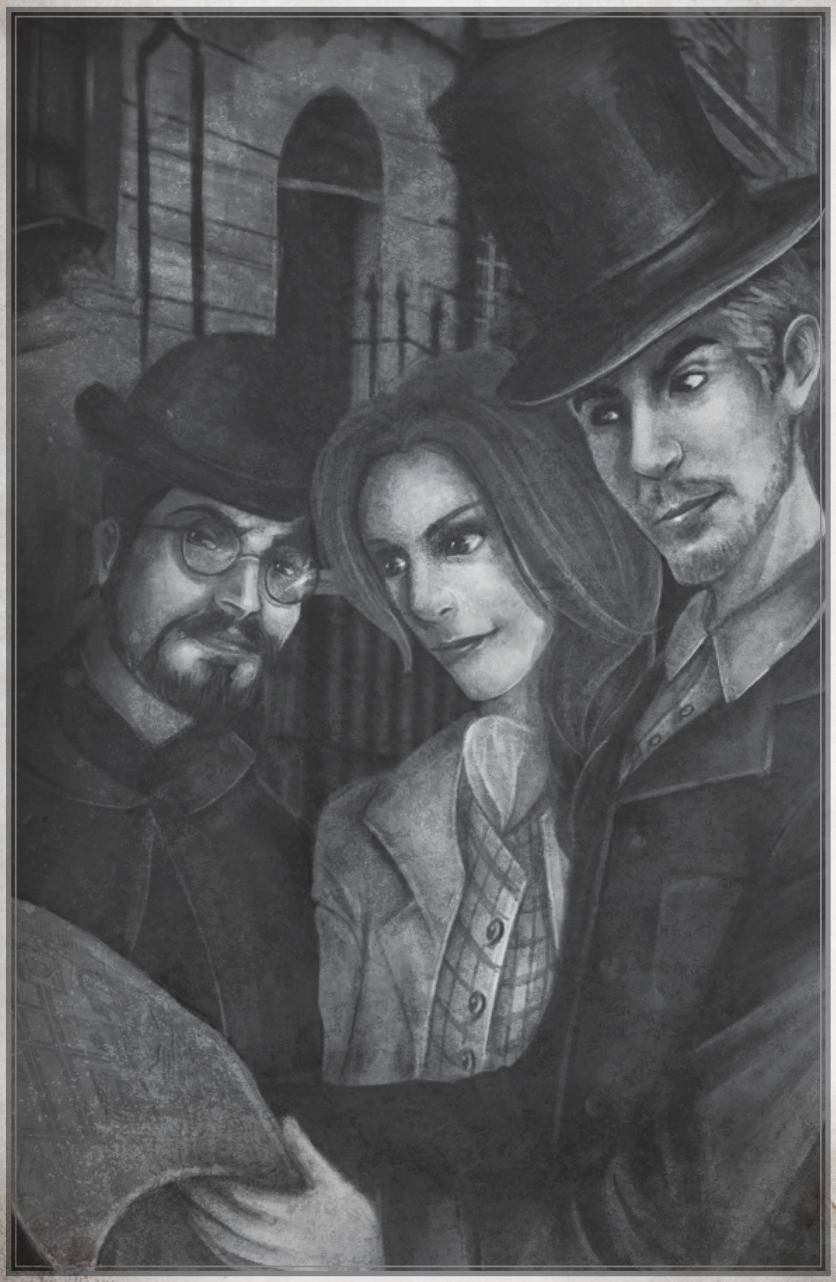
AVENTURAS LISTAS PARA JUGAR

FRANCIA 1878

IVAN STRIGA



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 149 09/01/17 20:39



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 150 09/01/17 20:39

PERSECUCIÓN EN EL TIEMPO

VERNE NEWS

4:PERSECUCIÓN EN EL TIEMPO

INTRODUCCIÓN

Londres, 1874

Un criado entrega a cada uno de los Campeones un sobre lacrado con una nota que reza así:

"Estimado señor (señora): Tengo el placer de invitarle a tomar el té en mi residencia de Mayfair street, donde me gustaría plantearle un tema que estoy segura será de su interés.

Le (la) espero a las cinco de la tarde.

Atentamente:

Loretta Carter, esposa del Capitán de Fragata James Carter."

1- ¿QUIÉN ES LORETTA CARTER?

Es una mañana de un gélido día dAquellos Campeones que sean gente de acción, relacionados con el ejército o con los Servicios Secretos Ingleses sabrán que es la mujer del Capitán de Fragata James Carter, agregado al servicio diplomático de Su Majestad... en calidad de espía y agente secreto, aunque eso es algo que no es tan conocido. Actualmente está en misión en paradero desconocido.

Los relacionados con ambientes feministas o literarios (escritores y periodistas, por ejemplo) sabrán que Loretta es una destacada sufragista, firme defensora de los derechos de la mujer, periodista y columnista de pluma tan firme y afilada como sus convicciones. Actualmente está embarazada de seis meses, porque como ella misma dice "Pretender ser igual que los hombres a nivel legal no significa dejar de ser mujer"

Por último, los que se mueven en ambientes científicos y universitarios relacionarán a Loretta con su padre, Ezequiel Grossemberg, físico y matemático de ascendencia judía, durante muchos años profesor en la universidad de Oxford y actualmente en excedencia... debido a una acalorada pelea que sostuvo con otros académicos a raíz de sus extravagantes teorías. El profesor afirmaba... ¡Que era físicamente posible viajar en el tiempo! Ha saltado recientemente a la prensa ya que fue asesinado hace apenas un par de días, al parecer por un criado que intentó robarle, o que se volvió loco, o las dos cosas a la vez...

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 151 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

TÉ, PASTAS Y JUSTICIA

Loretta es una mujer bajita y menuda, de grandes ojos marrones, pelo rebelde, nariz respingona y boquita pequeña, muchas veces fruncida en un mohín de determinación. Está absolutamente enorme con su embarazo, que le da un aspecto cúbico (es decir, que parece tan ancha como alta y no para de gruñir que por lo que se mueve ahí dentro, al igual en lugar de uno tiene dos niños... Insistirá en despedir a la doncella que trae las bandejas con el té y las pastas (de mantequilla con un toque de vainilla y canela ¡deliciosas!) y servirá ella misma a los Campeones, "para estar más íntimos" mientras les cuenta su historia:

"—Mi padre estaba convencido de que se podía viajar en el tiempo. Cuando enviudó de mi madre, se radicalizó aún más en sus ideas. Eso le llevó a pelearse con sus colegas y obsesionarse aún más en demostrar con hechos y no con teoremas matemáticos que era él quién tenía razón. Pero crear una máquina del tiempo era un proceso costoso... Finalmente encontró un inversor, un rico comerciante llamado Joshua Lindberg que le financió sus sueños... personalmente, creía que mi padre se había obsesionado hasta el punto de rozar la locura, y que había encontrado a alguien tan poco cuerdo como él con demasiado dinero... hasta que hace dos días la policía me llamó para decirme que habían asesinado a mi padre... y que tenían al asesino. Que no era otro que Robert Clayton, su criado personal, al que encontraron junto a él manchado con su sangre. No podía ser otro. Así lo cree la policía y así lo creí yo... Hasta que ayer mismo, mientras estudiaba los papeles del taller-laboratorio de mi padre ¡La máquina del tiempo regresó!

Quizá lo que dice Clayton sea cierto, por mucho que suene a locura: ¡Que el asesino de mi padre no es otro que su socio y filántropo, el señor Lindberg, que tras asesinarle huyó en la máquina al futuro! En mi estado —dice palpándose la barriga— no puedo seguirle... ¿Lo harán ustedes, para demostrar la inocencia del fiel Clayton, para llevar ante la justicia a un asesino... y para demostrar que mi padre no estaba enajenado y es posible el viaje en el tiempo?"

EL CRIADO ACUSADO, LA COCINERA TESTIMONIO... Y EL BENEFACTOR DESAPARECIDO

Los Campeones pueden visitar a Clayton, el criado acusado del asesinato de Grossemberg si así lo desean. Está en los calabozos del Yard hasta que un juez decida si está loco (en cuyo caso ingresará en el manicomio de Betlem) o simplemente finge sus desvaríos sobre viajes en el tiempo, para entonces condenarlo a cadena

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 152 09/01/17 20:39

PERSECUCIÓN EN EL TIEMPO

perpetua de trabajos forzados en Coldbath Fields. El criado es un individuo ligeramente contrahecho, de ojos saltones, dientes amarillentos y desiguales y pelo grasiento. Se aferra a su historia, que repite una y otra vez:

Su amo había construido, financiado por el señor Lindberg, una máquina del tiempo. Según él, hicieron por lo menos un viaje juntos. La noche del asesinato, Lindberg se presentó en la mansión sin avisar previamente. Clayton le abrió la puerta personalmente. El visitante pidió ver al amo, y Clayton lo llevó al laboratorio, en el sótano. Al cabo de una hora bajó a ver si necesitaban algo y encontró a su amo gravemente herido de una puñalada en el vientre.. y la máquina y la visita habían desaparecido.

La señora Agatha, la cocinera, lo encontró manchado de sangre, tratando de cerrar la hemorragia que había matado al señor Grossemberg. Como ella no vio a Lindberg, ni había huella alguna de él, se consideró a Clayton el autor material de la muerte. Que Clayton jure por sus muertos más tiernos que su amo le susurró antes de morir que había sido Lindberg quien lo mató, a raíz de una discusión sobre el invento... Pues es algo que no se cree nadie.

Sobre el tal Joshua Lindberg, si los Campeones se molestan en preguntar un poco por él, es un mercader naviero enriquecido con el comercio triangular entre Europa, América y África. Malas lenguas dicen que buena parte de sus riquezas se deben a la trata de esclavos, pese a haber estado prohibida (y perseguida) por Inglaterra desde 1835. Y por cierto, lleva dos días desaparecido. Ni su familia en su mansión ni sus socios en sus negocios saben dar fe de donde se encuentra.

PREPARANDO UN VIAJE EN EL TIEMPO

Loretta ha estudiado a fondo los diarios de su padre, y ha averiguado varias cosas: Es cierto, según esas notas, que se realizó un viaje de prueba cuarenta años en el futuro. Los experimentos anteriores a menor distancia temporal (días) no funcionaron porque, al parecer, no se puede realizar la paradoja de estar físicamente en dos sitios al mismo tiempo. Es decir, ningún ser vivo puede ir a una época, del pasado o del futuro, en la que él ya esté vivo. De este viaje de prueba hay un par de notas, que hablan de "carros infernales y ruidosos" y de "advertir a mis descendientes de que no suban a bordo de transatlánticos garantizados como inhundibles" Otro detalle curioso que sacaron de su primer viaje es que el tiempo avanza, por mucho que se viaje por él: estuvieron en el futuro seis horas, y al regresar a su época no regresaron al instante siguiente al que salieron ¡Sino pasadas esas seis horas!

Las notas hablan también de las desavenencias entre Grossemberg y Lindberg, que pudieron ser la causa de la tragedia: El inventor pretendía dar a conocer su creación y ofrecérsela al mundo, o al menos a la comunidad científica. En cambio, Lindberg pretendía sacar provecho económico del invento, argumentando que nada les impedía viajar al futuro remoto y volver con tecnología que pudieran desarrollar y explotar en su presente

(NOTA: a opción del Narrador, Lind-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 153 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

berg podría ser uno de los lugartenientes de Robur y, secretamente, querer la máquina del tiempo para su amo).

Por último, las notas tienen una explicación sobre por qué ha vuelto a nuestra época la máquina. Hay una pieza llamada "la llave de anclaje temporal". Sin ella, la máquina puede viajar en el tiempo... Pero vuelve a su época de origen transcurridas 24 h. Y la llave... estaba en el bolsillo de Grossemberg.

La máquina está construida con metal, cristal de roca y marfil, tiene una planta cuadrada de 1 m. x 1 m., una altura de 2 m. y está pintada, en su exterior, de verde. En su interior caben, bastante apretadas, cuatro o cinco personas. así que los Campeones no podrán llevar consigo demasiadas cosas... Ni siquiera grandes petates, mochilas o bultos. El Narrador les hará que especifiquen exactamente qué se llevan. Lo más al detalle posible.

Los "mandos" de la máquina son todo un panel de "calibración", repleto de palancas y ruedecillas que Loretta recomienda no tocar, pues no ha encontrado las notas de su padre respecto a su significado y funcionamiento. Sabe dónde hay que insertar la llave de anclaje (para que la nave no vuelva sola dejando atrás a los viajeros) y la palanca de arranque para poner en marcha la máquina.

El dial temporal, por si ayuda a los Campeones a la hora de decidir qué pueden necesitar de equipo, marca la fecha de 3.700...

EL VIAJE... Y EL "ATERRIZAJE"

El viaje es, por decirlo suavemente... accidentado. Los Campeones tienen la sensación de que todas las fibras de su ser están siendo, ahora estiradas hasta el infinito, ahora contraídas y aplastadas por una fuerza colosal. Se abrasan de calor y se hielan de frío prácticamente a la vez, tienen visiones de colores que nunca antes habían visto (ni imaginaron que existían) y acaban con un regusto rarísimo en la boca... Como si alguien hubiera usado su lengua de felpudo.

La máquina del tiempo tampoco ha tenido buen viaje. Ha vibrado con violencia buena parte del trayecto, y se ha detenido con un golpe seco, con sensación como de caída brusca de un par de metros. Ahora, su estructura muestra grietas en varios puntos, se le han desprendido varias de sus partes exteriores y han estallado algunos de los componentes interiores. Puede que logre hacer el viaje de vuelta a la época de los Campeones... o puede que no, pero está muy claro que no podrá hacer muchos viajes más.

El lugar donde han ido a parar los Campeones puede que tampoco sea el que se esperaban: Se encuentran en una ciénaga de agua dulce, con vegetación acuática bastante espesa (algas, nenúfares). Ni rastro de presencia humana. Pero en fin, de la desgracia se puede hacer virtud: camuflar la máquina en este pantano selvático no les supondrá ningún problema...

Tras cosa de media hora chapoteando en agua cenagosa y asustando a la fauna local (patos, sapos y ratas de

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 154 09/01/17 20:39

PERSECUCIÓN EN EL TIEMPO

agua, sobre todo) el grupo llegará a un trecho de tierra seca... para descubrir que sus aventuras no han hecho más que empezar.

UNA DONCELLA EN APUROS

Un poco más allá, está teniendo lugar un combate. Un grupo de asaltantes de mediana estatura, morenos y desnudos, con la piel pintada de negro y de azul, hostiga a un grupo más reducido que, a todas luces, es de otra raza: Tienen la piel y el pelo mucho más claros. Muchos son rubios o pelirrojos. Visten jubones y pantalones anchos, y esgrimen espadas y hachas de hierro y escudos pintados de madera. Antes que los Campeones puedan decidir qué hacer, una muchacha de pelo largo y muy rubio, casi blanco, trata de huir de sus atacantes... yendo en la dirección de los Campeones, y haciendo que los asaltantes los descubran. Sin mayores manías, los atacan, por lo cual el grupo tendrá que aliarse a la fuerza con los otros (los de tez pálida) para defenderse.

¿UNA HISTORIA DE AMOR?

La muchacha de pelo rubio se llama Ceallach, tiene diecisiete años y, si el Narrador quiere desarrollar esta trama secundaria, puede enamorarse de uno de los Campeones. El problema es que está prometida a un joven aprendiz de herrero llamado Kendrah, que no se lo tomará nada bien y, si es preciso, retará a su rival a combate. Si el Campeón gana y corresponde a Ceallach, ésta lo seguirá a dónde vaya... Incluso a su tiempo si logra colarse dentro de la máquina en el último segundo.

EL PUEBLO DEL LAGO

Terminado el combate con la victoria de los hombres de tez clara (gracias a la ayuda de los Campeones), los primeros tratan de expresar su agradecimiento en un idioma que los del grupo encontrarán incomprensible. Los nativos ensayarán varios dialectos para comunicarse, y es posible que los Campeones intenten, a su vez, hablar varias lenguas: Sea como fuere, la comunicación verbal será imposible. A base de gestos y de dibujar en la tierra con un palo, es posible, sin embargo, lograr algún tipo de comunicación. re producimos lo que intentan decir... pero el Narrador tendrá presente que la información que dará será confusa y fragmentaria (a no ser que se consigan éxitos increíbles con los dados)

Los de tez clara se llaman a sí mismos los “Tri Novios” (que significa “la gente fuerte”). Sus enemigos son los “Kalet” (los “duros”) y habitan bastante más al norte. Los Tri Novios se dirigían a su aldea fortificada, Llyn Din “Fortaleza del lago” e insisten en que los Campeones les acompañen para agasajarles como se merecen...

Llyn Dir es un conjunto de chozas de piedra, adobe y madera con techumbres de paja. Está en un islote en el centro de una laguna, y hay que llegar hasta allí con balsas que se impulsan con pértigas. El lugar está defendido, además, con una empalizada de madera de aspecto sólido.

Los nativos miran a los Campeones con curiosidad y desconfianza. Por suerte los acompañantes del grupo los ensalzan en una larga parrafada, sin duda hablando de que son amigos que han demostrado su valor. Finalmente son

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 155 09/01/17 20:39

aceptados, aunque varios hombres armados no les quitan ojo de encima. No se muestran hostiles, pero sí vigilantes y alerta sobre qué hacen. Tienen sus motivos, como luego se verá.

El enclave es algo más que una simple aldea. Tiene un gran espacio central lleno de pequeños tenderetes, poca cosa más que una manta donde colocar la mercancía, a veces con un toldo para protegerse del sol y la lluvia y a veces sin él. Los Campeones pueden deducir que a Llyn Din acuden desde todas las aldeas de la comarca, para hacer comercio. Se compra y vende un poco de todo: carne y pescado ahumados, cerveza, telas tejidas, tintes, cestas de mimbre, objetos de bronce, espadas de hierro, alfarería... La moneda que se utiliza es muy variada: desde el simple trueque hasta trozos de brazaletes de oro, plata, bronce o hierro, pasando por toscas monedas más o menos redondas. Si los Campeones examinan estas monedas se llevarán una sorpresa: ¡Son monedas cartaginesas, fenicias, griegas y romanas!

LA CONFUSIÓN DE LAS FECHAS

Y es que los Campeones no han viajado al futuro... Sino al pasado. Ezequiel Grossemberg, cuando diseñó su máquina, se encontró con el problema matemático de la datación cristiana, con números negativos y positivos. (Antes y Después de Cristo). Al no poder calibrar con esa datación la máquina, usó otra: la datación rabínica, que carece de negativos y que asume que el año 0 de la creación del mundo es el 3761 antes de Cristo. Con lo cual, la fecha que había dispuesto para el siguiente viaje... era en realidad al pasado: En concreto, al año -60 antes de nuestra era, cinco años antes de la primera invasión de Julio César a las Islas Británicas. Llyn Din es en realidad Londres, los tri novios son los "trinovantes" de las crónicas latinas y los kalet... son los caledonios (aunque acepto que me he pasado un poco poniéndolos tan al sur, solían moverse por el centro-sur de la actual Escocia)

Pero claro, puede que los Campeones no descubran todo esto, y vivan ignorantes pensando que han viajado a un futuro que ha caído en la barbarie...

