

BARRERA

THOR

Escenario de Campaña Para Guerras Eternas

Introducción

Barrera Thor es un escenario de campaña para el juego Guerras Eternas. En concreto, es un escenario para comenzar a introducir el escenario 2.0 de Guerras Eternas en el que introducíamos los conceptos de Inteligencia Artificial y Singularidad.

En el manual original apenas se presentaban elementos de ciencia ficción y fantasía como la Singularidad Tecnológica, la inteligencia Artificial o la Singularidad Mágica.

Para el primer aniversario de la Editorial Trasgotauro ac-

tualizamos los conceptos del juego con nuevos actores en el teatro de la guerra, las Inteligencias artificiales.

La Barrera Thor fue el primer escenario completo donde aparecieron las IA's y donde revelaron su presencia. Eso la convierte, tristemente, en un lugar terrible y al mismo tiempo importante dentro del Universo de Guerras Eternas.

Por si no lo habéis leído, una barrera es uno de los más terribles lugares de la Esencia, el inmenso multiverso que comprende el juego.

En una barrera, los dos enemigos irreconciliables que han arrastrado a toda la realidad a una guerra sin fin, en el tiempo y en el espacio, emplean todo su armamento, ocupando un número infinito de universos y de multiversos, y arrasando galaxia tras galaxia en una serie de ataques, contraataques, fintas, ofensivas de barrido y pogromos hostiles.

En una barrera, el valor, coraje y poder de los personajes, pueden marcar una diferencia. De la misma forma, sus debilidades y fracasos pueden abrir un extenso frente que ponga en peligro un número infinito de mundos ante el enemigo.

Pues bien, en toda la Esencia existen docenas, cientos, miles, tal vez un número infinito de barreras, dado el tamaño inabarcable del multiverso, pero una de las más famosas, y la más terrible, es la Barrera Thor.

Descripción

Imagina un número infinito de universos, multiversos, dimensiones y kralex envueltos en una batalla de proporciones titánicas.

Imagina ahora que para intentar que el frente no se vea

desbordado por el enemigo, son necesarios los esfuerzos, recursos y combatientes de cantidades ingentes de otros multiversos y kralex.

Cada día, llegan a cada uno de los planetas, asteroides, campos de batalla estelares y a cada uno de los lugares de conflicto, miles de naves de suministros, caravanas mágicas legiones de bestias de guerra, escuadrones de cazas, tanques, soldados de infantería, acorazados, cargamentos de artefactos mágicos, espías y suministros sin fin.

Hasta aquí nada más que una barrera como otras tantas, en las que se deciden el destino de los mundos, y en la que una victoria total, o una derrota, puede decantar la guerra hacia uno u otro bando.

Por ese motivo, ambos imperios se esfuerzan por, ya no lograr la victoria, sino al menos evitar la derrota, comprometiéndose tantos recursos y reservas como sean necesarios, en número creciente, para mantener el frente.

La Barrera Thor, sin embargo, posee una característica única. Podría decirse que es la primera nueva barrera de entre muchas que han surgido en los últimos tiempos. Es la primera, el campo de pruebas, de las nuevas armas de la guerra. Un nuevo paso en la escalada armamentística, en la que los dos imperios han subido un nivel en la potencia de las armas empleadas.

Eso significa, a efectos de juego, que en la Barrera Thor cualquier amenaza es de nivel épico. Existen pruebas y retos para personajes de nivel bajo, pero realmente son sólo paja en la batalla, peones a sacrificar o a apartar en las batallas de los verdaderos titanes.

Aquí, magos de nivel épico se mezclan con acorazados inteligentes (recordad que en Guerras Eternas es posible representar una nave de combate, al estilo de las novelas de Ian Banks de la saga de la Cultura, y jugar partidas en diferentes niveles), con bestias de guerra que se comerían a un dragón de aperitivo antes de ir a la batalla o con dioses y semidioses.

Historia

“Un lugar de muerte y destrucción, como otros tantos, pero a una escala impensable”. Así describió la Barrera Thor una antigua excombatiente. Esto fue antes de la **Llegada**.

La Llegada fue el evento que cambió para siempre la historia de la Esencia y la Guerra Eterna.

Sin que se conozcan los motivos, tras miles de años de guerra, avances y retiradas a lo largo y ancho de los universos, un apagón informativo abarcó a varios sectores.

