

DETALLAM

HORA CERO

UNA HISTORIA DE
MARIO
FERNANDEZ

CONTIENE
LOS NÚMEROS
1 AL 2

CRÉDITOS

BETLAM HORA CERO

Un suplemento escrito por
MARIO FERNÁNDEZ

Ilustrado por
MARIO FERNÁNDEZ

Corrección
ANTONIO "KON" RIVERA

Diseño y maquetación
MARIO FERNÁNDEZ
a partir de los diseños originales
de Manuel J. Sueiro

Correspondencia
vindicator@gmail.com

ACERCA DE BETLAM HORA CERO

Betlam Hora Zero es una serie de historias publicadas de forma coleccionable. Cada historia es una aventura de una página (salvo los números correspondientes a novelas gráficas) en la que se describe la trama de un supuesto cómic de la colección, en el formato de las aventuras del juego **LA MIRADA DEL CENTINELA** de Nosolorol ediciones.

En cada entrega, este documento se actualiza con una nueva historia, por lo que el documento más reciente reúne también todo lo anteriormente publicado.

Además de las aventuras propiamente dichas, **Betlam Hora Cero** se completa con nueva información de trasfondo y nuevos personajes que aparecerán en cada entrega aportando la información necesaria para jugar las historias propuestas.

PRÓLOGO

Por supuesto que conocía las historias del Centinela. ¿Quién no había tenido alguna vez entre sus manos uno de los comics del héroe de Betlam? Pero he de reconocer que nunca había sido un seguidor asiduo de ninguna de sus colecciones regulares.

Mi primer contacto con **BETLAM HORA ZERO** fue del todo casual, a través de la tienda de prensa de la pequeña localidad playera a la que había ido a descansar con unos amigos. Entré allí buscando alguna revista que devorar junto a una cerveza bajo la sombrilla que habíamos plantado unas pocas horas antes. Pero una vieja caja de cartón, casi oculta en una esquina del local, consiguió atraparme al primer vistazo. Escarbé en su interior como quien acaba de dar con un tesoro. Allí había un batiburrillo de comics de segunda mano. Diferentes personajes, diferentes cabeceras, diferentes editoriales... Pero uno de aquellos cómics llamó poderosamente mi atención. Se trataba de una novela gráfica ambientada en Betlam. No sé si fue la impresionante portada que presentaba a un nuevo grupo de héroes, o el irrisorio precio de aquel comic (que por otra parte no se encontraba en muy buen estado) lo que me hizo decidirme por él.

Me senté en la tumbona, abrí mi lata de cerveza y me sumergí en algo que no esperaba encontrar. Como más adelante descubriría, aquella novela gráfica suponía la conclusión de toda una saga (sí, **BETLAM HORA CERO**), que se había gestado a través de todas las cabeceras del Centinela y que culminaba en aquella novela gráfica que tenía entre manos. Como lo oyes, mi primer contacto con la colección fue a través de su capítulo final, y aun así no deja de tener cierto sentido ya que, como tú mismo podrás comprobar a medida que avances en la colección, principio y final conforma un círculo perfecto. Aproximadamente una hora después de abrir la primera página, estaba irremediablemente atrapado. Con la garganta seca, ya que no había parado ni para dar un trago de la lata (que para entonces ya tenía una temperatura que la hacía imbebible), volvía a ojear de nuevo las páginas de principio a fin para recrearme en aquel Betlam futuro y distópico en el que el Centinela no era más que un recuerdo y la sociedad entera subsistía bajo el yugo de un maniático megalómano. ¿Pero cómo diantres se había gestado aquella situación?

Literalmente me costó años rastrear a través de las distintas cabeceras del Centinela todos los números previos de la saga y hacerme con ellos a través de mercadillos e internet. Pero el esfuerzo mereció la pena ya que **BETLAM AÑO CERO** conforma el que, en mi opinión, es uno de los mejores arcos argumentales del enmascarado betlamita.

Me complace enormemente poder presentarte toda esa apasionante historia reunida en una sola colección desde su primer número, publicado originalmente bajo el sello de **RELATOS DEL CENTINELA**.

Embárcate en este apasionante viaje para salvar a uno de los más importantes héroes de la historia, su ciudad y la civilización misma.