EL RASTRO DE LINDBERG

Otra cosa que pueden encontrar los Campeones si curiosean por el mercado (o que se pueden encontrar si van muy perdidos y el Narrador se apiada de ellos) son pruebas de que Lindberg pasó por allí: En uno de los puestos pueden encontrar unas gafas europeas del siglo XIX, pueden intentar darles monedas inglesas como cambio, o uno de los guardias que vigilan a los Campeones puede exhibir muy orgulloso un revólver descargado. Si los Campeones indagan (y vuelven a recurrir a la mímica y los dibujos) será Manwydan, el propio jefe de la aldea (orgulloso poseedor del cuchillo Bowie de Lindberg), el que tratará de explicarles que alguien "de los suyos" (pues vestían como ellos) pasó por la zona hace un par de días. Pero estaba poseído por los demonios del mal, al contrario que los Campeones, que son gentes de bien, pues usó su magia de muerte para matar a uno de ellos (es decir, que disparó sobre uno) para que el resto se intimidara. Tuvo suerte y sobrevivió a la lluvia de piedras con que le contestaron. Lo entregaron a los dru-wid de las marismas,

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 156 09/01/17 20:39

PERSECUCIÓN EN EL TIEMPO

para que hicieran con él justicia. Y la justicia que se aplica a un asesino... sólo puede ser la muerte.

EL BANQUETE Y LA SEDUCCIÓN DE CEALLACH

Los tri novios están dispuestos a guiar a los Campeones hasta el santuario de los dru-wid, pero no antes de agasajarlos con un banquete. Serán inflexibles en ese punto, tratando de explicar a los Campeones que no hay prisa, que no ejecutarán a su paisano hasta la próxima luna llena, y aún faltan un par de días. Consta básicamente de varios tipos de carnes asadas (principalmente jabalí, pato y perro, en general del bicho que hayan pillado) con abundante cerveza de trigo y miel que se bebe de una misma copa que se van pasando los comensales unos a otros en señal de fraternidad (la cerveza se fermenta masticando los granos de cereal y escupiéndolos en la tinaja, pero eso los Campeones no tienen por qué saberlo). Se come en el suelo, con las manos, y la "mesa" son apenas unos tablones que se alzan un palmo del suelo.

Aunque la cerveza es más bien floja, se bebe tal cantidad que se acaba subiendo a la cabeza. Si se va a jugar la trama secundaria de Ceallach, ésta será su mejor ocasión para seducir a uno de los Campeones, vistiendo sus mejores galas y el pelo arreglado con un complicado peinado trenzado. Pero claro, si la bebida debilitará la voluntad del Campeón en cuestión, igualmente enardecerá los celos de Kendrah. Por otro lado, que haya una disputa sangrienta o incluso una muerte en mitad de un banquete es algo relativamente habitual que no alterará en absoluto el buen ánimo de los comensales.

LA VENGANZA DE LOS KALET

Si el Narrador considera que hay poca acción en esta aventura, puede organizar una emboscada de los kalet contra el grupo cuando se dirijan al santuario de los dru-wind, o, si de verdad le gustan las historias épicas, un ataque a gran escala contra Llyn Din cuando estén agasajando con el banquete a los Campeones. Puede ser divertido hacerles defender las empalizadas del pueblo luchando codo a codo con los guerreros tri novios... y llevando una cuenta exacta de las balas que gastan, que no llevan munición eterna.

EL RESCATE... O LA EJECUCIÓN

Por fin, los Campeones, acompañados por uno o dos guías (y quizá seguidos de cerca por Ceallach) parten hacia el santuario de los dru-wid. Éstos planean ejecutar a Lindberg de la manera habitual en la que se sacrifican los demonios: Lo meterán dentro de un "hombre de mimbre" (una estatua hueca de madera) y lo quemarán vivo en sacrificio a Taranes el atronador. Los Campeones tendrán que decidir si negocian con las buenas con los dru-wid, explicándoles que lo quieren ajusticiar en su tierra y todo eso, o tratan de rescatarlo, ya sea por las bravas o introduciéndose con sigilo en el santuario. El santuario consiste en una avenida de menhires que conduce a una pequeña colina ar-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 157 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

tificial donde se alza un dolmen. Bajo el dolmen hay una entrada subterránea, ya que la colina esconde un túmulo funerario. Allí es donde guardan a Lindberg, a la espera de la hora del sacrificio. Los druidas, sus sirvientes y los guardias que no están vigilando el recinto están alojados en unas cabañas cercanas.

El otra hora mercader esclavista sin escrúpulos es poco más que una piltrafa sollozante. Se ha encontrado de lleno con un mundo salvaje y bárbaro cuyas reglas no entiende y sólo desea volver a su mundo. Prometerá a los Campeones confesar todo lo confesable, incluso les entregará una declaración por escrito admitiendo ser el autor del asesinato de Grossemberg si con ello consigue salir vivo de ésta.

FINAL

El regreso con la máquina del tiempo será aún más accidentado que la ida. El Narrador puede dar la sensación a los Campeones de que al igual no consiguen regresar y quedan varados en el tiempo y el espacio, haciendo muchas tiradas de dados y simulando consultar unas tablas que... no existen. La máquina logrará devolver al grupo a su época, pero quedará absolutamente quemada e inservible.

Lindberg cumplirá lo pactado y se declarará culpable, explicando que huyó por una ventana sin que la cocinera pudiera verlo. Con sus carísimos abogados logrará conmutar su pena a ser desterrado de por vida a Australia, cosa que hará con todo el dinero que logre reunir malvendiendo sus negocios y posesiones.

Loretta, por cierto... Dará a su debido tiempo a luz a trillizos...

SECUNDARIOS

GUERRERO KALET

CONCEPTO: Guerrero

HABILIDADES: *Atletismo 3, Combate a Distancia 2, Combate Cuerpo a Cuerpo 3, Conduccion 1 (sólo equitación), Percepción 2, Sigilo 2.*

ARMAS: *Arco, Arma de cuerpo a cuerpo media.*

PUNTOS DE VIDA: 1

GUARDIA DE LOS DRU-WID

CONCEPTO: Guardia

HABILIDADES: *Atletismo 2, Combate a Distancia 2, Combate Cuerpo a Cuerpo 3, Percepción 3, Sigilo 2.*

ARMAS: *Lanza, Arma de cuerpo a cuerpo media.*

PUNTOS DE VIDA: 1

NOTA: *ambos tipos de guerrero son secuaces, y por tanto siguen las reglas para secuaces especificadas en el reglamento.*

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 158 09/01/17 20:39

LA ESFINGE DE LOS HIELOS

AVENTURA PARA CAMPEONES DE VERNE : CARLOS PLAZA CALZADA

5:LA ESFINGE DE LOS HIELOS

INTRODUCCIÓN

La esfinge de los hielos es un módulo pensado para resolverse en una sola sesión, inspirado en la novela del mismo título. Hay que decir que en esta ocasión, solamente he cogido algunos elementos del libro, no lo he basado en el mismo, básicamente para enlazarlo con la historia principal del juego y vincularlo con Robur y sus planes.

Esta aventura no está pensada como módulo inicial, es preferible jugar cualquiera de los incluidos en este suplemento o el del reglamento básico de Campeones de Verne antes que este.

ANTECEDENTES

En 1852, una expedición fue en busca de Arthur Gordon Pym, quien se perdió en la Antártida en 1838. Aparte del cadáver de Pym, los expedicionarios encontraron también una gran isla montañosa con un aspecto que recuerda al de una esfinge.

Varios años después, estos hechos llegaron a oídos de Robur. Pensando en como podía aprovechar las singulares propiedades de la roca, envió a uno de sus equipos a la isla, quienes construyeron una base en ella. Después de un tiempo, fabricaron una máquina que ampliaba considerablemente la fuerza magnética del lugar, y han empezado a utilizarla recientemente, dedicándose a atraer barcos hacia las inmediaciones de la isla para que naufraguen. Esto ha extendido una serie de leyendas entre los marineros parecidas a las del triángulo de las Bermudas.

Por ahora, el equipo de la isla se ha centrado en hundir barcos italianos y franceses, ya que pretende establecer una base en Córcega con el fin de controlar ambos países, y piensa que reduciendo ambas flotas logrará su propósito.

AVENTURA

LLAMADA DE AUXILIO

Ambos gobiernos, el galo y el italiano, piden ayuda a los Campeones, ya que desoyendo a los supersticiosos marineros, sospechan

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 159 09/01/17 20:39

VERNE NEWS

que la mano de Robur está detrás de estas misteriosas desapariciones. Les convocarán para una reunión secreta en Sorrento, haciendo llegar un teletipo al Nautilus. Una vez en el puerto de la isla, un carruaje les llevará al lugar de la reunión, una mansión, donde se verán con los primeros ministros de cada país. Se hace todo tan en secreto porque se cree (con acierto) que hay espías en las embajadas, y de hecho uno de ellos se ha infiltrado en el edificio donde se está realizando la reunión.

DESCUBRIENDO AL ESPÍA

El espía, Tattiano Toscani, se ha infiltrado entre el escaso servicio que los embajadores han llevado a la reunión. En total, dentro de la mansión hay 14 personas más los Campeones, 10 de ellas del servicio (las otras cuatro son los primeros ministros y sus secretarios). Los Campeones pueden percatarse de que uno de los miembros del servicio no se comporta como debería mediante una tirada de Percepción (Descubrir) a dificultad Difícil, que bajará a Normal si el Campeón posee una profesión que le familiarice con los modales de la servidumbre (por ejemplo, un Aristócrata o Potentado o alguien que trabaje de mayordomo, como Passepartout). Hazles realizar las tiradas mientras se celebra la reunión, durante la cual los embajadores les informarán de la desaparición de los barcos de sus flotas mediante una misteriosa fuerza que les impulsaba hacia el Polo Sur.

Si consiguen descubrir al espía, deberán detenerle mediante un combate, no debería ser demasiado complicado de derrotar. En función de como se desarrollen las tiradas y acontecimientos, la aventura puede dividirse en dos posibles caminos:

- ***Los Campeones detienen al espía:*** En caso de que los Campeones consigan detener a Toscani, la aventura se desarrollará sin los ataques de los Albatros, por lo que será mucho más fácil de resolver.
- ***Los Campeones no detienen al espía:*** Si Toscani escapa, informará a Robur y este enviará algunas de sus tropas para detener al Nautilus mientras se dirige hacia el Polo Sur.

LA TRAVESÍA

Obviamente, el viaje desde Sorrento hasta la isla de la esfinge será de todo menos tranquilo. El último puerto donde reposarán es el de Ushuaia, en Argentina, donde la policía del país, que ya está alertada de la misión de los Campeones, está esperando su llegada para ayudarles en todo lo que pueda. No obstante, antes de esto el Nautilus sufrirá una serie de ataques y accidentes descritos a continuación.

Desde Sorrento a Ushuaia hay unos 13.000 km. A una velocidad media de 30 km/h (la del Nautilus), tardarán unos 18 días, contando que no ocurra nada. Si Toscani ha sido atrapado, tira 1d6

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 160 09/01/17 20:40

LA ESFINGE DE LOS HIELOS

cada tres días, con un 6, el submarino será atacado por un escuadrón de tres Albatros. Si no ha sido atrapado, y por tanto ha alertado a Robur, los Albatros aparecerán con un 4 o más.

Una vez en Ushuaia, los Campeones podrán reparar el Nautilus siguiendo las reglas habituales para reparaciones, aunque esto no les servirá de nada ya que, como describimos en la siguiente sección, el submarino sufrirá un accidente inevitable en la siguiente parte de la aventura.

Los últimos 200km: Una vez salgan de Ushuaia, se adentrarán cada vez más en el Polo Sur. A partir de ese momento, se verán atraídos por la fuerza magnética de la isla, lo que provocará que toda tirada de Conducción aumente la dificultad en 1.

Asimismo, serán atacados por unos Albatros especiales, con los mástiles y las hélices construidas con madera para resistir la atracción magnética. Sufrirán tres ataques (más si lo juzgas conveniente) antes de la fatal resolución de este viaje: cuando falten 25 km para llegar, el Nautilus se dirigirá a gran velocidad, y sin posibilidad de frenar, hacia la isla hasta estrellarse contra ella, sufriendo graves daños.

Es muy probable que los Campeones organicen ellos mismos la evacuación del submarino, si no hazles tirar Supervivencia (Mar) o Ingeniería (Vehículos marinos) para que constaten que no hay forma de resistir la misteriosa fuerza que desplaza al submarino. Afortunadamente, el Nautilus dispone de chalupas de madera, por lo que tanto los personajes como la tripulación se salvarán.

Una vez lleguen a la playa, les estarán esperando numerosos hombres de Robur. En ese momento, Angus, el primer oficial del Nautilus que va con los Campeones en la misma barca, ordenará a los miembros de la tripulación atacar, y dirá a los personajes que se vayan y busquen la base desde la que se están produciendo todas estas tragedias. Si lo deseas, cuando lleguen a la costa se producirá un combate contra un grupo de tres secuaces por Campeón de tipo Soldado, pero esto es algo totalmente opcional que no afecta al desarrollo de la aventura. Ninguno de los secuaces llevará armas metálicas.

LA ISLA DE LA ESFINGE

La isla no es muy grande, y gran parte de ella esta ocupada por la enorme roca en forma de esfinge. El campamento desde el que se controla el haz magnético se encuentra bajo tierra, los hombres de Robur lo excavaron debido a que las vetas del interior son más potentes que las del exterior.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 161 09/01/17 20:40

VERNE NEWS

Todo objeto metálico se verá atraído por la roca en cuanto los Campeones se muevan un poco. Esto significa que tendrán que quitarse las armas y otros objetos si desean continuar, o se arriesgarán a quedar irremediablemente pegados a la esfinge. Si insisten en no dejar escapar las armas, hazles tirar Defensa (Aguante) cada turno que permanezcan en la isla (cada turno de combate, cada vez que tiren Percepción, etc) a dificultad Muy Difícil. Si no superan la tirada, perderán un arma, empezando por la más grande o la que más partes metálicas tenga. A tu criterio, puedes dejar que se queden armas con poca cantidad de metal, como cuchillos o similares. Obviamente, las armas no metálicas, como bastones o sombrillas, no se ven afectadas.

Para descubrir la entrada a la base subterránea, deberán superar una tirada de Percepción (Descubrir u Otear, cualquiera de las dos es válida) a dificultad Normal. Una vez la hayan encontrado, deberán bajar las escaleras hasta la base, la cual está excavada en la roca y se compone de una gran sala en la que se encuentra la máquina de rayos magnéticos que aumenta y desvía la fuerza de la pirámide en la dirección que los usuarios deseen, y varias salas pequeñas que sirven de viviendas para los hombres de Robur.

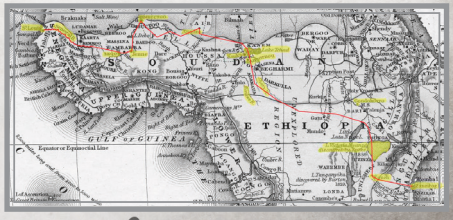
Dentro de la base hay cuatro secuaces del tipo soldado más uno del tipo doctor por Campeón, más Tomás Roch, el líder del campamento.

FINAL

Una vez derrotados los miembros del campamento, los Campeones podrán desactivar la máquina. Si además registran el campamento, encontrarán los planos de la misma, lo que les permitirá reproducirla a pequeña escala (ver "Una nueva arma para el Nautilus", más abajo). La tripulación del submarino ha derrotado y apresado a los hombres de Robur en la playa, por lo que no tendrán que preocuparse de eso. Con la máquina desactivada, el Nautilus tendrá suficiente fuerza motriz como para vencer la fuerza magnética y, aunque maltrecho, podrá escapar.

Una vez en Ushuaia, puedes determinar dos cosas: o bien el Nautilus consigue repararse sin problemas y se deja a los miembros de Robur en manos de la policía argentina, o bien no hay suficiente tecnología como para repararlo en condiciones y, sin la instrumentación necesaria para navegar por mar abierto, se ven obligados a circunvalar la costa hasta San Francisco, donde Barbicane (quien, si no forma parte del grupo puede ir igualmente en el Nautilus, o puede estar esperándoles en tierra) tiene unos astilleros. Otra opción es que, aunque lo reparen, deseen instalar la nueva arma magnética, tal como describimos más abajo.

En cualquier caso, reparte los PX de la forma habitual.



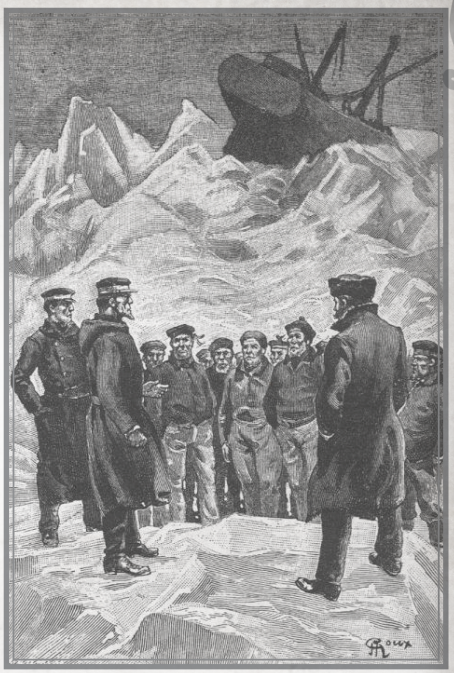
CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 162 09/01/17 20:40

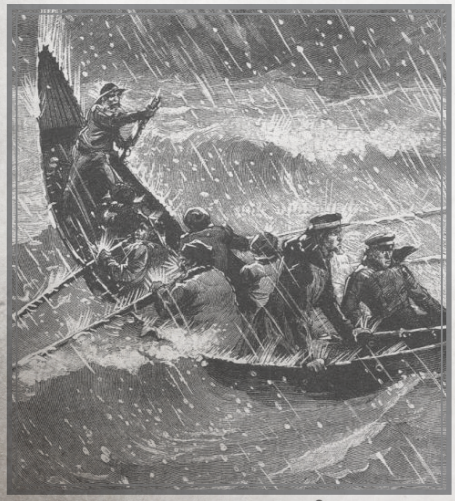
LA ESFINGE DE LOS HIELOS

OPCIONAL: UNA NUEVA ARMA PARA EL NAUTILUS

La máquina creada por los hombres de Robur puede ser adaptada al Nautilus, ya que los motores eléctricos del submarino pueden utilizarse en lugar de la esfinge, convirtiéndose así en un electroimán que puede dirigir su efecto donde desee. Se puede instalar tanto en la parte frontal como en un lateral.

Las utilidades de este electroimán son muchas y muy variadas, desde ayudar a barcos a la deriva atrayéndolos con el fin de salvar a la tripulación hasta ayudar en las maniobras en caso de tener objetos metálicos grandes cerca, como por ejemplo edificios en la costa o navíos. En este último caso, proporcionará un dado extra a cualquier maniobra.





SECUNDARIOS
TATTIANO TOSCANI

El espía infiltrado en la reunión inicial donde se da a los Campeones la misión, Toscani intentará escapar en cuanto se vea descubierto. Si no se le atrapa, informará a Robur de los planes de estos, lo que dificultará su misión en gran medida.

Descripción: Toscani es un hombre de unos 40 años y aspecto latino, alto, delgado, con la piel morena, el pelo negro, los ojos castaños y brillantes y un fino bigote. Dentro de la mansión donde se celebra la reunión lleva ropas de criado.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 163 09/01/17 20:40

VERNE NEWS

Toscani es un secuaz, y como tal sigue las reglas de secuaces.