Todo lo que ocurría en el interior de esa zona oscura dejó de trascender, y las expediciones que se enviaron a descubrir la verdad se perdieron igualmente.

Este efecto afectaba por igual a ambos bandos, y los informes de los espías pusieron de relieve que no era un arma que ninguno de ellos controlase.

Tras varias semanas en las que toda la barrera pareció paralizarse, un comunicado llegó, por separado, a los dos contendientes de la barrera, comunicando un cambio de situación en el status quo.

Por motivos que no revelaron, unos poderosos entes artifi-

ciales (IA's, singularidades mágicas, nubes nanites inteligentes y bio-mentes colmena) se habían visto en la necesidad de revelar su existencia e intervenir en el conflicto.

Estos entes existían en los dos bandos, y su conflicto secreto había sido mantenido oculto para evitar una escalada sin límite. Algo había hecho cambiar su opinión a estos poderosos seres.

A partir de ese momento, las reglas de la guerra cambiaron, y no para mejor.

Los campos de batalla se ampliaron con tecnologías y hechizos nunca vistos, los combates se recrudecieron, y los combatientes evolucionaron en una especie de selección artificial/natural que creó mejores guerreros, más mortíferos, rápidos e inteligentes.

Épicas

Las épicas son las campañas largas en el universo de Las Guerras Eternas. Escenarios de aventuras consecutivos que componen un tapiz de aventuras entrelazadas y que lleva a los personajes a través de multitud de aventuras, batallas, tesoros, conspiraciones y victorias, o derrotas.

Una épica en la Barrera Thor debe ser, como consejo al Director de Guerra, una campaña de larga duración.

El objetivo lógico para cualquier grupo de gran poder debería ser abrir brecha en la barrera, pero, por definición de estos mismos monstruos estelares, eso es muy, muy complicado.

En teoría, para derribar las defensas del enemigo en esta barrera, los personajes deberían realizar una serie de misiones épicas que, cada una por sí sola, sería toda una azaña.

Ejemplo de las misiones que podrías usar para crear tu épica son éstas.

IA.

Una nueva IA cazadora del enemigo ha llegado a la barrera Thor. En semanas, habrá construido un ejército de drones replicantes autoevolutivos capaces de rivalizar con los mejores guerreros, viajar entre mundos y descabezar los ejércitos de vuestro imperio. La misión de los jugadores es cazarla antes de que pueda desplegar todo su poder y sus drones cazadores y crear un serio problema en la estrategia defensiva.

Para ello, deberán infiltrarse en el planeta que la IA cazadora ha escogido como sede, eludir las defensas de los drones, y usar los medios que tengan a mano, o alguno que el comando del frente les proporcione para ello (como una inyección de nanites con mente de enjambre) para anularla.

Después de la misión, todavía quedaría limpiar algunos de los bastiones que la IA había erigido, lo que podría llevar a los Personajes Guerreros a asaltar una fortaleza mecánica, una barrera de asteroides-factoría o bajar al mismo corazón del planeta para destruir las últimas factorías activas.

Esencia.

Una escuela de magos se ha revelado como uno de los factores que propició la llegada de las IA's a la barrera Thor. Con su magia, crearon un ente mágico de increíble inteligencia y poder desatado que llamó la atención de las IA's artificiales hasta el punto que tuvieron que converger en la barrera para contenerlo o ayudarlo, según se dé el caso.

Ahora, parece que se ha descubierto la sede de esa orden arcana, y la fuente de poder del ente que algunos llaman Demiaterium. Destruirlo proporcionará al bando rival una ventaja apreciable a la hora de coordinar las inteligencias artificiales y las campañas que ellas dirigen.

Atrium.

Una fuente del casi indestructible metal Atrium ha sido revelada. Esto hace que ambos bandos se lancen a una carrera desesperada por poseer las nubes de polvo de las que se extraerá.

Su localización es desconocida, y el comerciante que descubrió el hallazgo guarda en secreto el lugar, por lo que los personajes deberán convencerle para que se lo revele a ellos, y luego establecer una cabeza de playa en ese lugar y en las estrellas cercanas, defendiendo su posición de sus perseguidores hasta que llegue el grueso de sus fuerzas.

Pero la cosa no es tan fácil, una tercera potencia, una neutral en el conflicto, anda también detrás del descubrimiento para extraer el atrium y venderlo al mejor postor.