CENTRO DEL ESTUDIO DEL AMOR

El "Centro del estudio del Amor" se encuentra emplazado en el antiguo Convento de las Hermanas Benedictinas desde hace dos años. Anteriormente las instalaciones pasaron prácticamente una década desocupadas hasta que el reverendo Brown adquirió la propiedad encargándose de su rehabilitación y puesta en marcha.

El centro se compone de una iglesia de estilo colonial, un edificio anexo cuyas dependencias tienen funciones administrativas y que sirven de alojamiento a los fieles más comprometidos con el culto, una extensión de terreno con cultivos que sirven para el autoabastecimiento de la congregación y varios edificios pequeños más que sirven como almacén y dependencias del personal de seguridad. Este aspecto, el de la seguridad, es el primero que llama la atención ya que tanto en la entrada como por toda la instalación hay personal de seguridad de una empresa privada. Todos ellos portan su arma reglamentaria, una porra, un juego de esposas y un walkie talkie.

El pensamiento promulgado por el reverendo Brown fusiona el cristianismo con una amalgama de pensamiento new age y grupo antiglobalización.

FIEL DEL CULTO

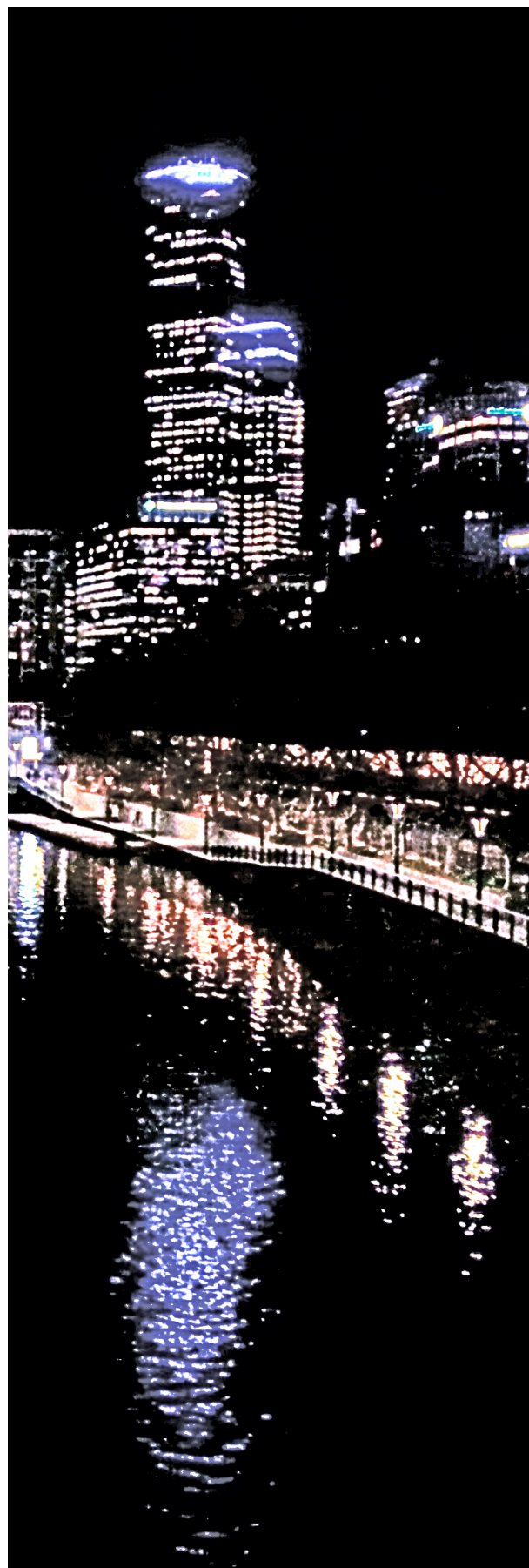
Fortaleza	2	Poseso	Aguante	5
Reflejos	2	Distraído	Iniciativa	3
Voluntad	5	Fanático	Daño	+1
Intelecto	2	Crédulo	Defensa	11

Habilidades: Muchedumbre enfurecida 4 captar adeptos 5 la palabra de Brown 4

HOTEL SUNRISE

Se trata de un viejo hotel que vivió su momento de gloria en los años 30, pero que experimentó una profunda decadencia hasta su cierre hace más de 20 años. El edificio tiene un valor estético considerable por lo que el ayuntamiento no ha acometido su derribo, pero tampoco ha invertido nada en su mantenimiento limitándose a clausurarlo. El desproporcionado presupuesto que requeriría su remodelación hizo que ninguna empresa privada se interesase por él hasta que El Rey Púrpura lo adquirió y convirtió su sexta planta (de un total de 12) en su base de operaciones, siendo esta la única reformada y acondicionada. El resto es un agujero inmundito en el que ratas y cucarachas campan a sus anchas y donde un mal paso te puede llevar a atravesar varias plantas de unos suelos en los que la humedad ha hecho estragos.