CONCEPTO: Espía

HABILIDADES: *Atletismo 2, Combate a Distancia 2, Combate Cuerpo a Cuerpo 2, Conducción 2, Percepción 2, Sigilo 3*

ARMAS: *revólver del .32, Arma de cuerpo a cuerpo pequeña.*

PUNTOS DE VIDA: 1

TOMAS ROCH

Roch es el líder del campamento situado bajo la isla de la esfinge. Ver su ficha en la sección Conquerors al final del libro.

CONCEPTO: Piloto

HABILIDADES: *Atletismo 2, Combate a Distancia 3, Combate Cuerpo a Cuerpo 2, Conducción 3, Percepción 2, Sigilo 1*

ARMAS: *pistola*

PUNTOS DE VIDA: 1

DOCTOR

CONCEPTO: Doctor

HABILIDADES: *Atletismo 2, Combate a Distancia 1, Combate Cuerpo a Cuerpo 2, Conducción 3, Percepción 3, Sigilo 2*

ARMAS: *Arma de cuerpo a cuerpo pequeña*

PUNTOS DE VIDA: 1

EXTRA: ALBATROS DE MADERA

BLINDAJE: 4

PUNTOS DE ESTRUCTURA: *18*

ARMAS: *una ametralladora pesada, ranura para bombas, dos cañones frontales.*

TRIPULACIÓN: 15 tripulantes, 10 pasajeros.

VELOCIDAD: 15 km/h, 20 km/h máx.

TAMAÑO: 20 m x 8 m x 8 m



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 164 09/01/17 20:40

EL FARO DEL FIN DEL MUNDO

AVENTURA PARA CAMPEONES DE VERNE : CARLOS PLAZA CALZADA

6:EL FARO DEL FIN DEL MUNDO

INTRODUCCIÓN

Este módulo está basado en la novela del mismo título. Nos hemos tomado unas mínimas licencias para poder adaptarlo con comodidad al juego. El módulo está pensado para resolverse en una sola sesión de juego. Puede jugarse tanto de primera aventura como posteriormente.

ANTECEDENTES

*(**NOTA:** los antecedentes son un resumen de la novela, por lo que, si no la has leído y no deseas que te la desvelemos, deberías leerla antes de continuar).*

En la Isla de los Estados, situada en el océano Atlántico Sur al este de la península Mitre de la isla Grande de Tierra del Fuego, de la cual está separada por los 24 km del estrecho de Le Maire, el gobierno argentino ha decidido construir un faro para facilitar la navegación por estas traicioneras aguas llenas de arrecifes. La particular situación de la isla y su aislamiento de cualquier costa le han valido el apodo de "Faro del fin del mundo". Las obras del faro han terminado en diciembre, en pleno verano austral, y se ha dejado al cargo del mismo a tres marineros: Vázquez, Felipe y Moriz, quienes serán relevados en marzo.

No obstante, lo que nadie sabe es que la isla sirve como refugio a una banda de piratas capitaneados por Kongre, un pirata que se ha unido a Robur y navega por los mares del sur en busca de tesoros para su señor. Los piratas utilizaban la furtividad de la Isla de los Estados para asaltar barcos y quedarse con la carga, amparándose en la dificultad de la navegación en esos mares, que dio explicación a la desaparición de dichas naves, sencillamente habían naufragado.

Cuando el faro se construyó los piratas lo atacaron, matando a Felipe y Moriz. Vázquez pudo escapar, refugiándose en la isla y sobreviviendo como pudo. Un hecho fortuito y desgraciado le dio un compañero: el naufragio del Century, un barco estadounidense. Su único superviviente, John Davis, se convirtió en el único aliado de Vázquez en la isla. Malviviendo como pueden, robando comida a los piratas e intentando no ser descubiertos, estos dos hombres planean su venganza sintiendo como sus fuerzas menguan cada día...

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 165 09/01/17 20:40

VERNE NEWS

Ahora, los piratas, alertados ante la próxima venida del relevo de los fareros, están reparando a toda prisa la Maule, una goleta naufragada meses antes. Esta es la desesperada situación alrededor del Faro del fin del mundo.

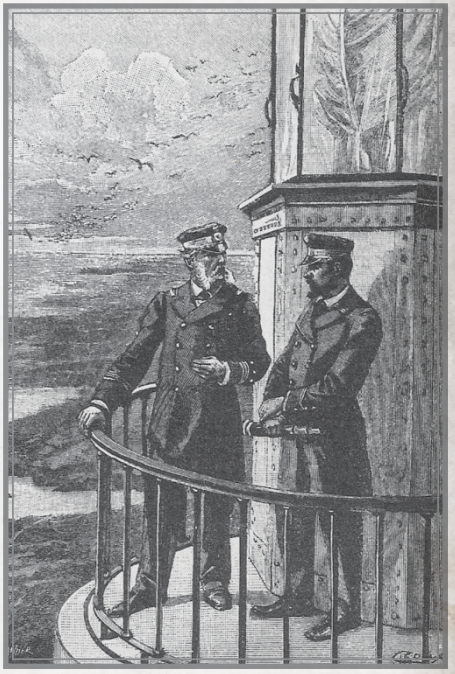
AVENTURA

CÓMO IMPLICAR A LOS CAMPEONES

Hemos decidido iniciar la aventura hacia el final de la novela, la cual termina con el buque aviso Santa Fe, el cual trae el relevo para los fareros, rescatando a Vázquez y Davis y capturando a los piratas. No obstante, en este módulo asumimos que antes que llegue dicho barco, el Nautilus arriba a las costas de la Isla de los Estados, los Campeones se percatan de la situación de los dos hombres y les ayudan a acabar con Kongre y sus esbirros. Para ello hay tres formas en las que les podrías introducir en la aventura, más aquellas que se te puedan ocurrir:

AVISO DE VÁZQUEZ Y DAVIS

El Nautilus está navegando por las costas de la Isla de los Estados por encima de su línea de flotación para repostar oxígeno, justo por la parte en que Vázquez y Davis se ocultan de los piratas. Estos ven el submarino y, a pesar de su extraño diseño, le hacen señales para que se acerque. Di a tus jugadores que en teoría la isla debería estar desierta, por lo que probablemente se trate de náufragos o similares. Es de suponer que Nemo enviará una chalupa para recogerles (si llevas tú a Nemo como secundario, haz que sea así), lo que permitirá a los marineros explicar la situación en la isla, tras lo cual los héroes podrán hacerse cargo de la situación.



TELEGRAFÍA

En la novela, Vázquez y Davis consiguen rescatar un cañón del Century, con el cual atacan a la Carcante (que es como se rebautiza a la Maule tras repararla) para retenerla en la costa hasta que llega el Santa Fe, pero puedes alterar esto para que lo que consigan del barco naufragado sea el siste-

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 166 09/01/17 20:40

EL FARO DEL FIN DEL MUNDO

ma telegráfico, el cual es reparado de forma rudimentaria por los dos marineros. Aunque la señal que emite es débil, los potentes aparatos de comunicación del Nautilus permiten captarla, tras lo cual podrán ir a auxiliar a los hombres.

Este inicio es especialmente útil si la anterior aventura que has hecho jugar a tus Campeones transcurre en un lugar alejado de Sudamérica.

AVISTAMIENTO DE LA CARCANTE

Este inicio es una variante del primero, y de nuevo implica que el Nautilus navegue por aguas cercanas a la Isla de los Estados, aunque en esta ocasión puede hacerlo sumergido. Los Campeones verán la Carcante atracada en la costa, siendo reparada. De nuevo, ellos creen que la isla está desierta, por lo que se acercarán para ver que pasa, percatándose de las actividades de los piratas.

Este inicio es especialmente útil si deseas que se vayan enterando de la situación poco a poco, ya que no implica el contacto con Vázquez y Davis de inicio.

LA ISLA DE LOS ESTADOS

Aunque en la novela los piratas solamente tienen una base, situada en una cueva al oeste de la isla, en la costa contraria a la que está situada el faro, puedes introducir más campamentos para aumentar el desafío. El objetivo de la aventura es capturar a Kongre, el cual puede estar en cualquiera de los campamentos diseminados por toda la isla. Si deseas determinar al azar si Kongre se encuentra en el campamento que los Campeones deseen asaltar, tira 1D6, con un 5 o más encontrarán a Kongre allí. En todo caso, Kongre se encontrará en el último campamento.



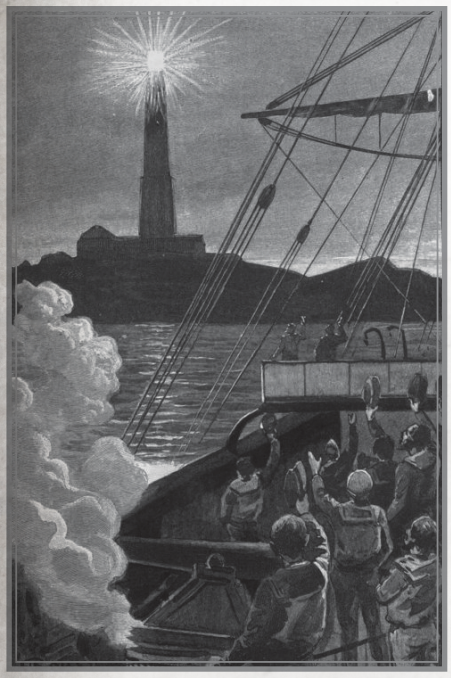
LLEGADA: EL FARO

Es de suponer que el primer lugar en el que recalarán los Campeones será el propio faro del Fin del mundo, debido a que lo verán de lejos. Se trata de una construcción

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 167 09/01/17 20:40

VERNE NEWS

de estas características, sin nada a destacar, situada en la bahía de Elgor, al este de la isla. Kongre ha apostado un puñado de sus hombres en él para que lo vigilen por si Vázquez vuelve. Dado que el faro solamente tiene espacio para tres personas, viven y duermen muy apretados, pasando la mayor parte del día en el exterior del mismo.



Una vez desembarquen, serán atacados por los hombres de Kongre apostados en el faro (si lo deseas, puedes introducir algo de diálogo antes del ataque, pero tampoco demasiado). Cuando les derroten, aparecerán Vázquez y Davis, quienes les explicarán la situación.

Les dirán que para desarticular la banda, deben capturar a Kongre y Carcante, los cuales se encuentran en dos campamentos situados en la isla, uno de ellos una cueva situada en la parte este de la isla, a pie de playa, y otro el dique donde se encuentra la Carcante, en la costa sur. Así pues, la siguiente parte de la aventura consiste en ir a sendos campamentos, que describimos a continuación:

LA CUEVA

Se trata de la localización original de la novela, una caverna situada en la costa oeste de la isla, donde los piratas guardan los bienes incautados en los diferentes robos. Es una cueva de tamaño grande, con espacio para mercancía y un buen puñado de hombres, situada a pie de playa. Se compone de una sola sala ovalada a la que se puede entrar mediante una apertura en la roca. Los truhanes han habilitado el lugar para que sea habitable, añadiendo mesas, sillas, una pequeña cocina, etc. Desde ella, los piratas pueden vigilar el cabo San Juan.

Para encontrar la entrada, que ha sido ocultada por los piratas, los Campeones tendrán que superar una tirada de Percepción (Otear o Descubrir) a dificultad Difícil, tras lo cual deberán superar una tirada de Atletismo (Trepar) a dificultad Normal para poder llegar a la cueva, que está en un risco escarpado.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 168 09/01/17 20:40

EL FARO DEL FIN DEL MUNDO

Dentro de la cueva, el combate se desarrollará de forma normal. Kongre se encuentra aquí.

EL DIQUE DE LA CARCANTE

Se trata del lugar en que se está reparando la antigua Maule, situado en la playa sur. Los piratas han construido algunas chozas rudimentarias para estar a resguardo, pero nada más, el lugar está prácticamente al aire libre.

Cuando lleguen, los Campeones deberán tirar Sigilo (Movimiento silencioso) a Dificultad normal. Si alguno de ellos no supera la tirada o decide no aproximarse sigilosamente, será descubiertos por los piratas y estarán preparados.

Aparte, los piratas han colocado trampas alrededor del campamento. Tirando Percepción (Descubrir) a dificultad Normal, las evitarán. Si algún Campeón no supera la tirada, la trampa le quitará 3 Puntos de Salud. Estos puntos no podrán ser curados en el momento, el personaje deberá esperar hasta el final del combate para que le puedan sanar.

Una vez lleguen al campamento, el combate se desarrollará de forma habitual salvo por lo siguiente: si los piratas están preparados debido a que no se ha superado la tirada de Sigilo, ganarán automáticamente la iniciativa en el turno 1. A partir del turno 2, se tira iniciativa. Si no, se tira iniciativa normalmente. Carcante se encuentra aquí.

OPCIONAL: ASALTO DEL NAUTILUS

Este hecho solo se producirá si los Campeones tardan mucho en asaltar los campamentos, dejando por ejemplo un día entre uno y otro. Kongre explorará la costa de la Isla de los Estados y descubrirá el Nautilus, que asaltará de inmediato. Sin los Campeones para defenderlo, los hombres de Nemo se rendirán ante la superioridad de Kongre y sus secuaces. El pirata puede utilizar el submarino para escapar de la isla (los Campeones podrán hacerlo posteriormente mediante la Carcante, tras repararla, y esto podría iniciar una interesante continuación con el intento de recuperación del submarino de Nemo) o para amenazar a los Campeones. Si quieres ponerlo realmente difícil, haz que Kongre torpedee la Carcante, tras lo cual a los Campeones no les quedará otro remedio que esperar a que arribe a la isla el Santa Fe.

FINAL

Si los Campeones logran capturar a Kongre, Carcante y a varios de sus hombres, los podrán entregar a las autoridades argentinas. Opcionalmente puedes hacer que el pirata se suicide, como en la novela, pero el resultado será el mismo, si los Campeones no le ejecutan a menos que sea necesario obtendrán sus dos PX, como es habitual en el juego.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 169 09/01/17 20:40


70°
68°
66°
53°
REPÚBLICA ARGENTINA
TIERRA DEL FUEGO
ESTRECHO DE MAGALLANES
OCÉANO ATLÁNTICO
OCÉANO ANTÁRCTICO
CANAL BEAGLE
Isla Dawson
Isla Gordon
Isla Hoste
Península Navarin
Península Hardy
Península Brunswick
Bahía Inútil
Bahía Nassau
Zonda Darwin
Zonda Tekenika
Zonda Franklin
Zonda Almirantazgo
Cº Virgenes
Cº Posesion
Cº Espiritu Santo
Pta Dungeness
Pta Arenas
Cº S. Sebastian
Cº Domingo
Cº Penas
Cº Monmouth
Cº Boqueron
Cº Valentin
Cº Medio
C.S.Pablo
Cº Falso de Hornos
Cº de Hornos
Isla Diego Ramirez
Volcan Apaco
Usuaia
Isla Navarin
Isla Lennox
Isla Carolina
Isla Terhalten
Isla Sesambre
Isla Evout
Isla Barnevelt
Isla Deceit
Isla Hermite
Isla Ildefonso
Isla Herschel
Isla Hornos
Isla Wollaston
Isla Scourfield
Isla Hately
Isla Grafton
Isla Gilbert
Isla Stewart
Isla Keckhlao
Isla Penin. Rous
Isla Penin. Hardy
Isla Penin. Brunswick



GOBERNACION DE LA TIERRA DEL FUEGO Y LAS ISLAS MALVINAS

Escala = 1:2 000 000.

kilómetros

leguas argentinas

(1legua argentina = 5186 m.)

Rutas de esploradores

Alturas en metros.

1885

Grabado por P. Ludwig

Es propiedad del Instituto Geográfico Argentino.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 171 09/01/17 20:40

VERNE NEWS

SECUNDARIOS

VÁZQUEZ

El único superviviente de los tres fareros, Vázquez es un hombre de nacionalidad argentina que se las ha ingeniado para sobrevivir en la Isla de los Estados desde que se ha percatado de la presencia de los piratas. Hombre enérgico, valeroso, con una salud a toda prueba y familiarizado con el peligro, este marinero se preocupa por los demás antes que por sí mismo, anteponiendo la vida de los que le rodean a la suya propia. Si desea detener los planes de Kongre es, ante todo, por lo que hicieron a sus dos amigos.

Descripción: Vázquez es un hombre de 47 años, estatura media, complexión fornida, cabello negro, ojos oscuros de mirada dura y piel morena. Viste con ropas de marinero.

CONCEPTO: Ingeniero

HABILIDADES: *Académicas 1, Ciencias 1 (Física 1), Combate a distancia 2, Comercio 1, Conducción 2 (Navegación 1), Diplomacia 1, Ingeniería 2 (Electricidad 1, vehículos marinos 1), Manipulación 2 (Pericias 1), Percepción 1, Sigilo 2 (Esconderse 1, Movimiento silencioso 1), Supervivencia 2 (Mar 1).*

ARMAS: *Revólver .38*

PUNTOS DE VIDA: 10

JOHN DAVIS

Davis es el único superviviente del naufragio de la Century en las costas de la Isla de los Estados. Es un estadounidense valiente, temerario e impulsivo, mucho más que Vázquez. Acostumbrado a la acción, los últimos sucesos en la isla le han hecho hervir la sangre a la vez que han templado su carácter. En el Century ocupaba el lugar de segundo de a bordo, y de hecho le iban a dar el mando del barco cuando su capitán, un hombre ya mayor, se jubilase.

Descripción: Davis es un hombre de unos treinta y cinco años, alto y fornido, con los ojos y el cabello castaños y la mirada triste. Viste con ropas de marinero.

CONCEPTO: Navegante

HABILIDADES: *Atletismo 1 (Reflejos 1), Ciencias 1, Combate a distancia 2 (Pistolas 1), Comercio 1, Conducción 3 (Navegación 1), Defensa 2, Diplomacia 1 (Liderazgo 1), Ingeniería 1 (Vehículos marinos 1), Manipulación 2, Percepción 2 (Otear 1), Sigilo 1, Supervivencia 2 (Mar 1).*

PUNTOS DE VIDA: 10

KONGRE

Ver su ficha en la sección Conquerors situada al final del libro.

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 172 09/01/17 20:40

EL FARO DEL FIN DEL MUNDO

CARCANTE

Carcante es el segundo al mando de la banda de Kongre, un hombre de carácter taimado y alma perversa que sigue a su amo a todas partes, comportándose como un perro servil.

Descripción: Carcante es un hombre de 38 años, estatura media, delgado pero todo nervios y músculos, vigoroso en extremo, cabello moreno, ojos oscuros y mirada cruel.

Carcante es un secuaz, y sigue las reglas para secuaces presentadas en el reglamento básico de *Campeones de Verne*.

CONCEPTO: Secuaz

HABILIDADES: *Atletismo: 2, Combate a distancia: 3, Combate cuerpo a cuerpo: 4, Conducción: 3, Percepción: 3, Sigilo: 2*

ARMAS: revólver del .38, Arma de cuerpo a cuerpo media

PUNTOS DE VIDA: 2

PIRATA

En el libro original se dice que hay un total de quince piratas, pero puedes aumentar o disminuir este número en función de tu grupo de Campeones. Calcula unos cuatro piratas, tanto en el faro como en cada campamento, por Campeón. Por ejemplo, si son cuatro Campeones, en un campamento habrá 16 piratas.

Los piratas se consideran secuaces, y siguen las reglas para secuaces presentadas en el reglamento básico de *Campeones de Verne*.

CONCEPTO: Secuaz

HABILIDADES: *Atletismo 2, Combate a Distancia 3, Combate Cuerpo a Cuerpo 4, Conducción 3, Percepción 3, Sigilo 2*

ARMAS: revólver del .38, Arma de cuerpo a cuerpo media

PUNTOS DE VIDA: 1

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 173 09/01/17 20:40



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 174 09/01/17 20:40

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS FUNDADORES, POSTERIORES Y VILLANOS



Aunque puedes utilizar estas hojas de personaje para jugar, su utilidad principal es que las traspases a la copia de la hoja de PJ en blanco que encontrarás al final del libro. Podrás encontrar estas mismas hojas en un formato más cómodo para jugar en un PDF de descarga gratuita en la web oficial del juego (www.campeonesdeverne.es)

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 175 09/01/17 20:40

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Phileas Fogg					
CONCEPTO:	Potentado		LUGAR DE NACIMIENTO:	Inglaterra	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Londres	32	1,88m.	93kg.	Marrones	Castaño
OBRA DE PROCEDENCIA: La vuelta al mundo en 80 días					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Un joven alto, de complexión delgada aunque fibrosa, con el pelo rizado, barba y bigote bien arreglados, rostro alargado y de facciones suaves, ojos marrones de mirada intensa y porte elegante. Viste con elegantes trajes, como corresponde a su posición de importante empresario y caballero.

PERSONALIDAD:

Es una persona resuelta que nunca cesa en conseguir su empeño. Poseedor de una educación exquisita, resulta un hombre serio, solitaria, escrupulosa y algo excéntrica, además de extremadamente puntual. Su capacidad para sacar partido de cualquier situación por adversa que esta sea es legendaria. Además, es capaz de sacrificar cualquier cosa, incluyendo su propia vida, por salvar a los demás.

HISTORIA:

Tras una apuesta en el Club Reformista londinense, Phileas Fogg dio la vuelta al mundo en 80 días, visitando diversos países y utilizando montones de medios de transporte diferentes, además de conocer a Aouda, su esposa. Cuando Otto Lidenbrock y Miguel Strogoff le ofrecieron formar parte de los Campeones de Verne, Fogg aceptó sin dudarlo, ganándose enseguida el puesto de líder.

EQUIPO:

Traje a medida Príncipe Alberto, impermeable Mackintosh, corbata de seda Windsor, sombrero de copa de fieltro, chaleco lujoso de seda, zapatos de vestir puntiagudos, bastón, manta de lana, saco de dormir ártico, calentador de queroseno, catalejo, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, bloc de notas, atlas mundial, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, dos baúles grandes, bolsa de cuero gladstone, tienda de campaña forma de A, cuerda (10 m), calesa.
Dinero: 329.67

CUALIDADES HEROÍCAS

Lingüista natural (+1d6-Idiomas), Sangre azul (+1d6-nobles y empresarios)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Bastón	+2	X2	Defensiva / Noquear		
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 176 09/01/17 20:40

CAPÍTULO XVI

FUNDADORES

PHILEAS FOGG

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ✕✕✕□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ✕○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (INGLÉS): ✕✕
- IDIOMA (CHINO): ✕✕
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ✕✕□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ✕✕□□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ✕✕□□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ✕✕□□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ✕○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ✕✕✕□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ✕○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ✕✕✕□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ✕○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ✕○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ✕✕□□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ✕✕✕□
- ETIQUETA: ✕○
- LIDERAZGO*: ✕○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ✕✕□□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○

PERCEPCIÓN: ✕✕□□
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○

SIGILO: ✕□□□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ✕✕□□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ✕□□□
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ✕✕□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○

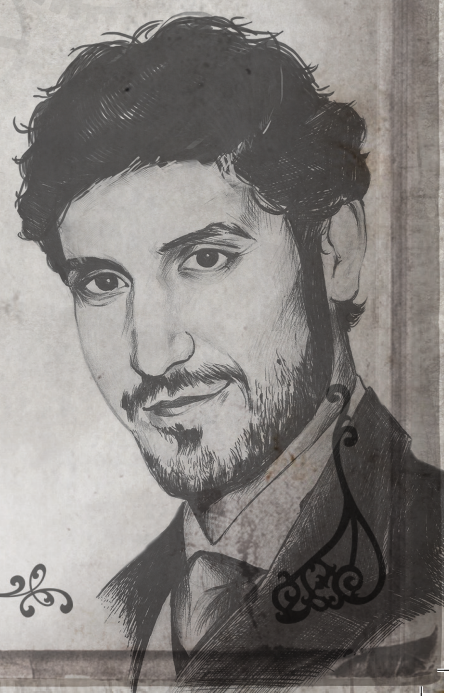
PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	✕	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 177 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Princesa Aouda					
CONCEPTO:	Explorador		LUGAR DE NACIMIENTO:	La India	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Londres	26	1,60m.	48kg.	Marrones	Castaño
OBRA DE PROCEDENCIA: La vuelta al mundo en 80 días					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Una joven de extraordinaria belleza, no muy alta y de complexión menuda, piel aceitunada, cabello castaño oscuro, ligeramente redondeado y ojos marrones, grandes, expresivos y de mirada dulce. En ocasiones conserva su estilo hindú y otras opta por la moda londinense, vistiendo con hermosos vestidos que realzan su elegancia natural.

PERSONALIDAD:

Una chica luchadora, valiente y decidida pero a la vez simpática, extrovertida, femenina y delicada. Poseedora de una dulzura innata y un gran corazón, no duda en ayudar a los demás o tomar la iniciativa si es necesario.

HISTORIA:

Hija de un comerciante de Bombay, se casó con un príncipe hindú. Al morir su marido, sus súbditos intentaron sacrificarla como mandaba la tradición, pero Fogg la salvó de las llamas. Desde entonces, le acompañó en su viaje, enamorándose mutuamente y casándose cuando llegaron a Londres.

EQUIPO:

vestido bolero a medida, corsé francés entallado, botines con cordones, sombrero de fantasía, sombrilla de seda china, bolso de redecilla, guantes de borreguito, estola reversible de castor, cuello de encaje de chantilli, maletín médico, jeringuillas hipodérmicas, batería eléctrica, juego de instrumental quirúrgico, vendas elásticas, 130 gr de láudano, 130 gr de paregórico, medio litro de vino de coca Peruanoh, saco de dormir ártico, utensilios de cocina, pluma estilográfica, bloc de notas, máquina de coser, neceser de costura, cepillo de dientes.
Dinero: 381,79

CUALIDADES HEROÍCAS

Crecerse ante el peligro (+1d6 - Situación desesperada), Reflejos rápidos (+1d6 - Iniciativa)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Sombrilla	+2	X2	Defensiva / Noquear		
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 178 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

FUNDADORES

PRINCESA AOUDA

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ☒☐☐
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * CIUDD: ☒☒
- IDIOMA (INGLÉS): ☒☒
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ☒☐☐
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ☒☒☐
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ☒○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ☒☒☐
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ☒○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ☒☒☐
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ☒○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ☒☒☐
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ☒☒☐
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ☒○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ☒☒☐
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ☒☒☒☐
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ☒☒☐
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○

PERCEPCIÓN: ☒☒☐
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ☒○

SIGILO: ☒☒☐
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ☒☒☒☐
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ☒○
- SELVA: ☒○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ☒☒☐
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ☒☐☐
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○



PUNTOS DE HÉROE: ☐☐☐☐☐

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	☒	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 179 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Capitán Nemo					
CONCEPTO:	Navegante		LUGAR DE NACIMIENTO:	La India	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Errante	50	1,80m.	100kg.	Azules	Moreno
OBRA DE PROCEDENCIA: 20.000 leguas de viaje submarino					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Un hombre alto y corpulento, de fuerte presencia, con el rostro cuadrado de mandíbula prominente, facciones marcadas, pelo moreno y rizado, barba frondosa, piel ligeramente tostada y ojos de color azul, no muy grandes pero con un brillo de inteligencia y cierto aire de tristeza. Viste con ropas de marinero, propias de su posición como capitán del Nautilus.

PERSONALIDAD:

Un hombre misterioso y callado, que prefiere observar y escuchar a hablar. Cuando pronuncia palabra, lo hace con inteligencia y autoridad, como corresponde a un capitán. Es poco dado a hablar de sí mismo, hasta el punto que prefiere guardarse para sí datos como su verdadero nombre o lugar de origen.

HISTORIA:

Hijo de un rajah indio, fue criado en Inglaterra, aunque albergaba un profundo odio hacia este país. Durante la rebelión de los cipayos, su esposa y su hijo murieron, lo que le hizo construir el Nautilus y hundir los barcos ingleses. Sin embargo, sus contactos con el profesor Aronnax y Cyrus Smith le hicieron pensar que debía reconciliarse con el mundo y buscar la redención. Cuando los Lidenbrock, Barbicane y Strock fueron a su encuentro en la isla Lincoln, aceptó unirse al grupo de inmediato.

EQUIPO:

fusil eléctrico, sable, impermeable Mackintosh, jersey de lana con cordón, sombrero de cazador, bolsa de cuero gladstone, baúl pequeño, hamaca mejicana tejida, vendas elásticas, manta de lana, lámpara reflectante, calentador de queroseno, catalejo, fósforos, cuerda (10 m), tienda de minero, saco de dormir ártico, cantimplora, alicates, sierra, lámpara de soldar, mantillo, destral, brújula, barómetro aneroide, atlas mundial, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj, bloc de notas, landó.
Dinero: 333,78

CUALIDADES HEROÍCAS

Mecánico (+1d6- Reparaciones), Piloto experto (+1d6 - Maniobras)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Fusil Elec.	+2	X3	Cuerpo a Cuerpo / Penetración	100	5
Sable	+3	X3			
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 180 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

FUNDADORES

CAPITÁN NEMO

HABILIDADES

ACADÉMICAS:
- DERECHO:
- ECONOMÍA:
- HISTORIA:
- ID. NATIVO * CIUDD:
- IDIOMA (INGLÉS):
- IDIOMA ( ):

ACTUACIÓN:
- INTERPRETACIÓN:
- MENTIR:
- MÚSICA:
- ORATORIA:

ATLETISMO:
- ACROBACIAS:
- CARRERA:
- FUERZA BRUTA:
- NADAR:
- REFLEJOS:
- TREPAR:

CIENCIAS:
- ARQUEOLOGÍA:
- ASTRONOMÍA:
- BIOLOGÍA:
- FÍSICA:
- GEOLOGÍA:
- MEDICINA*:
- QUÍMICA

C. CUERPO A CUERPO:
- ARMAS PEQUEÑAS:
- ARMAS MEDIANAS:
- ARMAS GRANDES:
- PELEA:

COMERCIO:
- CHARLATANERÍA:
- NEGOCIACIÓN:
- TASACIÓN:

CONDUCCIÓN:
- AERONÁUTICA:
- FERROCARRILES:
- EQUITACIÓN:
- NAVEGACIÓN:
- VEHÍCULOS AÉREOS*:
- VEHÍCULOS TERRESTRES:

DEFENSA:
- AGUANTE:
- BLOQUEAR:
- ESQUIVAR:
- VOLUNTAD:

DIPLOMACIA:
- ETIQUETA:
- LIDERAZGO*:
- PERSUASIÓN:

C. A DISTANCIA:
- ARMAS ARROJADIZAS:
- ARTILLERÍA:
- ARMAS PRIMITIVAS:
- PISTOLAS:
- FUSILES:

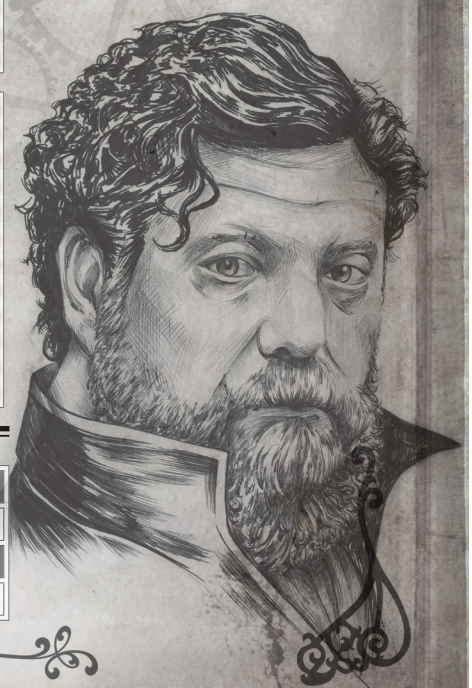
PERCEPCIÓN:
- DESCUBRIR:
- EMPATÍA:
- ESCUCHAR:
- OTEAR*:
- RASTREO

SIGILO:
- DISCRECIÓN:
- ESCONDERSE:
- MOVIMIENTO SILENCIOSO:
- SEGURIDAD:

SUPERVIVENCIA:
- CUEVAS:
- DESIERTO:
- ESPACIO EXTERIOR:
- MAR:
- MONTAÑA:
- SELVA:
- TERRENO ÁRTICO:
- TRATO CON ANIMALES

MANIPULACIÓN:
- CERRAJERÍA:
- FALSIFICACIÓN:
- PERICIAS:
- SASTRERÍA*:
- TRUCOS

INGENIERÍA:
- ACROSTÁTICA:
- ARMAMENTO:
- ARTILLERÍA:
- VEHÍCULOS AÉREOS
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS:
- VEHÍCULOS TERRESTRES



PUNTOS DE HÉROE:

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9		11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 181 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Miguel Strogoff					
CONCEPTO:	Militar		CONCEPTO:	Rusia	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Moscú	31	1,88m.	97kg.	Negros	Moreno
OBRA DE PROCEDENCIA: Miguel Strogoff					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Un hombre joven, alto y corpulento con cara alargada, piel clara, facciones marcadas, pelo negro y liso, barba y ojos pequeños y oscuros que miran con dureza. Viste siempre con ropas militares, habitualmente de uniforme.

PERSONALIDAD:

Miguel Strogoff es un hombre disciplinado, acostumbrado a obedecer sin rechistar y a hacer lo que se le manda. Si es necesario tomará la iniciativa, pero prefiere acatar órdenes. A pesar de su tamaño y corpulencia, se le da bien pasar desapercibido, aptitud que le ha sido muy útil en su vida en el ejército.

HISTORIA:

El Zar de Rusia envía a Miguel Strogoff a que entregue un mensaje a su hermano, el Gran Duque, de la traición del militar retirado Iván Ogareff. Para ello, debe viajar por toda Siberia en una travesía llena de peligros. Un tiempo después de esta odisea, el ejército ruso se ve obligado a enfrentarse a una nueva amenaza proveniente del aire: los Albatros. Cuando los Campeones llegan para ayudar a los rusos y piden ayuda al Zar, este no duda en ofrecerles a Strogoff para formar parte del equipo.

EQUIPO:

Sable, fusil Lee-Enfield .303, revólver .38, abrigo de lana de entretiempo, alicates, sombrero de cazador, manta de lana, catre plegable militar, lámpara reflectante, saco de dormir ártico, calentador de queroseno, cuchillo de caza de pata de ciervo, bolsa de cuero gladstone (dos, que utiliza como alforjas), cuerda (15 m), tienda de minero, equipo de pesca y cebos, munición del .38, brújula de bolsillo, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, brida, silla de montar, caballo de montar.
Dinero: 360,02

CUALIDADES HEROÍCAS

Oficial, Resistencia

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Fusil Lee-Enfield .303	+3	X2	Cuerpo a Cuerpo	110	12
Sable	+3	X3			
Revólver .38	+1	X1	Arma secundaria	15	6
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 182 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

FUNDADORES

MIGUEL STROGOFF

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ⊠□□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (INGLÉS): ⊠⊠
- IDIOMA (CHINO): ⊠⊠
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ⊠□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ⊠⊠□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ⊠□□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ⊠⊠□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ⊠○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

⊠ **COMERCIO:** ⊠□□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ⊠⊠□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ⊠○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ⊠⊠□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ⊠○
- VOLUNTAD: ○○

⊠ **DIPLOMACIA:** ⊠□□
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ⊠⊠⊠
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ⊠○
- FUSILES: ⊠○

PERCEPCIÓN: ⊠⊠□
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○

SIGILO: ⊠⊠□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ⊠○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ⊠⊠□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ⊠○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ⊠□□
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ⊠□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○

PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	⊠	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 183 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Axel Lidenbrock					
CONCEPTO:	*Científico*		LUGAR NACIMIENTO:	*Alemania*	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Múnich	*24*	*1,70m.*	*99kg.*	*Azules*	*Rubio*
OBRA DE PROCEDENCIA: *Viaje al centro de la Tierra*					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Un joven de estatura media, complexión delgada, sonrisa franca y encantadora, cabello rubio y corto, ojos claros de mirada dulce, piel clara y rostro alargado de facciones suaves. Viste con una cierta informalidad propia de su edad, prefiriendo la camisa con tirantes al rígido traje llevado por sus mayores.

PERSONALIDAD:

Axel Lidenbrock es un hombre enérgico, acostumbrado al movimiento. Nada le puede quitar su innato encanto, que encandila a todos los que le rodean. Su valor está fuera de toda duda y es uno de los principales apoyos anímicos del grupo, levantando la moral de todos los demás.

HISTORIA:

Junto a su tío Otto y el guía Hans, Axel fue uno de los primeros hombres que pusieron sus ojos sobre el centro de la Tierra, descubriendo un enorme mundo interior poblado, entre otros seres, por dinosaurios. Esto le dio fama mundial, tanta que John Strock contactó con ellos antes que con nadie para alertarles de la amenaza de Robur. Ambos aceptaron unirse a él, Otto en calidad de consejero y Axel como científico de campo.