Tanto el ascensor como la instalación eléctrica se encuentran operativos y siempre hay media docena de matones en su interior, un par patrullando de incógnito los alrededores y uno más vigilando desde la azotea.



Logging in Sentinel? Eyes Server...
Checking systems
GPS-Life proof system... Ok
Vocoder... Ok
Z-devices... Ok
SUIT energy 88.3%
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

ANTAGONISTAS

REVANCHA

ANDROIDE ASESINO

HABILIDADES

- 08 Ninjitsu
- 06 Cabriolas
- 08 Sentidos aumentados
- 05 Intimidatorio
- 03 Visión de conjunto
- 03 Teología católica
- 08 Bien conectado

COMBATE

- 11 Iniciativa
- +4 Daño
- 22 Defensa

- Resistente
- Gatuno
- Cruel
- Pragmático

CARACTERÍSTICAS											
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
INT	VOL	REF	FOR								

HITOS

- + Es una creación del doctor Fatos
- + Su primera aparición pública ha sido para secuestrar al reverendo Brown
- + Carece de voluntad propia y parte de sus habilidades se las debe al control del Rey Púrpura

COMPLICACIÓN

- + Todas sus habilidades, VOL e INT bajan a 3 cuando "no hay nadie a los mandos"

AGUANTE 13 RESISTENCIA 39 ESTADO **H I M**

Nombre Real: Revancha
Fecha de nacimiento: N/A
Identidad: Secreta
Estatura: 1,87
Pelo: N/A

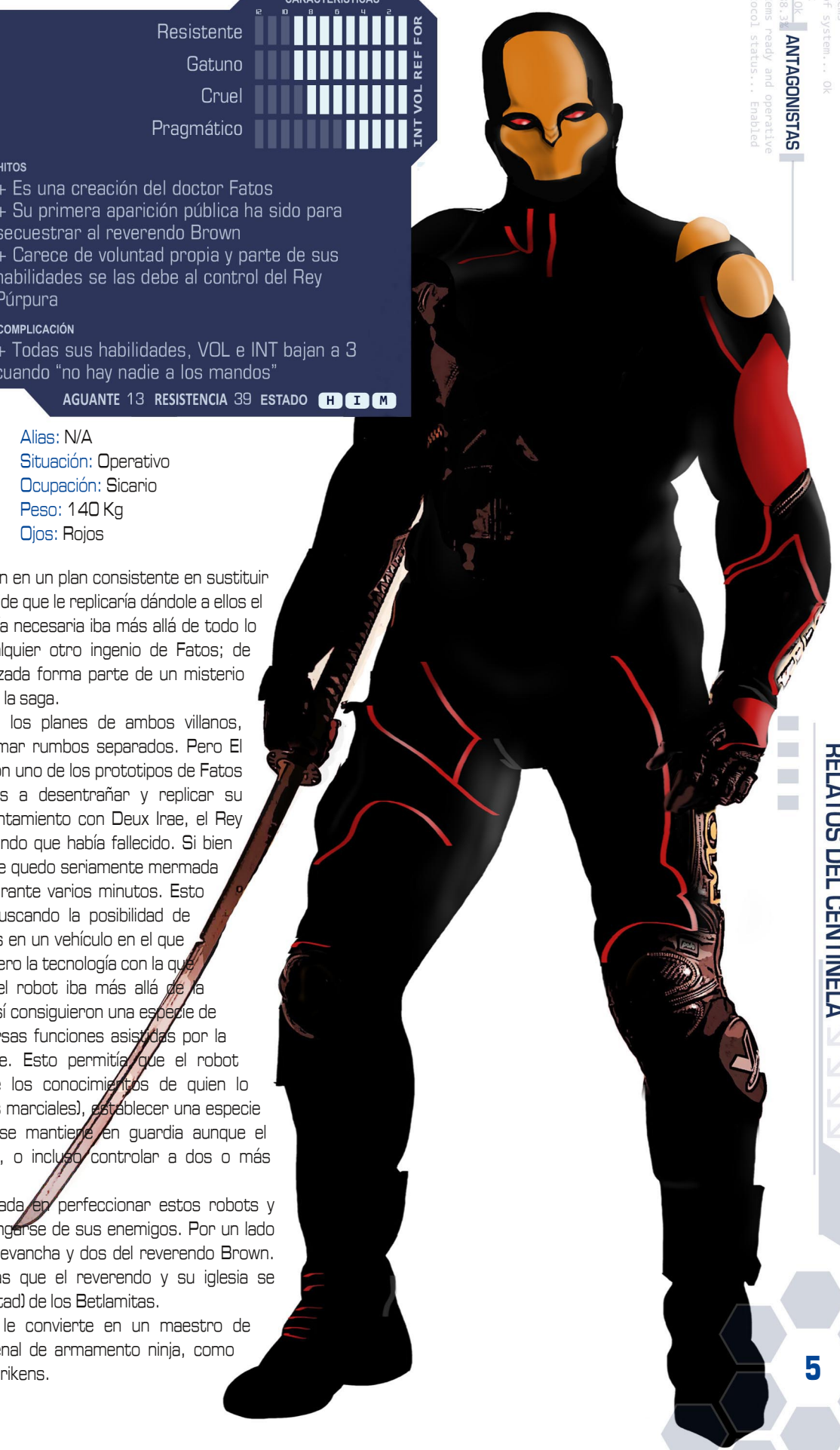
Alias: N/A
Situación: Operativo
Ocupación: Sicario
Peso: 140 Kg
Ojos: Rojos

El Rey Púrpura y Fatos se unieron en un plan consistente en sustituir al alcalde de Betlam por un androide que le replicaría dándole a ellos el control de la ciudad. La tecnología necesaria iba más allá de todo lo visto hasta el momento en cualquier otro ingenio de Fatos; de hecho, esta tecnología tan avanzada forma parte de un misterio que se desvelará más adelante en la saga.

Deux Irae consiguió desbaratar los planes de ambos villanos, momento en que volvieron a tomar rumbos separados. Pero El Rey Púrpura se había quedado con uno de los prototipos de Fatos y puso a sus mejores técnicos a desentrañar y replicar su tecnología. Tras un nuevo enfrentamiento con Deux Irae, el Rey Púrpura hizo creer a todo el mundo que había fallecido. Si bien esto no fue cierto, su salud sí que quedó seriamente mermada después de entrar en parada durante varios minutos. Esto hizo que redoblara esfuerzos buscando la posibilidad de convertir las creaciones de Fatos en un vehículo en el que albergar su propia consciencia. Pero la tecnología con la que estaba construido el cerebro del robot iba más allá de la capacidad de los técnicos. Aun así consiguieron una especie de control remoto mental con diversas funciones asistidas por la inteligencia artificial del androide. Esto permitía que el robot ejecutara acciones más allá de los conocimientos de quien lo controlaba (por ejemplo, técnicas marciales), establecer una especie de piloto automático (el robot se mantiene en guardia aunque el controlador esté desconectado), o incluso controlar a dos o más robots a un mismo tiempo.

El Rey Púrpura invirtió una década en perfeccionar estos robots y establecer un plan con el que vengarse de sus enemigos. Por un lado creó varias unidades del robot Revancha y dos del reverendo Brown. Unos serían su fuerza, mientras que el reverendo y su iglesia se ganarían los corazones (y la voluntad) de los Betlamitas.

La programación de Revancha le convierte en un maestro de Ninjitsu. Porta un pequeño arsenal de armamento ninja, como espadas cortas, una katana y shurikens.



RELATOS DEL CENTINELA

EN EL NOMBRE DEL AMOR



Un nuevo culto religioso liderado por el reverendo Brown está calando fuerte en la sociedad betlamita. El equipo del Centinela no tarda en sospechar que tras este grupo se esconde más de lo que parece y se pone manos a la obra.

Época: El nuevo equipo.

Protagonistas: El equipo del Centinela.

Antagonistas: Revancha, sectarios de la iglesia del Amor.

Escenario: Centro de estudio del Amor.