EQUIPO:

traje de estambre, canotier, botas de caminar, corbata de seda Windsor, impermeable Mackintosh, utensilios de cocina, manta de lana, barca plegable, lámpara reflectante, saco de dormir ártico, calentador de queroseno, cuchillo de caza de pata de ciervo, catalejo, navaja de dos filos, lámpara de petróleo, fósforos de seguridad, cuerda (15 m), tienda de lona alquitranada, bolsa de cuero gladstone, baúl pequeño, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, bloc de notas, atlas mundial, enciclopedia de 30 volúmenes, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo.
Dinero: 126,71

CUALIDADES HEROÍCAS

Concentración (+1d6 en laboratorio), Espeleólogo (+1d6 - intratierra)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Piolet	*+1*	*X1*	*Penetración*		
Cuchillo de caza	*+1*	*X2*	*Arrojadiza / Arma Secundaria*		
Pelea	*0/+1*	*X1/X2*			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 184 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

FUNDADORES

AXEL LIDENBROCK

HABILIDADES

ACADÉMICAS:
- DERECHO:
- ECONOMÍA:
- HISTORIA:
- ID. NATIVO * (INGLÉS):
- IDIOMA (CHINO):
- IDIOMA ( ):

ACTUACIÓN:
- INTERPRETACIÓN:
- MENTIR:
- MÚSICA:
- ORATORIA:

ATLETISMO:
- ACROBACIAS:
- CARRERA:
- FUERZA BRUTA:
- NADAR:
- REFLEJOS:
- TREPAR:

CIENCIAS:
- ARQUEOLOGÍA:
- ASTRONOMÍA:
- BIOLOGÍA:
- FÍSICA:
- GEOLOGÍA:
- MEDICINA*:
- QUÍMICA

C. CUERPO A CUERPO:
- ARMAS PEQUEÑAS:
- ARMAS MEDIANAS:
- ARMAS GRANDES:
- PELEA:

COMERCIO:
- CHARLATANERÍA:
- NEGOCIACIÓN:
- TASACIÓN:

CONDUCCIÓN:
- AERONÁUTICA:
- FERROCARRILES:
- EQUITACIÓN:
- NAVEGACIÓN:
- VEHÍCULOS AÉREOS*:
- VEHÍCULOS TERRESTRES:

DEFENSA:
- AGUANTE:
- BLOQUEAR:
- ESQUIVAR:
- VOLUNTAD:

DIPLOMACIA:
- ETIQUETA:
- LIDERAZGO*:
- PERSUASIÓN:

C. A DISTANCIA:
- ARMAS ARROJADIZAS:
- ARTILLERÍA:
- ARMAS PRIMITIVAS:
- PISTOLAS:
- FUSILES:

PERCEPCIÓN:
- DESCUBRIR:
- EMPATÍA:
- ESCUCHAR:
- OTEAR*:
- RASTREO

SIGILO:
- DISCRECIÓN:
- ESCONDERSE:
- MOVIMIENTO SILENCIOSO:
- SEGURIDAD:

SUPERVIVENCIA:
- CUEVAS:
- DESIERTO:
- ESPACIO EXTERIOR:
- MAR:
- MONTAÑA:
- SELVA:
- TERRENO ÁRTICO:
- TRATO CON ANIMALES

MANIPULACIÓN:
- CERRAJERÍA:
- FALSIFICACIÓN:
- PERICIAS:
- SASTRERÍA*:
- TRUCOS

INGENIERÍA:
- ACROSTÁTICA:
- ARMAMENTO:
- ARTILLERÍA:
- VEHÍCULOS AÉREOS
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS:
- VEHÍCULOS TERRESTRES

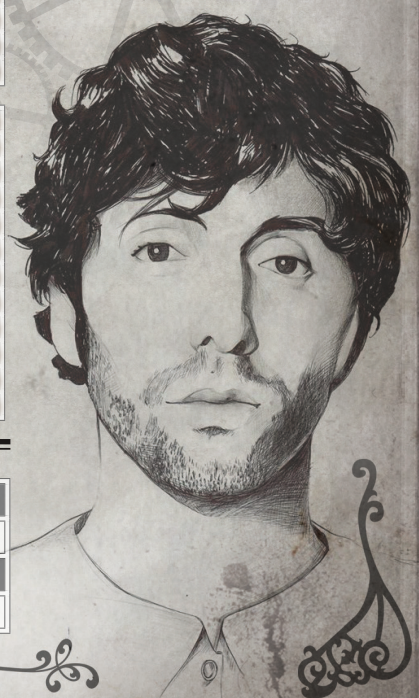
PUNTOS DE HÉROE:

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	X	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 185 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Impery Barbicane					
CONCEPTO:	*Ingeniero*		LUGAR NACIMIENTO:	*Estados Unidos*	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Baltimore	*48*	*1,70m.*	*80kg.*	*Negros*	*Moreno*
OBRA DE PROCEDENCIA: *De la Tierra a la Luna*					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Un hombre corpulento de estatura media, fuerte presencia, rostro alargado y ancho, ojos marrones y expresivos, facciones marcadas y cabello castaño oscuro con algunas canas. Viste con ropas elegantes y distinguidas, siempre con chistera.

PERSONALIDAD:

Barbicane es un hombre de acción pero a la vez meditativo, en un curioso contraste. Es una persona de fuerte carácter, a quien no le gustan las medias tintas, por lo que lleva hasta el final cualquier tarea en la que se embarque.

HISTORIA:

Tras la Guerra de Secesión americana, el Gun-Club, cuyo presidente es Barbicane, se marcó el objetivo de llegar a la luna mediante una enorme bala de cañón tripulada, algo que consiguieron en 1865, siendo Barbicane uno de los tres hombres en lograrlo. Seis años después de esta hazaña, en 1871, el armero fue contactado por John Strock, Otto Lidenbrock y su sobrino Axel para luchar contra el malvado científico Robur. Barbicane pensó que su talento armamentístico podía servir para detener al conquistador, y se unió a ellos de inmediato.

EQUIPO:

fusil Barbicane multicañón, fusil Barbicane de largo alcance, chaqueta de smoking de raso, sombrero de copa de fieltro, corbata de seda Windsor, zapatos de vestir puntiagudos, chaleco lujoso de seda, camisa francesa de percal, tirantes bordados, bastón de caballero, bolsa de cuero Gladstone, calentador de queroseno, lámpara reflectante, sierra, berbiquí, alicates, lámpara de soldar de gasolina, martillo de carpintero, destral, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, bloc de notas, atlas mundial, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, cerveteta.

CUALIDADES HEROÍCAS

Inventor (+1d6 – inventar), Memoria eidética (+1d6 – recordar)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Fusil Barbicane multicañón	*+4*	*X4*	*Cuerpo a Cuerpo*	*110*	*14*
Fusil Barbicane de largo alcance	*+3*	*X1*	*Mira telescópica / Cuerpo a Cuerpo*	*400*	*5*
Pelea	*0/+1*	*X1/X2*			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 186 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI
FUNDADORES

IMPERY BARBICANE

HABILIDADES

ACADÉMICAS:
- DERECHO:
- ECONOMÍA:
- HISTORIA:
- ID. NATIVO * (INGLÉS):
- IDIOMA (CHINO):
- IDIOMA ( ):

ACTUACIÓN:
- INTERPRETACIÓN:
- MENTIR:
- MÚSICA:
- ORATORIA:

ATLETISMO:
- ACROBACIAS:
- CARRERA:
- FUERZA BRUTA:
- NADAR:
- REFLEJOS:
- TREPAR:

CIENCIAS:
- ARQUEOLOGÍA:
- ASTRONOMÍA:
- BIOLOGÍA:
- FÍSICA:
- GEOLOGÍA:
- MEDICINA*:
- QUÍMICA

C. CUERPO A CUERPO:
- ARMAS PEQUEÑAS:
- ARMAS MEDIANAS:
- ARMAS GRANDES:
- PELEA:

COMERCIO:
- CHARLATANERÍA:
- NEGOCIACIÓN:
- TASACIÓN:

CONDUCCIÓN:
- AERONÁUTICA:
- FERROCARRILES:
- EQUITACIÓN:
- NAVEGACIÓN:
- VEHÍCULOS AÉREOS*:
- VEHÍCULOS TERRESTRES:

DEFENSA:
- AGUANTE:
- BLOQUEAR:
- ESQUIVAR:
- VOLUNTAD:

DIPLOMACIA:
- ETIQUETA:
- LIDERAZGO*:
- PERSUASIÓN:

C. A DISTANCIA:
- ARMAS ARROJADIZAS:
- ARTILLERÍA:
- ARMAS PRIMITIVAS:
- PISTOLAS:
- FUSILES:

PERCEPCIÓN:
- DESCUBRIR:
- ESCUCHAR:
- ESCUCHAR:
- OTEAR*:
- RASTREO

SIGILO:
- DISCRECIÓN:
- ESCONDERSE:
- MOVIMIENTO SILENCIOSO:
- SEGURIDAD:

SUPERVIVENCIA:
- CUEVAS:
- DESIERTO:
- ESPACIO EXTERIOR:
- MAR:
- MONTAÑA:
- SELVA:
- TERRENO ÁRTICO:
- TRATO CON ANIMALES

MANIPULACIÓN:
- CERRAJERÍA:
- FALSIFICACIÓN:
- PERICIAS:
- SASTRERÍA*:
- TRUCOS

INGENIERÍA:
- ACROSTÁTICA:
- ARMAMENTO:
- ARTILLERÍA:
- VEHÍCULOS AÉREOS
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS:
- VEHÍCULOS TERRESTRES



PUNTOS DE HÉROE:

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	X	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 187 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
John Strock					
CONCEPTO:	Detective		LUGAR NACIMIENTO:	Estados Unidos	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Nueva York	45	1,83m.	70kg,	Negros	Rubio
OBRA DE PROCEDENCIA: Dueño del mundo					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Un hombre de estatura media y complexión atlética con facciones marcadas, cabello rubio oscuro liso, ojos azules y mirada brillante e intensa. Viste con ropas formales pero no excesivamente elegantes, prefiriendo lo práctico a lo estético, y suele llevar bombín.

PERSONALIDAD:

El aspecto de Strock se corresponde con su personalidad. Es un hombre hosco y duro, de palabras certeras, acostumbrado a la acción. Es algo rebelde y tiende tomar la iniciativa cuando puede, discutiendo acaloradamente siempre que algo no coincide con su visión de las cosas.

HISTORIA:

John Strock fue el inspector encargado de investigar los ataques del "dueño del mundo", quien no es otro que Robur. Fue secuestrado a bordo del Espanto, escapando como pudo de la nave multiterreno. Tras esto, ante la ineficacia de la policía para detenerle, decide formar un grupo de personas valientes y especiales, que hayan logrado grandes gestas. Así nacen los Campeones de Verne.

EQUIPO:

traje de estambre, bombín de fieltro, abrigo de lana de entretiempo, dos pistolas Barbicane multicañón, bastón-estoque, vendas elásticas, píldoras para los nervios, hamaca mexicana, manta de lana, catalejo, cuerda (10 m), bolsa de cuero gladstone, alicates, lámpara de soldar de gasolina, martillo de carpintero, cartuchos .44 sin humo, esposas, pluma estilográfica, bloc de notas, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, calesa.

Dinero: 364.20

CUALIDADES HEROÍCAS

Artista marcial (+1 Pelea), Investigador (+1d6 – encontrar pistas), Oficial: (+1D6 con militares)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Pistola Barbicane multicañón	+2	X3	Arma secundaria	20	8
Pistola Barbicane multicañón	+2	X3	Arma secundaria	20	8
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 188 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

FUNDADORES

JOHN STROCK

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ⊠□□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (INGLÉS): ⊠⊠
- IDIOMA (CHINO): ⊠⊠
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ⊠□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ⊠⊠□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ⊠○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ⊠⊠□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ⊠⊠□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ⊠□□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ⊠⊠□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ⊠○

DEFENSA: ⊠⊠□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ⊠⊠□
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ⊠⊠□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- PISTOLAS: ⊠○
- FUSILES: ○○

PERCEPCIÓN: ⊠⊠□
- DESCUBRIR: ⊠○
- ESCUCHAR: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ⊠○

SIGILO: ⊠⊠□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ⊠○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ⊠○

SUPERVIVENCIA: ⊠□□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ⊠○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ⊠⊠□
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ⊠□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○

PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	⊠	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 189 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Pierre Aronnax					
CONCEPTO:	Científico		LUGAR NACIMIENTO:	Francia	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
París	48	1,70m.	85kg.	Grises	Moreno
OBRA DE PROCEDENCIA: 20000 leguas de viaje submarino					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Pierre Aronnax es un hombre no muy alto pero de constitución gruesa con porte elegante, un rostro ancho y afable, pelo liso y barba. Su piel es clara y sus ojos profundos brillan con la sabiduría acumulada a lo largo de años. Viste siempre con elegancia y tiene un porte natural que se corresponde con sus exquisitos modales.

PERSONALIDAD:

el profesor Aronnax es un hombre calmado y analítico, que suele escuchar antes que hablar. Su mente trabaja rápido analizando cada situación y trata de encontrar siempre la solución a todo problema que se presente gracias a su gran capacidad de anticipación y lectura de las intenciones de los demás. Con todo no deja de maravillarse de los hechos extraordinarios que ve tanto en la ciencia como en la naturaleza.

HISTORIA:

Como catedrático en biología, el profesor Aronnax fue reclutado a bordo del buque Abraham Lincoln para investigar el misterioso hundimiento de numerosos barcos a lo largo del mundo. Él creía erróneamente que se trataba de un narval, pero cuando fue secuestrado, junto con su criado Consejo y el arponero Ned Land, por el capitán Nemo pudo comprobar que en realidad se trataba del Nautilus. Años después, cuando Nemo se unió a los Campeones buscando redención, sugirió a sus compañeros que Aronnax y Land se unieran al equipo. Estos aceptaron, lo que les dio la oportunidad de volver al Nautilus, esta vez como invitados.

EQUIPO:

traje a medida Príncipe Alberto, impermeable Mackintosh, corbata de seda Windsor, sombrero de copa de fieltro, chaleco lujoso de seda, zapatos de vestir puntiagudos, bastón, manta de lana, saco de dormir ártico, calentador de queroseno, catalejo, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, bloc de notas, atlas mundial, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, dos baúles grandes, bolsa de cuero gladstone, tienda de campaña forma de A, maletín médico, fórceps, jeringuillas hipodérmicas, juego de instrumental médico, vendas elásticas, píldoras para los nervios, láudano, paregórico, vino de coca de peruanoh
Dinero: 367.28

CUALIDADES HEROÍCAS

Concentración, Sirviente (Consejo)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Bastón	+2	X2	Defensiva, Noquear		
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 190 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

PIERRE ARONNAX

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ⊠⊠□□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ⊠○
- ID. NATIVO * (FRANCÉS): ⊠⊠
- IDIOMA (INGLÉS): ⊠⊠
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ⊠□□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ⊠□□□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ⊠⊠⊠⊠
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ⊠○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ⊠○
- MEDICINA*: ⊠○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ⊠⊠□□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ⊠⊠⊠□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ⊠⊠□□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ⊠○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ⊠⊠□□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ⊠⊠⊠□
- ETIQUETA: ⊠○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ⊠□□□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○

PERCEPCIÓN: ⊠⊠□□
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○

SIGILO: ⊠□□□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ⊠⊠⊠□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ⊠○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ⊠⊠□□
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ⊠⊠□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○

PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	⊠	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 191 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Capitán Nicholl					
CONCEPTO:	Ingeniero		LUGAR NACIMIENTO:	Estados Unidos	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Filadelfia	52	1,66m.	87kg.	Marrones	Carece
OBRA DE PROCEDENCIA: De la Tierra a la Luna					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

el capitán Nicholl es un hombre no demasiado alto pero bastante cargado de espaldas y corpulento, con las facciones marcadas, una prominente calva, los ojos marrones que mantiene bajo sus gafas y una perilla sobre la que se asienta una boca que siempre posee una nota de seriedad. Viste con elegantes trajes a medida propios de su posición como gran empresario.

PERSONALIDAD:

el capitán Nicholl es un hombre profundamente inquisitivo y metódico, poco dado a la improvisación y a salir de su rutina. Pese a ello, no duda en embarcarse en cualquier aventura que se le ponga por delante, sobre todo si esto implica aumentar sus conocimientos, fortuna o prestigio. Es un hombre muy serio, que no suele reír sino que se mantiene estoico incluso ante la situación más divertida.

HISTORIA:

Nicholl fue el hombre que puso en duda el cañón inventado por Barbicane. Es su principal rival, mientras el primero construye armas él hace lo propio con las corazas y protecciones. Finalmente, junto a Ardan, los tres se embarcaron en la aventura de alcanzar la Luna, lo que aumentó su prestigio como empresario. Una vez volvieron a la Tierra Nicholl siguió con su empresa de armaduras, pero cuando el Nautilus quedó gravemente dañado Barbicane recurrió a él para reforzarlo, formando parte de los Campeones desde entonces.

EQUIPO:

fusil matarelefantes, chaleco antibalas mejorjebaegab, chaqueta de smoking de raso, sombrero de copa de fieltro, corbata de seda Windsor, zapatos de vestir puntiagudos, chaleco lujoso de seda, camisa francesa de percal, tirantes bordados, bastón de caballero, bolsa de cuero gladstone, calentador de queroseno, lámpara reflectante, sierra, berbiquí, alicates, lámpara de soldar de gasolina, martillo de carpintero, destral, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, bloc de notas, atlas mundial, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, cornetín.
Dinero: 281,45

CUALIDADES HEROÍCAS

Inventor, Oficial

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Fusil Matarelefantes	+4	X2	Penetración, Cuerpo a Cuerpo	100	2
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 192 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

CAPITÁN NICHOLL

HABILIDADES

- [ ] **ACADÉMICAS:** [x][x][x][ ]
  - DERECHO: ○○
  - ECONOMÍA: [x]○
  - HISTORIA: ○○
  - ID. NATIVO * (INGLÉS): [x][x]
  - IDIOMA (ALEMÁN): [x][x]
  - IDIOMA ( ): ○○
- [ ] **ACTUACIÓN:** [x][ ][ ]
  - INTERPRETACIÓN: ○○
  - MENTIR: ○○
  - MÚSICA: ○○
  - ORATORIA: ○○
- [ ] **ATLETISMO:** [x][ ][ ]
  - ACROBACIAS: ○○
  - CARRERA: ○○
  - FUERZA BRUTA: ○○
  - NADAR: ○○
  - REFLEJOS: ○○
  - TREPAR: ○○
- [ ] **CIENCIAS:** [x][x][x][ ]
  - ARQUEOLOGÍA: ○○
  - ASTRONOMÍA: ○○
  - BIOLOGÍA: ○○
  - FÍSICA: [x]○
  - GEOLOGÍA: ○○
  - MEDICINA*: ○○
  - QUÍMICA ○○
- [ ] **C. CUERPO A CUERPO:** [x][ ][ ]
  - ARMAS PEQUEÑAS: ○○
  - ARMAS MEDIANAS: ○○
  - ARMAS GRANDES: ○○
  - PELEA: ○○
- [x] **COMERCIO:** [x][x][ ]
  - CHARLATANERÍA: ○○
  - NEGOCIACIÓN: ○○
  - TASACIÓN: ○○
- [ ] **CONDUCCIÓN:** [x][x][x][x]
  - AERONÁUTICA: ○○
  - FERROCARRILES: ○○
  - EQUITACIÓN: ○○
  - NAVEGACIÓN: ○○
  - VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
  - VEHÍCULOS TERRESTRES: [x]○
- [ ] **DEFENSA:** [x][ ][ ]
  - AGUANTE: ○○
  - BLOQUEAR: ○○
  - ESQUIVAR: ○○
  - VOLUNTAD: ○○
- [x] **DIPLOMACIA:** [x][x][x][ ]
  - ETIQUETA: ○○
  - LIDERAZGO*: ○○
  - PERSUASIÓN: ○○
- [ ] **C. A DISTANCIA:** [x][x][x][ ]
  - ARMAS ARROJADIZAS: ○○
  - ARTILLERÍA: ○○
  - ARMAS PRIMITIVAS: ○○
  - PISTOLAS: ○○
  - FUSILES: [x]○
- [ ] **PERCEPCIÓN:** [x][x][ ]
  - DESCUBRIR: ○○
  - EMPATÍA: ○○
  - ESCUCHAR: ○○
  - OTEAR*: ○○
  - RASTREO ○○
- [ ] **SIGILO:** [x][ ][ ]
  - DISCRECIÓN: ○○
  - ESCONDERSE: ○○
  - MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
  - SEGURIDAD: ○○
- [ ] **SUPERVIVENCIA:** [x][ ][ ]
  - CUEVAS: ○○
  - DESIERTO: ○○
  - ESPACIO EXTERIOR: ○○
  - MAR: ○○
  - MONTAÑA: ○○
  - SELVA: ○○
  - TERRENO ÁRTICO: ○○
  - TRATO CON ANIMALES ○○
- [ ] **MANIPULACIÓN:** [x][x][x][ ]
  - CERRAJERÍA: [x]○
  - FALSIFICACIÓN: ○○
  - PERICIAS: ○○
  - SASTRERÍA*: ○○
  - TRUCOS ○○
- [x] **INGENIERÍA:** [x][x][x][ ]
  - AEROSTÁTICA: ○○
  - ARMAMENTO: [x]○
  - ARTILLERÍA: ○○
  - VEHÍCULOS AÉREOS ○○
  - VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
  - VEHÍCULOS TERRESTRES [x]○

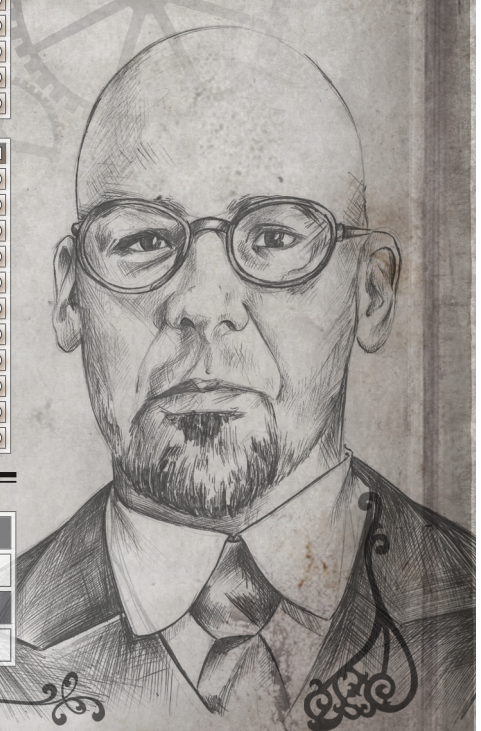
PUNTOS DE HÉROE: [ ][ ][ ][ ][ ]

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	[x]	11	12	13	14	15	16

ARMADURA: 2

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 193 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Cyrus Smith					
CONCEPTO:	Ingeniero		LUGAR NACIMIENTO:	Estados Unidos	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Boston	53	1,80m.	90kg.	Azules	Castaño
OBRA DE PROCEDENCIA: La isla misteriosa					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Cyrus Smith es un hombre alto y de complexión media con el pelo castaño y una frondosa barba más oscura. Tiene el rostro redondeado y algo rechoncho y los ojos pequeños de color azul oscuro. Viste de forma elegante aunque no excesivamente recargada, y siempre lleva unas gafas redondas.