LA IGLESIA DEL AMOR

Desde hace unos meses, el culto del reverendo Brown ha ido captando un notable protagonismo. Empezando desde su espacio televisivo, ha conseguido crear un enorme complejo a las afueras de la ciudad conocido como "Centro del estudio del Amor". En los últimos días, su discurso se ha radicalizado. El Centinela se ve obligado a intervenir para proteger a un concejal corrupto que había sido señalado por el reverendo como "un cáncer a extirpar de nuestra sociedad", del ataque de una turba enfurecida. Esto pone al equipo del Centinela tras la pista de la Iglesia del Amor. Resulta sospechoso que cuando Fedora trata de rastrear el historial de Brown, no parezca existir más allá de sus primeras apariciones públicas hace tres años. El registro de sus cuentas basa su meteórico crecimiento en las donaciones de los adeptos.

Goldfield decide mandar a Troy Sanders como un nuevo converso para que se infiltre en la Iglesia. Allí puede ver a Brown en directo. Resulta tremendamente carismático y elocuente. El inicio de su discurso está marcado por un mensaje de fraternidad y amor, pero tras tomar la comunión, el discurso se radicaliza. Troy guarda la hostia para analizarla más tarde. En ese momento, Brown señala el siguiente cáncer a erradicar: Los héroes enmascarados y el más dañino de todos ellos, El Centinela. Con una turba gritando "muerte al Centinela", hace su aparición Revancha, que secuestra a Brown ante los ojos atónitos de los fieles. Sanders hace lo posible por detenerle y tiene un enfrentamiento en el que recibe una buena paliza de un rival que se muestra muy superior. Revancha escapa con el reverendo.

SEGUNDO ROUND

Ya en la base, Szilard analiza la muestra que ha traído Troy y confirma sus sospechas: hay trazas de un potente alucinógeno que podría reducir el sentido crítico de quien la ingiere y volverle más manipulable. Fedora rastrea las últimas compras a gran escala del narcótico y da con una pista que les lleva hasta un pequeño almacén en Fox Harbour. Cuando el Centinela llega, encuentra a varios operarios trabajando y... a Revancha controlando la operación. El enfrentamiento es inevitable. Esta vez el Centinela va equipado, y durante los primeros compases del combate, Revancha resulta un adversario mucho más asequible, hasta que parece recuperarse y vuelve a convertirse en el letal adversario que fue en la iglesia. Desde la base, Fedora analiza los movimientos de Revancha y llega a una desconcertante conclusión: no es humano. Los sistemas de visión del casco del Centinela le permiten concluir que a pesar de ser una réplica muy precisa, Fedora está en lo cierto. Szilard propone tratar de sobrecargar la circuitería del androide, así que Fedora accede al circuito anti incendios del almacén mientras el Centinela continúa peleando bajo la lluvia. Cuando todo ha quedado encharcado, el Centinela utiliza la descarga eléctrica de su guante para freír el cerebro artificial de Revancha, que cae humeante al suelo.

En ese momento, desde la base comprueban que alguien ha hackeado la señal de todas las televisiones locales. En las pantallas de toda la ciudad aparece en directo Revancha junto al reverendo Brown atado a una silla. Con un movimiento preciso, la katana de Revancha secciona la oreja de Brown que grita de dolor. Es entonces cuando lanza su amenaza: Brown morirá si Stephen Spinely, también conocido como Deux Irae, no se presenta antes de 10 horas en el Hotel Sunrise. Cualquier presencia policial en las cercanías del edificio servirá también para acabar con la vida de Brown.

Desde ese momento, todo el barrio se llena de fieles que rodean el edificio protegiéndolo de cualquier intento de asalto policial. Los cuerpos de seguridad se ven desbordados y deciden mantenerse al margen para evitar males mayores. Todo el peso recae ahora sobre los hombros del Centinela.

REVENCHA: LUCHA A MUERTE



El equipo del Centinela deberá reencontrarse con un viejo aliado y un viejo enemigo para resolver el rompecabezas que llevará al Centinela ante uno de los combates más duros a los que ha tenido que enfrentarse.

Época: El nuevo equipo.

Protagonistas: El equipo del Centinela, Deux Irae.

Antagonistas: Revancha, sectarios de la iglesia del Amor.

Escenario: Hotel Sunrise.

VIEJOS AMIGOS, VIEJOS ENEMIGOS

El equipo del Centinela tiene dos cursos de investigación a seguir y solo unas pocas horas antes de que Revancha cumpla su promesa de asesinar al reverendo Brown.

A Golfield no le queda duda de que el enfrentamiento del Centinela con un robot lleva la firma de Fatos. Un estudio de la maquinaria por parte de Szilard confirma que se trata de tecnología muy similar. ¿Pero cómo es posible que Fatos haya podido formar parte de este plan si lleva preso desde el año 91?

El Centinela visita a Fatos en su celda de aislamiento. Por supuesto, el villano no se muestra en absoluto partidario de colaborar con el héroe, pero convencido de su superioridad intelectual, deja al Centinela una especie de acertijo: "Para que alguien más tuviese acceso a esa tecnología, yo debería dejar de ser el único que vuelve de entre los muertos". Tras una sonora carcajada, deja al Centinela sin más información que esa. Pero para Szilard es más que suficiente. Cotejando villanos fallecidos que puedan tener relación con Spinelli, un nombre ilumina las pantallas del cuartel del Centinela: El Rey Púrpura.

Mientras Goldfield visita a Spinelli, Fedora analiza las

espectografías que el Centinela toma en la tumba de El Rey Púrpura y confirma lo que todos sospechaban: el hombre allí enterrado no es James Clark.

Por su parte, Spinelli quiere responder al reto de Revancha, máxime cuando se entera de que podría haber relación con El Rey Púrpura. A pesar de estar en buena forma, el viejo vigilante es demasiado mayor y sería una misión suicida. Golfield debe usar sus mejores dotes de persuasión para convencerle de que se mantenga al margen. Cuando le pregunta si pudo haber algún tipo de relación entre Fatos y El Rey Púrpura, Spinelli le confirma que él mismo desbarató un plan para el que se unieron y que consistía en crear una réplica robótica del alcalde de la ciudad. En ese momento, un grupo de fieles de la Iglesia del Amor asaltan la casa para secuestrar a Deux Irae, dándoles la oportunidad a los viejos héroes de demostrar que todavía son capaces de un *Pim-pam-pum*.

ENTER THE SUNRISE

Ya en la base del Centinela, el equipo traza un plan: Bates ira disfrazado al Hotel Sunrise como si se tratase de Deux Irae. Mientras, Sanders aprovechará la distracción para infiltrarse en el edificio y liberar a Brown.

Szilard prepara unas prótesis de látex que resultan bastante convincentes a media distancia. Bates se presenta ante el edificio para encontrarlo rodeado por un centenar de fieles. Unas enormes pantallas en las que aparece una emisión en directo del reverendo atado, muestran a Revancha diciéndole a los fieles que si quieren salvar a su líder, deberán matar a Deux Irae. Bates comienza un combate por su vida, retrocediendo hasta callejones en los que puede enfrentarse a los fieles en pequeños grupos. Mientras, Troy Sanders escanea el edificio. Una de las plantas ha sido protegida contra rastreos electrónicos, lo que hace lógico pensar que se trata del lugar adecuado. Desde la azotea, el Centinela accede al conducto de los ascensores y desciende hasta su objetivo. Allí se lleva una gran sorpresa al encontrar a dos unidades de Revancha completamente inmóviles, a Brown atado e inconsciente y al Rey Púrpura protegido tras una mampara blindada. Está viejo y consumido por la enfermedad, postrado en una cama y conectado a numerosas máquinas de soporte vital. El Rey Púrpura, enojado al encontrarse con el Centinela, se pone un casco con el que toma el control de los dos robots. Es completamente imposible que Sanders pueda vencerles solo. Fedora descubre una forma de hackear su sistema, pero va a necesitar algo de tiempo. El Centinela lucha hasta la extenuación y, cuando está a punto de ser derrotado, le pasa al vigilante una frecuencia que debe emitir y que cortocircuitará la memoria de los androides. Con su último aliento, el Centinela dispara la frecuencia y ve cómo se fríen las cabezas de los dos robots Revancha y... ¡del reverendo Brown! Realmente había sido el Rey Púrpura quien estaba tras él en todo momento. Bates, que ha conseguido librarse de los fieles, se reúne con su compañero para ser testigos de cómo una explosión anula el sistema eléctrico del edificio sumiéndoles en la oscuridad. Con el visor térmico, el Centinela contempla como una figura con el rostro cubierto se cuela por el techo en la sala protegida del Rey Púrpura. El asaltante está a punto de asesinar al villano, hasta que por boca del Centinela, Goldfield se dirige a él: "No lo hagas, viejo amigo. Su sangre es demasiado poco para que manches tus manos con ella".