PERSONALIDAD:

Cyrus Smith es un hombre muy versado en varias materias gracias a su insaciable seguridad, una persona muy hábil. También es una persona de intachable moral, es desinteresado, noble, honesto, valiente y totalmente dedicado a sus compañeros. Es incapaz de cualquier tipo de traición y espera lo mismo de los demás, aunque también espera este comportamiento de los demás, lo que hace que en ocasiones salga decepcionado.

HISTORIA:

Ingeniero de la armada estadounidense, Cyrus Smith fue uno de los náufragos que llegaron hasta la isla Lincoln en un globo. Tras numerosos avatares se encontraron con el capitán Nemo, que había decidido que aquella isla fuese su tumba. Aunque aparentemente le vieron morir, cual sería su sorpresa cuando se enteraron de que no solo había sobrevivido sino que había usado su deseo de redención para unirse a los Campeones. Smith fue reclutado por Pencroff para unirse a la lucha contra Robur.

EQUIPO:

navaja de dos filos, revolver del 38, chaqueta de smoking de raso, sombrero de copa de fieltro, corbata de seda Windsor, zapatos de vestir puntiagudos, chaleco lujoso de seda, camisa francesa de percal, tirantes bordados, bastón de caballero, bolsa de cuero gladstone, calentador de queroseno, lámpara reflectante, sierra, berbiquí, alicates, lámpara de soldar de gasolina, martillo de carpintero, destral, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, bloc de notas, atlas mundial, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, cerveza.
Dinero: 278,45

CUALIDADES HEROÍCAS

Inventor, Mascota (Perro Top)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Navaja de 2 filos	+1	X1	Anticipación, arrojadiza, arma secundaria		
Revólver del 38.	+1	X1	Arma secundaria	15	6
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 194 09/01/17 20:41

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

CYRUS SMITH

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ⊠⊠□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (INGLÉS): ⊠⊠
- IDIOMA (FRANCÉS): ⊠⊠
- IDIOMA ( ): ○○
- ○○
- ○○
- ○○

ACTUACIÓN: ☒□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○
- ○○
- ○○

ATLETISMO: ☒□□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○
- ○○
- ○○

☒ **CIENCIAS:** ⊠⊠⊠
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ⊠○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ⊠○
- ○○
- ○○

C. CUERPO A CUERPO: ☒□□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○
- ○○
- ○○

☒ **COMERCIO:** ⊠□□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○
- ○○
- ○○

CONDUCCIÓN: ⊠⊠□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○
- ○○
- ○○

DEFENSA: ☒□□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○
- ○○
- ○○

DIPLOMACIA: ⊠⊠□
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○
- ○○
- ○○

C. A DISTANCIA: ⊠⊠□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ⊠○
- ○○
- ○○

PERCEPCIÓN: ⊠⊠□
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○
- ○○
- ○○

SIGILO: ☒□□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○
- ○○
- ○○

SUPERVIVENCIA: ⊠⊠□
- CUEVAS: ⊠○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ⊠○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○
- ○○
- ○○
- ○○

MANIPULACIÓN: ⊠⊠□
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○
- ○○
- ○○

INGENIERÍA: ⊠⊠□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ⊠○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ⊠○
- ○○
- ○○

PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	⊠	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 195 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Fix					
CONCEPTO:	Diplomático		LUGAR NACIMIENTO:	Inglaterra	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Londres	34	1,82m.	76kg.	Verdes	Castaño
OBRA DE PROCEDENCIA: La vuelta al mundo en 80 días					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Fix es un hombre alto de complexión media que se mantiene en buena forma física. Tiene una expresión de permanente ironía en la cara, con una frondosa barba, el pelo generalmente desaliñado y unos ojos brillantes que permanecen detrás de sus gafas. Viste de forma correcta pero con un aspecto algo desgarbado, sin preocuparse demasiado por la moda.

PERSONALIDAD:

Fix es un hombre sarcástico poseedor del típico humor inglés, que se suele tomar a broma casi todo. Como es de esperar, posee la característica flema de sus congéneres, siendo un hombre que se toma las cosas con mucha calma. Es un hombre que se prioriza sus responsabilidades y no para hasta conseguir sus objetivos, además de ser muy fiel a su deber.

HISTORIA:

Fix persiguió a Fogg, Aouda y Picaporte creyendo que el primero era el ladrón del banco de Inglaterra, y de hecho lo detuvo cuando llegó a Londres, algo que retrasó al flemático apostador aunque no le impidió cumplir su objetivo. Tras esta aventura, Fix fue ascendido a miembro del consulado londinense, lo cual, en la práctica, le convirtió en un espía.

EQUIPO:

traje de estambre, bombín de fieltro, abrigo de lana de entretiempo, revolver .45, vendas elásticas, píldoras para los nervios, hamaca mexicana, manta de lana, catalejo, cuerda (10 m), bolsa de cuero gladstone, alicates, lámpara de soldar de gasolina, martillo de carpintero, cartuchos .44 sin humo, esposas, pluma estilográfica, bloc de notas, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, calesa.

Dinero: 364.20

CUALIDADES HEROÍCAS

Camaleón, Infiltrador

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Revólver del 45.	+2	X1	Arma secundaria	15	6
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 196 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

FIX

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ✕✕
- DERECHO:
- ECONOMÍA:
- HISTORIA:
- ID. NATIVO * (INGLÉS): ✕✕
- IDIOMA (ESPAÑOL): ✕✕
- IDIOMA ( ):

ACTUACIÓN: ✕✕✕✕
- INTERPRETACIÓN: ✕
- MENTIR: ✕
- MÚSICA:
- ORATORIA:

ATLETISMO: ✕
- ACROBACIAS:
- CARRERA:
- FUERZA BRUTA:
- NADAR:
- REFLEJOS:
- TREPAR:

CIENCIAS: ✕✕
- ARQUEOLOGÍA:
- ASTRONOMÍA:
- BIOLOGÍA:
- FÍSICA:
- GEOLOGÍA:
- MEDICINA*:
- QUÍMICA

C. CUERPO A CUERPO: ✕✕
- ARMAS PEQUEÑAS:
- ARMAS MEDIANAS:
- ARMAS GRANDES:
- PELEA:

COMERCIO: ✕✕✕
- CHARLATANERÍA:
- NEGOCIACIÓN: ✕
- TASACIÓN:

CONDUCCIÓN: ✕
- AERONÁUTICA:
- FERROCARRILES:
- EQUITACIÓN:
- NAVEGACIÓN:
- VEHÍCULOS AÉREOS*:
- VEHÍCULOS TERRESTRES:

DEFENSA: ✕✕
- AGUANTE:
- BLOQUEAR:
- ESQUIVAR:
- VOLUNTAD:

DIPLOMACIA: ✕✕✕
- ETIQUETA: ✕
- LIDERAZGO*:
- PERSUASIÓN: ✕

C. A DISTANCIA: ✕✕
- ARMAS ARROJADIZAS:
- ARTILLERÍA:
- ARMAS PRIMITIVAS:
- PISTOLAS:
- FUSILES:

PERCEPCIÓN: ✕✕
- DESCUBRIR:
- ESPANTAR:
- ESCUCHAR:
- OTEAR*:
- RASTREO

SIGILO: ✕✕✕✕
- DISCRECIÓN:
- ESCONDERSE: ✕
- MOVIMIENTO SILENCIOSO:
- SEGURIDAD: ✕

SUPERVIVENCIA: ✕✕✕
- CUEVAS:
- DESIERTO:
- ESPACIO EXTERIOR:
- MAR:
- MONTAÑA:
- SELVA:
- TERRENO ÁRTICO:
- TRATO CON ANIMALES

MANIPULACIÓN: ✕✕
- CERRAJERÍA:
- FALSIFICACIÓN:
- PERICIAS:
- SASTRERÍA*:
- TRUCOS

INGENIERÍA: ✕
- ACROSTÁTICA:
- ARMAMENTO:
- ARTILLERÍA:
- VEHÍCULOS AÉREOS
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS:
- VEHÍCULOS TERRESTRES

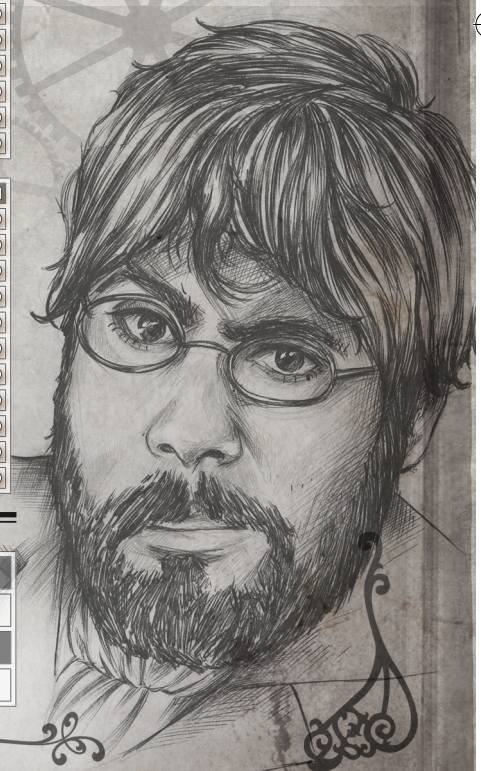
PUNTOS DE HÉROE:

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	✕	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 197 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:	JUGADOR:
Hans Bjelke	

CONCEPTO:	Explorador	LUGAR NACIMIENTO:	Islandia

RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Reikiavik	38	1,95m.	110kg.	Azules	Castaño

OBRA DE PROCEDENCIA: Viaje al centro de la Tierra

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Hans es un hombre alto y corpulento, acostumbrado al trabajo duro. Tiene un rostro estoico e impenetrable, con las facciones marcadas, la piel clara, el pelo castaño claro casi rubio y los ojos de un azul profundo. Viste con ropas sencillas, adaptadas a su profesión y al entorno en el que vive.

PERSONALIDAD:

Hans es un hombre taciturno y callado, acostumbrado a actuar mucho y hablar poco. Es observador y diligente, incapaz de dejar una tarea una vez la ha empezado y de acompañar a sus compañeros allá donde vayan. Acostumbrado al trabajo pesado, lo realiza sin quejarse. Dentro del entorno agreste se siente cómodo, pero las ciudades le ponen un poco nervioso aunque no lo exterioriza.

HISTORIA:

Hans acompañó a Otto Lidenbrock y a su sobrino Axel hasta el mismísimo centro de la Tierra, siendo el guía islandés a quien contrataron para que les condujese a través del volcán Snæfellsjökull. Unos años después, cuando los Lidenbrock fueron reclutados por Strock, tras realizar unas misiones con el resto de los Campeones decidieron reclutar a Hans para que les ayudara en terreno abierto.

EQUIPO:

traje de estambre, botas de caminar, corbata de seda Windsor, impermeable Mackintosh, utensilios de cocina, manta de lana, barca plegable, lámpara reflectante, saco de dormir ártico, calentador de queroseno, cuchillo de caza de pata de ciervo, catalejo, navaja de dos filos, lámpara de petróleo, fósforos de seguridad, cuerda (15 m), tienda de lona alquitranada, bolsa de cuero gladstone, baúl pequeño, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, bloc de notas, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo, cuchillo de caza, escopeta calibre .16
Dinero: 126,71

CUALIDADES HEROÍCAS

Conocimiento natural, Espeleólogo

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Cuchillo de caza	+1	X1	Arrojadiza, Arma secundaria		
Escopeta calibre 16.	+2	X3	Cuerpo a cuerpo	20	2
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 198 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

HANS BJELKE

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ✕ ○○○
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (ISLANDÉS): ✕✕
- IDIOMA (NORUEGO): ✕✕
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ○○○
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ✕✕✕○
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ✕○

CIENCIAS: ✕○○
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ✕✕○○
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ✕✕○○
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ✕✕○○
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ✕✕○○
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ✕○○○
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ✕✕✕○
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ✕○

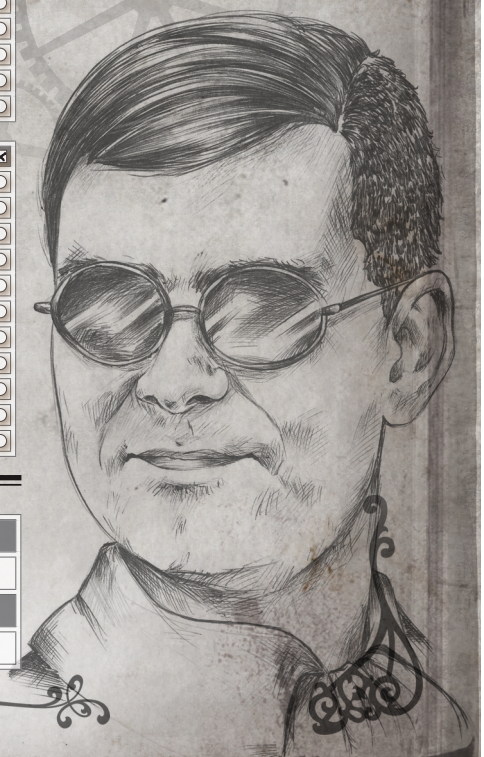
PERCEPCIÓN: ✕✕✕○
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ✕○
- RASTREO ✕○

SIGILO: ✕✕✕○
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ✕✕✕✕
- CUEVAS: ✕○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ✕○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ✕✕✕○
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ✕○○○
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○



PUNTOS DE HÉROE: ○○○○○

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	✕	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 199 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Michel Ardan					
CONCEPTO:	Escritor		LUGAR NACIMIENTO:	Francia	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
París	27	1,75m.	65kg.	Marrones	Castaño
OBRA DE PROCEDENCIA: De la Tierra a la Luna					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Michel Ardan es un hombre no demasiado alto ni corpulento pero en buena forma, con el rostro redondeado, los ojos grandes y brillantes y el pelo castaño siempre bien peinado. Lleva perilla y sus labios suelen abrirse con frecuencia en una gran sonrisa. Viste con una mezcla de la elegancia propia de su profesión y la informalidad asociada a su edad.

PERSONALIDAD:

Ardan es un joven arrojado y valiente que no duda ni un momento en embarcarse en cualquier aventura con tal de tener una noticia. Es franco, sincero y con un gran sentido del humor, en muchas ocasiones algo sarcástico pero con una innata capacidad de sacar una sonrisa a los demás. Ingenioso y de ideas rápidas, suele tener una solución a casi todos los problemas, algo apoyado por su natural optimismo.

HISTORIA:

Michel Ardan fue el periodista que viajó junto a Barbicane y Nicholl a la Luna, no dudó ni un momento en apuntarse a la singular aventura y de hecho hizo de mediador entre los dos rivales. Una vez volvieron a la Tierra su historia le hizo merecedor de numerosos premios y siguió viviendo varias aventuras, lo que provocó que Barbicane le reclutase años después para los Campeones.

EQUIPO:

traje a medida príncipe Alberto, canotier, botas de caminar, corbata de seda Windsor, impermeable Mackintosh, utensilios de cocina, manta de lana, barca plegable, lámpara reflectante, saco de dormir ártico, calentador de queroseno, cuchillo de caza de pata de ciervo, catalejo, navaja de dos filos, lámpara de petróleo, fósforos de seguridad, cuerda (15 m), tienda de lona alquitranada, bolsa de cuero gladstone, baúl pequeño, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, libreta de notas, atlas mundial, enciclopedia de 30 volúmenes, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj de bolsillo.
Dinero: 114.71

CUALIDADES HEROÍCAS

Anticuario, Investigador

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Bastón-estoque	+2	X2	Defensiva, ocultable		
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 200 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

MICHEL ARDAN

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ✕✕✕□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ✕○
- ID. NATIVO * (FRANCÉS): ✕✕
- IDIOMA (INGLÉS): ✕✕
- IDIOMA (ESPAÑOL): ✕✕
- ○○
- ○○
- ○○

ACTUACIÓN: ✕✕□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○
- ○○

ATLETISMO: ✕□□□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○
- ○○
- ○○

CIENCIAS: ✕✕✕□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ✕○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○
- ○○
- ○○

C. CUERPO A CUERPO: ✕□□□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○
- ○○
- ○○

COMERCIO: ✕✕✕□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ✕○
- TASACIÓN: ○○
- ○○
- ○○

CONDUCCIÓN: ✕✕□□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○
- ○○
- ○○

DEFENSA: ✕✕□□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○
- ○○
- ○○

DIPLOMACIA: ✕✕✕□
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ✕○
- ○○
- ○○

C. A DISTANCIA: ✕□□□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○
- ○○
- ○○

PERCEPCIÓN: ✕✕✕□
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ✕○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○
- ○○
- ○○

SIGILO: ✕✕□□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○
- ○○
- ○○

SUPERVIVENCIA: ✕✕✕□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ✕○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○
- ○○
- ○○
- ○○

MANIPULACIÓN: ✕✕□□
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○
- ○○
- ○○

INGENIERÍA: ✕□□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○
- ○○
- ○○

PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	✕	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 201 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Jack Pencroff					
CONCEPTO:	Navegante		LUGAR NACIMIENTO:	Estados Unidos	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Errante	40	1,83m.	90kg.	Morenos	Negro
OBRA DE PROCEDENCIA: La isla misteriosa					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Pencroff es un hombre alto y corpulento, con un cuerpo curtido por el trabajo en el mar. Su cabeza es algo alargada con el pelo moreno, los ojos negros y pequeños y la mandíbula redondeada. Suele vestir con ropas de marinero, actualmente con el uniforme del Nautilus. Siempre se le puede ver fumando en pipa.

PERSONALIDAD:

Pencroff es un hombre fiel pero de carácter fuerte y templado, acostumbrado a enfrentarse a todo tipo de situaciones. Aunque obedece a sus superiores también se muestra dispuesto a hacer las cosas "a su manera" si cree que la situación así lo exige. Tiene una gran capacidad de improvisación, lo que le permite acomodarse a cualquier dificultad y superarla.

HISTORIA:

Pencroff fue uno de los náufragos de la isla Lincoln, un marinero que vivió la aventura de la isla misteriosa junto a Cyrus Smith y los demás. Meses después de que Nemo decidiera no hundir el Nautilus, contactó con él y le ofreció un puesto como primer oficial del submarino, que Pencroff aceptó. Desde entonces sirve como segundo al mando de la fabulosa nave. Las capacidades del marinero como constructor de barcos le convencieron de que aquel hombre debía estar a su lado, y no le ha decepcionado.

EQUIPO:

fusil eléctrico, cuchillo de caza, impermeable Mackintosh, jersey de lana con cordón, sombrero de cazador, bolsa de viaje, baúl pequeño, hamaca mejicana tejida, vendas elásticas, manta de lana, lámpara reflectante, calentador de gueroseno, catalejo, fósforos, cuerda (10 m), tienda de minero, saco de dormir ártico, cantimplora, alicates, sierra, lámpara de soldar, martillo, destral, brújula, barómetro aneroide, atlas mundial, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar, reloj, bloc de notas, landó.
Dinero: 334.92

CUALIDADES HEROÍCAS

Mecánico, Memoria eidética

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Fusil Eléctrico	+2	X3	Cuerpo a cuerpo, penetración	100	5
Cuchillo de caza	+1	X1	Arrojadiza, arma secundaria		
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 202 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

JACK PENCROFF

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ☒☐☐
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (INGLÉS): ☒☒
- IDIOMA (NIVEL): ☒☒
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ☐☐☐
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ☒☒☐
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ☒☒☒☐
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ☒○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ☒☐☐
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ☒☒☐
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ☒☒☒☒
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ☒○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ☒☒☐
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ☒☐☐
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ☒☒☐
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ☒○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○

PERCEPCIÓN: ☒☒☒☐
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ☒○
- RASTREO ○○

SIGILO: ☒☐☐
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ☒☒☒☐
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ☒○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ☒☒☐
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ☒☒☒☒
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ☒○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ☒○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○

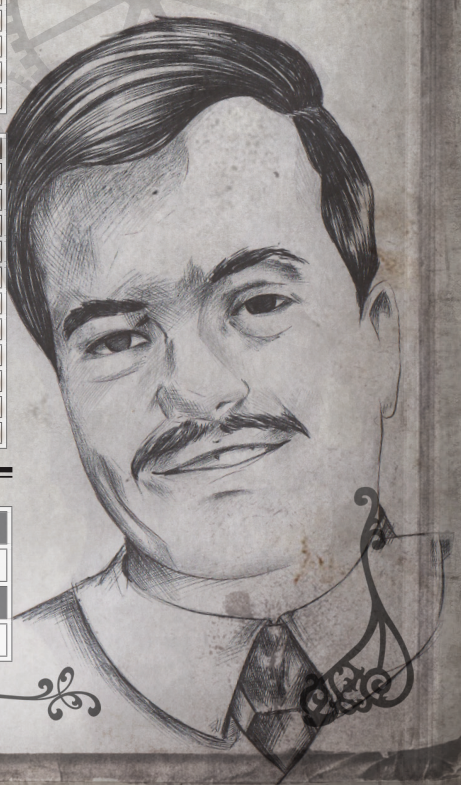
PUNTOS DE HÉROE: ☐☐☐☐☐

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	☒	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 203 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Devon Mills					
CONCEPTO:	Agente secreto		LUGAR NACIMIENTO:	Francia	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Stahldstadt	Desconocida	1,68m.	60kg,	Verdes	Moreno
OBRA DE PROCEDENCIA: Ante la bandera					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Devon Mills es un hombre alto y de constitución media, ojos miel, piel clara y facciones suaves. Tiene el pelo castaño.

PERSONALIDAD:

calculador y profundamente concentrado, saber estar en todo momento dada su experiencia como agente secreto. No le gusta llamar la atención, algo que le es vital para su labor.

HISTORIA:

Trabaja directamente para el servicio secreto británico y colabora en algunas ocasiones con los Campeones de Verne. Perdió a su hermana en un atentado de Robur.

EQUIPO:

traje a medida Príncipe Alberto, abrigo de lana de entretiempo, botas de caminar, chaleco lujoso de seda, camisa francesa de percal, jersey de lana con cordón, sombrero de copa de fieltro, corbata de seda windsor, bastón de caballero, tirantes bordados, varios baúles grandes, lona alquitranada, cantimplora de hojalata, varios bidones de acero de 20 litros, varias herramientas, equipo de laboratorio.

CUALIDADES HERÓICAS

Concentración, Duelista, Inventor, Memoria eidética

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Bastón	+2	X2	Defensiva, Noquear		
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 204 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

DEVON MILLS

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ✕✕✕□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (FRANCÉS): ✕✕
- IDIOMA (INGLÉS): ✕✕
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ✕□□□
- INTERPRETACIÓN: ✕○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ✕□□□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ✕○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ✕✕✕□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ✕✕✕□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ✕○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ✕✕□□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ✕✕✕□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ✕○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ✕✕□□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ✕○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ✕✕□□
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ✕□□□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○

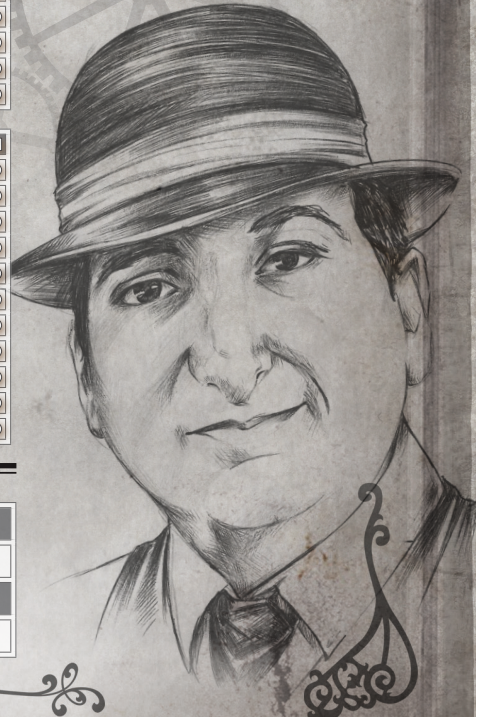
PERCEPCIÓN: ✕✕✕□
- DESCUBRIR: ✕○
- ESCUCHAR: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ✕○
- RASTREO ○○

SIGILO: ✕□□□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ✕✕✕□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ✕○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ✕✕✕□
- CERRAJERÍA: ✕○
- FALSIFICACIÓN: ✕○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ✕✕□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○



PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	✕	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 205 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Lean Passepartout (Picaporte)					
CONCEPTO:	Ladrón de guante blanco		LUGAR NACIMIENTO:	Francia	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Londres	30	1,78m.	75kg.	Azules	Moreno
OBRA DE PROCEDENCIA: La vuelta al mundo en 80 días					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

un hombre joven no demasiado alto pero de complexión fuerte, moreno con el pelo corto, de ojos claros y mirada compasiva, rostro ligeramente alargado, facciones suaves y sonrisa franca. Suele vestir con las típicas ropas de mayordomo, decantándose por los colores discretos.

PERSONALIDAD:

Passepartout es un hombre sincero, simpático y hablador, mucho más apasionado y menos flemático que su señor Phileas Fogg, aunque no tan puntual como él. A pesar de ser algo despistado, sabe salir airoso de cualquier problema que se le presente. Tiene un gran corazón y es muy buena persona.

HISTORIA:

Nacido en Francia, cuando era muy joven Passepartout entró a trabajar en un circo, lo que le hizo viajar por muchos lugares de Europa y América. Finalmente, hastiado de tantos viajes, acabó en Londres buscando trabajo como mayordomo, con la mala suerte de entrar al servicio de Phileas Fogg el mismo día en que este aceptó la apuesta para dar la vuelta al mundo, y de hecho fue él quien rescató a la princesa Aouda de las garras de sus asesinos. Tras terminar este espectacular viaje, vivió seis años de paz sirviendo a sus señores hasta que estos fueron reclutados por los Campeones. Phileas pidió a Passepartout que se uniera a ellos, pues conocía sus especiales habilidades. Tras insistirle un poco, el mayordomo aceptó.

EQUIPO:

Traje de mayordomo, impermeable Mackintosh, botas de caminar, bombín de fieltro, corbata de seda Windsor, camisa de dormir de franela, utensilios de cocina, manta de lana, calentador de queroseno, saco de dormir ártico, equipo de pesca y cebos, cepo para animales, lámpara de petróleo, cuerda de yute (10 m), bolsa de cuero gladstone, baúl grande (x2), lona alquitranada, cantimplora de hojalata, brújula de bolsillo, bloc de notas, cepillo de dientes, cuchilla de afeitar.
Dinero: 390,21

CUALIDADES HEROÍCAS

Ataque múltiple (x1 Pelea), Prestidigitador (+1d6 – escapismo y trucos)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 206 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

JEAN PASSEPARTOUT (PICAPORTE)

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ⊠□□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (FRANCÉS): ⊠⊠
- IDIOMA (INGLÉS): ⊠⊠
- IDIOMA ( ): ○○
- ○○
- ○○
- ○○

ACTUACIÓN: ⊠⊠□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○
- ○○

ATLETISMO: ⊠⊠□
- ACROBACIAS: ⊠○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○
- ○○
- ○○

CIENCIAS: ⊠□□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○
- ○○
- ○○

C. CUERPO A CUERPO: ⊠⊠□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ⊠○
- ○○
- ○○

COMERCIO: ⊠⊠□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○
- ○○
- ○○

CONDUCCIÓN: ⊠⊠□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○
- ○○
- ○○

DEFENSA: ⊠⊠□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○
- ○○
- ○○

DIPLOMACIA: ⊠⊠□
- ETIQUETA: ⊠○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○
- ○○
- ○○

C. A DISTANCIA: ⊠□□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○
- ○○
- ○○

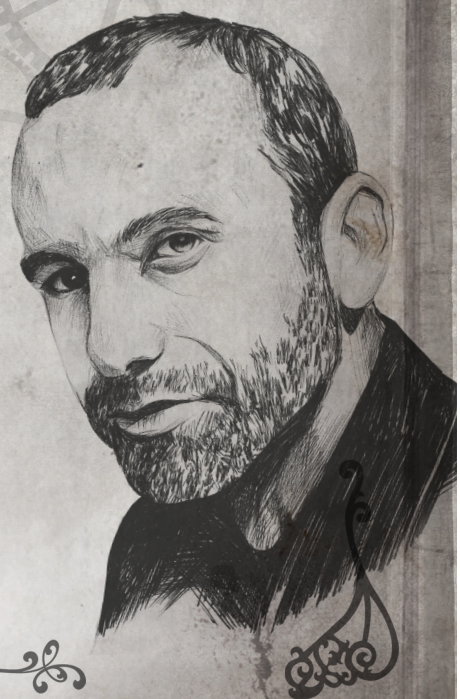
PERCEPCIÓN: ⊠⊠□
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○
- ○○
- ○○

SIGILO: ⊠⊠⊠
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ⊠○
- SEGURIDAD: ○○
- ○○
- ○○

SUPERVIVENCIA: ⊠⊠□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○
- ○○
- ○○
- ○○

MANIPULACIÓN: ⊠⊠□
- CERRAJERÍA: ⊠○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ⊠○
- ○○
- ○○

INGENIERÍA: ⊠□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○
- ○○
- ○○



PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	⊠	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 207 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Nadia Fedor					
CONCEPTO:	Médico		LUGAR NACIMIENTO:	Rusia	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Moscú	29	1,72m.	58kg.	Verdes	Rubio
OBRA DE PROCEDENCIA: Miguel Strogoff					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Nadia Fedor es una joven alta y de hermoso rostro, facciones suaves, piel clara, pómulos marcados, barbilla redondeada y sonrisa franca. Sus ojos son marrones y brillantes, y tiene el pelo rubio oscuro y largo. Suele vestir con ropas sencillas y prácticas de colores discretos, destacando especialmente el gris y el verde oscuro.

PERSONALIDAD:

Nadia es una mujer muy dulce, que siempre intenta conseguir el bienestar de los demás y se preocupa mucho por todos los que tiene alrededor. Tiene un gran corazón y es muy alegre, intentando contagiar su optimismo a los demás. También es una joven valerosa y abnegada que no duda en anteponer su bienestar al de los demás.

HISTORIA:

Nadia Fedor se unió a Miguel Strogoff en su viaje cuando intentaba reunirse con su padre, un militar atrapado en Irkutsk. Cuando el joven soldado aparentemente perdió la vida, fue Nadia la encargada de guiarle. Una vez acabó su viaje, durante el que ambos jóvenes se enamoraron, acabaron casándose. No han podido disfrutar demasiado de su matrimonio, ya que al año de vivir la aventura por Siberia fueron reclutados por los Campeones.

EQUIPO:

salto de cama de seda, blusa entallada de seda, falda muaré de tafetán, capa de raso, botines con cordones, corsé francés entallado, guantes de borreguillo, estola reversible de castor, maletín médico, forceps, jeringuillas hipodérmicas, batería eléctrica (uso médico), juego de instrumental quirúrgico, vendas elásticas (7'5 x 38 cm), píldoras para los nervios, muleta de nogal, 130 gr de láudano, 130 gr de paregórico, 24 dosis para curar el hábito de la bebida, medio litro de vino de coca Peruanoh, utensilios de cocina, saco de dormir ártico, calentador de queroseno, brújula de bolsillo, pluma estilográfica, tinta, bloc de notas, neceser de costura, cepillo de dientes.
Dinero: 388,62

CUALIDADES HERÓICAS

Investigador (+1d6 – encontrar pistas), Tratar con la plebe (+1d6 – personas de rango inferior)

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Cuchillo de caza	+1	X2	Arrojadiza, arma secundaria		
Navaja de 2 filos	+1	X1	Ligereza, arrojadiza,arma secundaria		
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 208 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

NADIA FEDOR

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ⊠⊠□□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (RUSO): ⊠⊠
- IDIOMA (INGLÉS): ⊠⊠
- IDIOMA (LATÍN): ⊠⊠

ACTUACIÓN: ⊠□□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ⊠⊠□□
- ACROBACIAS: ⊠○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ○○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ⊠⊠⊠□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ⊠○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ⊠⊠⊠□
- ARMAS PEQUEÑAS: ⊠○
- ARMAS MEDIANAS: ○○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ⊠⊠□□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ⊠⊠□□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ⊠○
- NAVEGACIÓN: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ⊠⊠□□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ○○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ⊠⊠□□
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ⊠□□□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ○○
- FUSILES: ○○

PERCEPCIÓN: ⊠⊠⊠□
- DESCUBRIR: ○○
- EMPATÍA: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○

SIGILO: ⊠⊠□□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ⊠○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ⊠⊠□□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ⊠○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ⊠⊠□□
- CERRAJERÍA: ⊠○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ⊠○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ⊠⊠□□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○

PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	✕	11	12	13	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 209 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Ursula					
CONCEPTO:			LUGAR NACIMIENTO:		
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
OBRA DE PROCEDENCIA:					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

PERSONALIDAD:

HISTORIA:

EQUIPO:

CUALIDADES HEROÍCAS

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Pelea	*0/+1*	*X1/X2*			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 210 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

POSTERIORES

URSULA

HABILIDADES

ACADÉMICAS:
- DERECHO:
- ECONOMÍA:
- HISTORIA:
- ID. NATIVO * (INGLÉS):
- IDIOMA (HUNDO):
- IDIOMA ( ):

ACTUACIÓN:
- INTERPRETACIÓN:
- MENTIR:
- MÚSICA:
- ORATORIA:

ATLETISMO:
- ACROBACIAS:
- CARRERA:
- FUERZA BRUTA:
- NADAR:
- REFLEJOS:
- TREPAR:

CIENCIAS:
- ARQUEOLOGÍA:
- ASTRONOMÍA:
- BIOLOGÍA:
- FÍSICA:
- GEOLOGÍA:
- MEDICINA*:
- QUÍMICA

C. CUERPO A CUERPO:
- ARMAS PEQUEÑAS:
- ARMAS MEDIANAS:
- ARMAS GRANDES:
- PELEA:

COMERCIO:
- CHARLATANERÍA:
- NEGOCIACIÓN:
- TASACIÓN:

CONDUCCIÓN:
- AERONÁUTICA:
- FERROCARRILES:
- EQUITACIÓN:
- NAVEGACIÓN:
- VEHÍCULOS AÉREOS*:
- VEHÍCULOS TERRESTRES:

DEFENSA:
- AGUANTE:
- BLOQUEAR:
- ESQUIVAR:
- VOLUNTAD:

DIPLOMACIA:
- ETIQUETA:
- LIDERAZGO*:
- PERSUASIÓN:

C. A DISTANCIA:
- ARMAS ARROJADIZAS:
- ARTILLERÍA:
- ARMAS PRIMITIVAS:
- PISTOLAS:
- FUSILES:

PERCEPCIÓN:
- DESCUBRIR:
- EMPATÍA:
- ESCUCHAR:
- OTEAR*:
- RASTREO

SIGILO:
- DISCRECIÓN:
- ESCONDERSE:
- MOVIMIENTO SILENCIOSO:
- SEGURIDAD:

SUPERVIVENCIA:
- CUEVAS:
- DESIERTO:
- ESPACIO EXTERIOR:
- MAR:
- MONTAÑA:
- SELVA:
- TERRENO ÁRTICO:
- TRATO CON ANIMALES

MANIPULACIÓN:
- CERRAJERÍA:
- FALSIFICACIÓN:
- PERICIAS:
- SASTRERÍA*:
- TRUCOS

INGENIERÍA:
- ACROSTÁTICA:
- ARMAMENTO:
- ARTILLERÍA:
- VEHÍCULOS AÉREOS
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS:
- VEHÍCULOS TERRESTRES

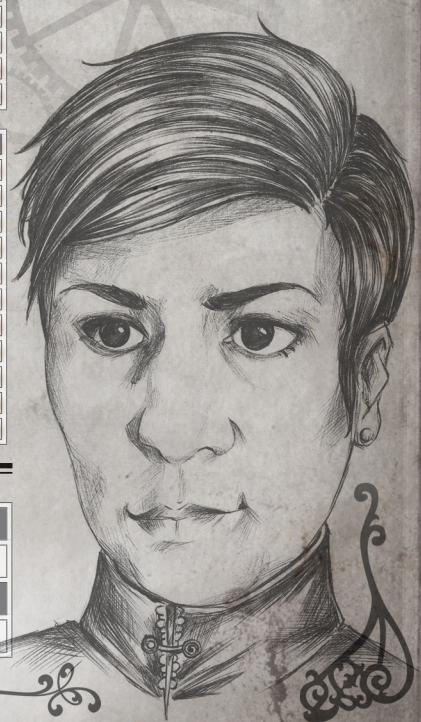
PUNTOS DE HÉROE:

PUNTOS DE SALUD:

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

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 211 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

PERSONAJES PREGENERADOS

NOMBRE:			JUGADOR:		
Kongre					
CONCEPTO:	Navegante		LUGAR NACIMIENTO:	Argentina	
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
Errante	30	2,00m.	110kg.	Verdes	Castaño
OBRA DE PROCEDENCIA: El faro del fin del mundo					

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

Kongre es un hombre tremendamente alto y de constitución fuerte, muy fornido y con varios tatuajes adornando su cuerpo. Su rostro es alargado, con facciones marcadas y varias cicatrices fruto de sus múltiples peleas, sus ojos verdes miran con fiereza y luce una frondosa barba. Suele vestir con ropas de marino.

PERSONALIDAD:

Kongre es cruel y despiadado, inteligente y con mucha sangre fría, gustando de provocar el miedo en sus enemigos. Dirige a sus hombres con mano de hierro, y se muestra implacable y sanguinario con sus adversarios. Tiene un sentido del humor bastante retorcido, poca paciencia y suele ensañarse verbalmente con todos a su alrededor.

HISTORIA:

Kongre es el lugarteniente más reciente de las fuerzas de Robur, un pirata a quien el ingeniero le ha encargado que consiga dinero para financiar su causa. Kongre va viajando por los mares del sur tratando de demostrar su valía a los Conquerors, sabiendo que así escalará posiciones en la organización.

EQUIPO:

ropas de marino, sable, brújula, dos baúles grandes, varios barriles.

Dinero: 388,62

CUALIDADES HEROÍCAS

Dureza, Mecánico, Piloto experto

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Revólver .45	+2	X1	Arma secundaria	15	6
Sable	+3	X3			
Pelea	0/+1	X1/X2			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 212 09/01/17 20:42

KONGRE

HABILIDADES

ACADÉMICAS: ⊠□□
- DERECHO: ○○
- ECONOMÍA: ○○
- HISTORIA: ○○
- ID. NATIVO * (ESPAÑOL): ⊠⊠
- IDIOMA (INGLÉS): ⊠⊠
- IDIOMA ( ): ○○

ACTUACIÓN: ⊠□□
- INTERPRETACIÓN: ○○
- MENTIR: ○○
- MÚSICA: ○○
- ORATORIA: ○○

ATLETISMO: ⊠⊠□
- ACROBACIAS: ○○
- CARRERA: ○○
- FUERZA BRUTA: ⊠○
- NADAR: ○○
- REFLEJOS: ○○
- TREPAR: ○○

CIENCIAS: ⊠□□
- ARQUEOLOGÍA: ○○
- ASTRONOMÍA: ○○
- BIOLOGÍA: ○○
- FÍSICA: ○○
- GEOLOGÍA: ○○
- MEDICINA*: ○○
- QUÍMICA ○○

C. CUERPO A CUERPO: ⊠⊠□
- ARMAS PEQUEÑAS: ○○
- ARMAS MEDIANAS: ⊠○
- ARMAS GRANDES: ○○
- PELEA: ○○

COMERCIO: ⊠□□
- CHARLATANERÍA: ○○
- NEGOCIACIÓN: ○○
- TASACIÓN: ○○

CONDUCCIÓN: ⊠⊠□
- AERONÁUTICA: ○○
- FERROCARRILES: ○○
- EQUITACIÓN: ○○
- NAVEGACIÓN: ⊠○
- VEHÍCULOS AÉREOS*: ○○
- VEHÍCULOS TERRESTRES: ○○

DEFENSA: ⊠⊠□
- AGUANTE: ○○
- BLOQUEAR: ○○
- ESQUIVAR: ⊠○
- VOLUNTAD: ○○

DIPLOMACIA: ⊠□□
- ETIQUETA: ○○
- LIDERAZGO*: ○○
- PERSUASIÓN: ○○

C. A DISTANCIA: ⊠⊠□
- ARMAS ARROJADIZAS: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- ARMAS PRIMITIVAS: ○○
- PISTOLAS: ⊠○
- FUSILES: ○○

PERCEPCIÓN: ⊠□□
- DESCUBRIR: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- ESCUCHAR: ○○
- OTEAR*: ○○
- RASTREO ○○

SIGILO: ⊠□□
- DISCRECIÓN: ○○
- ESCONDERSE: ○○
- MOVIMIENTO SILENCIOSO: ○○
- SEGURIDAD: ○○

SUPERVIVENCIA: ⊠□□
- CUEVAS: ○○
- DESIERTO: ○○
- ESPACIO EXTERIOR: ○○
- MAR: ○○
- MONTAÑA: ○○
- SELVA: ○○
- TERRENO ÁRTICO: ○○
- TRATO CON ANIMALES ○○

MANIPULACIÓN: ⊠⊠□
- CERRAJERÍA: ○○
- FALSIFICACIÓN: ○○
- PERICIAS: ○○
- SASTRERÍA*: ○○
- TRUCOS ○○

INGENIERÍA: ⊠⊠□
- ACROSTÁTICA: ○○
- ARMAMENTO: ○○
- ARTILLERÍA: ○○
- VEHÍCULOS AÉREOS ○○
- VEHÍCULOS MARÍTIMOS: ⊠○
- VEHÍCULOS TERRESTRES ○○

PUNTOS DE HÉROE: □□□□□

PUNTOS DE SALUD:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	⊠	14	15	16

ARMADURA:

EXPERIENCIA:



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 213 09/01/17 20:42

CAPÍTULO XVI

HOJAS DE VEÍCULOS

HOJA DE VEHÍCULO			
BLINDAJE		PUNTOS ESTRUCTURA	
TRIPULACIÓN:	VEL. MEDIA:	VEL. MAX.:	TAMAÑO
EFECTOS ADICIONALES			

SECUACES

HOJAS DE SECUAZ

HOJA DE SECUAZ			NÚMERO DE SECUACES		
PUNTOS DE VIDA			PUNTOS DE VIDA		
ATLETISMO:	COMBATE A D.:	COMBATE C.C.:	CONDUCCIÓN:	PERCEPCIÓN:	SIGILO:
NOTAS			OTROS DATOS		

ARMAS:					
ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 214 09/01/17 20:42

CAMPEONES DE VERNE

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:

JUGADOR:					
CONCEPTO:		LUGAR NACIMIENTO:			
RESIDENCIA:	EDAD:	ALTURA:	PESO:	OJOS:	CABELLO:
OBRA DE PROCEDENCIA:					

HABILIDADES

- ACADÉMICAS:
  - DERECHO:
  - ECONOMÍA:
  - HISTORIA:
  - ID. NATIVO * ( ):
  - IDIOMA ( ):
  - IDIOMA ( ):
- ACTUACIÓN:
  - INTERPRETACIÓN:
  - MENTIR:
  - MÚSICA:
  - ORATORIA:
- ATLETISMO:
  - ACROBACIAS:
  - CARRERA:
  - FUERZA BRUTA:
  - NADAR:
  - REFLEJOS:
  - TREPAR:
- CIENCIAS:
  - ARQUEOLOGÍA:
  - ASTRONOMÍA:
  - BIOLOGÍA:
  - FÍSICA:
  - GEOLOGÍA:
  - MEDICINA*:
  - QUÍMICA
- C. CUERPO A CUERPO:
  - ARMAS PEQUEÑAS:
  - ARMAS MEDIANAS:
  - ARMAS GRANDES:
  - PELEA:
- COMERCIO:
  - CHARLATANERÍA:
  - NEGOCIACIÓN:
  - TASACIÓN:
- CONDUCCIÓN:
  - AERONÁUTICA:
  - FERROCARRILES:
  - EQUITACIÓN:
  - NAVEGACIÓN:
  - VEHÍCULOS AÉREOS*:
  - VEHÍCULOS TERRESTRES:
- DEFENSA:
  - AGUANTE:
  - BLOQUEAR:
  - ESQUIVAR:
  - VOLUNTAD:
- DIPLOMÁTICAS:
  - ETIQUETA:
  - LIDERAZGO*:
  - PERSUASIÓN:
- C. A DISTANCIA:
  - ARMAS ARROJADIZAS:
  - ARTILLERÍA:
  - INSTRUMENTOS:
  - FISUSOS:
  - FUSILES:
- PERCEPCIÓN:
  - DESCUBRIR:
  - ESPINTA:
  - ESCUCHAR:
  - OTEAR*:
  - RASTRO
- SIGILO:
  - DISCRECIÓN:
  - ESCONDERSE:
  - MOVIMIENTO SILENCIOSO:
  - SEGURIDAD:
- SUPERVIVENCIA:
  - CUEVAS:
  - DESIERTO:
  - ESPACIO EXTERIOR:
  - HIELO:
  - MONTAÑA:
  - SELVA:
  - TERRENO ÁRTICO:
  - TRATO CON ANIMALES
- MANIPULACIÓN:
  - CERRAJERÍA:
  - FALSIFICACIÓN:
  - FERICIAS:
  - SASTRERÍA*:
  - TRUCOS
- INGENIERÍA:
  - ACROSÁTICA:
  - ARMAMENTO:
  - ARTILLERÍA:
  - VEHÍCULOS AÉREOS
  - VEHÍCULOS FLUVIALES:
  - VEHÍCULOS TERRESTRES

ARMADURA:

EXPERIENCIA:

PUNTOS DE HÉROE: ☐☐☐☐☐

PUNTOS DE SALUD:

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

ARMAS:

ARMA:	DAÑO:	MULTIPLICADOR CONTRA SECUACES:	PROPIEDAD ESPECIAL	ALCANCE:	CARGADOR:
Pelea	*0/+1*	*X1/X2*			

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 215 09/01/17 20:43






CAMPEONES DE VERNE






PRODUCIDA POR NEXO EDICIONES CO-PRODUCIDA POR ABOUT HAPPINESS "CAMPEONES DE VERNE" ALEX GADEA REBECA DIAZ MARIO ZORRILLA IAGO GARCIA ALEX CASANOVAS DAFNIS BALDUZ LUIS MOTTOLA MIGUEL VIGIL COMO OTTO LIDENBROCK HISTORIA DE CARLOS PLAZA Y MARC LEAL GUION DE CARLOS PLAZA DIRECTOR ARTISTICO MILI KOEY EFECTOS VISUALES POR JOSE DAVID LANZA EDITADA POR JOSE DAVID LANZA JEFE DE PRODUCCIÓN SIMON BLASCO GUION DE CARLOS PLAZA BASADA EN LA NOVELA DE JULIO VERNE DIRIGIDA POR CARLOS PLAZA

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 216 09/01/17 20:43

CAPÍTULO XVII

ACTORES SECUNDARIOS, MECENAS Y CUADERNO



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 217 09/01/17 20:43

CAPÍTULO XVII

ACTORES SECUNDARIOS

ABRIÉNDOSE PASO POR LA JUNGLA

Aarón Cobos y Rebeca Díaz Santacruz (Aouda)

EXPLORANDO EL DESIERTO

Duncan Trisquel y Alexandra Maga

PREPARÁNDOSE PARA LOS HIELOS

Oscar José Dávila, Gina Rivas Murillo, Santiago Gutiérrez y Silvia Escudero

COCHE STEAMPUNK

Miguel Ángel Carrión y Sara Dueñas

MIRANDO EL MAPA DE LA AVENTURA

Adolfo Masyebra, Antonio Coca y Evelyn Nyvels

ATENDIENDO A LOS HERIDOS

Anahid Bermúdez, Meritxell Quevedo, Ana Anita y David Moreno

DOBLE COMBATE EN EL ZEPPELIN

Jorge José López, Yara Estéban Antonio José Plaza y Sara Postigo

COMBATE CONTRA EL ROBOT

Iria Collazo y Carlos Martínez

RESCATE DE LOS NIÑOS

Moniquetta Dame Rousse, María Estrella Rivero y los niños: María, Ángela y Darío

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 218 09/01/17 20:43

CAPÍTULO XVII

LISTADO DE MECENAS CAMPEONES DE VERNE

Abaddonx
Abel Montagut Llardecans
Adrián ***"Adrone"*** Pérez Sánchez
Albert Ruiz Martí
Alberto Barrantes Cano
Alejandro Pérez de Luque ***"Caronte"***
Alfonso Rodríguez
Amatde
Ana Roig Hernández
Andrés Tomás Ibáñez
Ángel Luis Pérez Velasco ***"Werty"***
Ángela Expósito
Anónimo
Antonio Latorre Gil
Belén Jiménez Díaz
Bernardino Casas Fernández
Bersacker
Biosfofo
Borja ***"Khaine"*** Salcines
Borja Sierra
Carlos Álvarez Peña
Carlos Martín
Carmen Nadal Cervera
Celebestel Luthien
Check Aribau
Daniel Boquera Benaiges
Daniel Sánchez Alonso
David Curtiella García
David de Diego
David Fluhr Arnau
David Montoya
David Peñas Gamero
David Sánchez Alonso
David Sanmartí
Diego Galindo Díaz
Dracotienda
DrMetalurgico
El Sobrino
Elena Pérez Aranda
El rolero misterioso
Emiliano Manganiello
Enric Grau ***"Wolfkyn"***
Enrique Garrido Ramos
Ernesto Sánchez ***"Neto"***
Familia Multitud
Fanhammer
Fernando Coronado
Fran y Sonia
Fran, Vane y Erik
Francisco J. Almagro Valenzuela
Francisco Javier Valverde
Francisco Jesús Carrillo Contreras
Francisco José Cabrero
Gabriel Arias Arrebola
Generación X
Genís Morera
George 1516
Gerardo Tejedor Nieto
Gustavo Luis Sánchez Escobar
Idefix Adrià Poy Estrada
Ignacio de Orueta Lacalle
Ignacio Ibeas Izquierdo
Iván Gil Castillo
Iván Gimeno San Pedro
Javier Barroso Reja
Javier Casado Riaza
Jesús Carrillo Contreras
Jesús Chacón Rodríguez
Jesús Jiménez Cañada
Jesús Matheo Labeaga
Joaquim Fargas i Casamitjana
Joaquín Hierro Díaz
Jorge Poderoso
José David Díaz
José David Lanza Cebrián
Jose Ignacio Lara Escoz
José Javier Fernández Martínez
José Luis Pastor Díez
Jose Miguel Giménez
José Penedo Fernández
José Ramon Balcells Cuenca
José. A. Sanchez ***"Cromjose"***
Josep María Serres Borrás
Juan Antonio Ramón Soria
Juan Manuel Moreno Rivera
Juan Manuel Poblete
Juan R. Fernández
Landrómina
LBR
Llorenç Foixench Mora
Luismontmart
MaGnUs
Manuel Pinta Guerrero
Manuel Sánchez
Manuel sanchez miguel
Marc Roca ***(Que tienda es)***
Marc Santanach
Marc Satanach
Marc Travé
Marcos Pastor Calvet
María del Mar Vera
María Luisa Serrano
Mario Delfa
Mario Petel Santiago
Me llamo
Memorias del Soñador
Mercedes Alanís Santiago
Michel Foisy
Miguel Ángel Madero Ortas
Miguel Ángel Pedrajas
Miguel Antonio Castilla
Miguel Zamora Rey
Miquel Echevarría March
MrPeace
Nel García Rivas
Neria y Darkos
Oriol Ripoll
Óscar Estevez Soler
Óscar Magdaleno
Óscar Otero
Pablo ***"Cebadona"***
Pablo Murillo
Paco Sánchez Martín
Paco Sánchez Martín ***"Haco"***
Patricio Jiménez Guerrero
Pedro Berenguel Nieto
Polla con Alas
Quel Batalla
Rafael Arranz Vicente
Rafael Ortega Nacarino-Bravo
Raúl ***"Ramsey"*** Gorbea
Raúl Molina
Raúl Valdepeñas
Ricard Ibáñez Navas
Ricardo A. Gallego Muñoz
"Ragnarblackmane"
Rodrigo Boado García
Rolero
Roman Moreno ***"Turbiales"***
Rubén López Talavan
Rubén Villarán Oria
Saki1981
Samuel Ferrero ***(Glorthoron)***
Sergi Planas
Sergio Antón
Sheila Ros Cheme
Sirio Sesenra
Suseya Ediciones
Tasio y MariCarmen
Tesoros de la Marca
Toni Borrás Socias
Toni Montes
Traso de Sagasta y Aldana
Úrsula Subirá Carrasco
Vedgar
Vorpalia
Xavi ***"Xas"*** Alarcón
Xavier Garriga

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 219 09/01/17 20:43



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 220 09/01/17 20:43

EPÍLOGO

EL PRINCIPIO DEL VIAJE

En estos momentos hace unas horas que he revisado el pdf final y he dado el visto bueno para imprenta. Es 4 de enero y estoy echando la vista atrás...

Sé que suena tópico pero ha sido un camino arduo y tortuoso, con tantas complicaciones que si lo llego a saber... bueno, para que mentir, si lo llego a saber habría actuado exactamente igual.

Que este juego ganase el concurso de "Ojo al dado" fue una gran alegría, y más que yo hablase a mi editora de entonces y, sin haberle echado un vistazo, sin saber siquiera si iba a ganar, decidiera publicarlo. Pero el tiempo empezó a pasar y las tensiones y frustraciones crecieron. Cuando sugerí colaborar con Ayudar Jugando, algo de lo que por supuesto me siento orgullosísimo, lo aceptaron bien, cuando dije de poner actores en los dibujos estupendo, pero esto provocó muchos conflictos y dolores de cabeza. Al final, la editorial cerró pero el juego no tardó en estar en manos de Nexo Ediciones, sin duda lo justo, la misma editorial que había organizado el concurso ahora iba a publicar el juego. A partir de ahí, decidí convertir este libro en un juego de rol para niños, pensando en atraer sangre nueva al hobby y de paso fomentar la lectura, acercándoles a obras que, de otra forma, quizás no les interesarían, y pretendo seguir por esa línea, usando los diferentes suplementos del juego para, poco a poco, ir mostrando diferentes novelas de aventuras tanto de Verne como de otros autores.

Simón, el editor, cogió el proyecto y lo hizo suyo. Surgieron nuevas dificultades, el cambio no gustó a algunos de los actores, el trato con ellos se complicó y unos pocos renunciaron. Por otro lado hubo tensiones con Mili, la ilustradora, y por una serie de cuestiones personales y profesionales David, el maquetador, tuvo que ir lento. Todo esto retrasó la salida de Campeones de Verne un año y medio, la verdad es que llegó a ser desesperante, pero...

Pero por fin escribo estas palabras, a falta de unos pocos días para que el libro entre en imprenta. Todo el desespero ha pasado, ahora solo falta ver los resultados, un libro pequeño pero poderoso que espero que cumpla su objetivo: divertir, en especial a los más pequeños.

Y esto no ha hecho más que empezar, ya tenemos varios libros pensados para completar este y crear un mundo variado y divertido. Mientras tanto, os invito a que subáis al Nautilus, no sé que peligros enfrentareis ni con cuántos malvados os encontraréis pero sí os garantizo que os divertiréis, porque ahora tenéis el honor de formar parte de los Campeones de Verne y por tanto... ¡¡¡EMPIEZA LA AVENTURA!!!

¡PAZ!

Carlos Plaza Calzada

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 221 09/01/17 20:43

CUADERNO

CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 222 09/01/17 20:43



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 223 09/01/17 20:43



CAMPEONES_DE_VERNE_V4_SEPIAS_GRISES.indd 224 09/01/17 20:43