

MINISERIE PARA LA MIRADA DEL CENTINELA LA CASA EN LLAMAS; 6 NÚMEROS

No es ningún misterio mi afición por el centinela, para mi era un juego de mucho potencial pero que no encontraba con quien llevarla a la mesa. Siempre pensé que tenía un enorme potencial para las historias y por ello cree una aventura de introducción llamada Sentinel INC en el que se relataba la historia de Jennifer Jungle una chica que deseaba saltar a la fama aprovechándose del mito del centinela y que a lo largo de 8 números se enfrento a las consecuencias de 75 años de legado.

Pero siempre pense que daba para algo mas grande y fue en TDN que conoci a varios aficionados a este juego que me demostraron que no estaba equivocado, cada uno de ellos tenia una vision particular de este universo y presentaban ideas geniales. Eso me hacia sentirme mal por que dentro de este universo casi había creado una parodia, una aventura de humor menor. Así que a la vuelta decidi crear algo mas grande, preguntándome que podría hacer me asalto una duda, si la fuerza del centinela esta en el equipo, la familia que han formado ¿que pasaría si alguien atacara el propio concepto del mismo?. Esta idea fue el germen de la casa en llamas.

A medida que trabajaba con la idea la serie se expandió, el concepto era simple un villano del centinela eliminaría a cada uno de sus miembros atacando sus mas oscuras pasiones y defectos, cada miembro seria atacado psicologicamente hasta romperlos. Una vez rotos todo se solucionaría en un conflicto final pero se quedarían con la sensación de que han perdido algo de si mismos.

Pero un plan así necesitaba un villano de categoría, muchos pasaron por el casting pero en las lecturas del básico encontre una respuesta mucho mas terrible ¿y si...?. De esa forma retorcida cree al Guardián, el villano que a lo largo de estos 6 números sera una constante, un enemigo terrible nacido del propio sino del centinela, creado por sus propias decisiones.

Para rematar este terrible plan el centinela seria desgastado enfrentándose a varios de sus enemigos, en forma casi de cameo algunos de ellos, hasta lo que creo es un épico combate contra el nuevo villano.

Las aventuras están creadas respetando el formato de las aventuras del básico (bueno casi por que yo no se maquetar) así que realmente dependen un poco de los narradores ver la forma de llevarla adelante pero todas están creadas de forma que puedas explotar las debilidades de todos los miembros del equipo.

De ellas la ultima dispone de quizás la que menos acción centrándose en las consecuencias de las cinco anteriores y flashback en el que es recomendable que los jugadores vayan rotando los distintos papeles. Es importante que en el se logre dar forma a los sentimientos que ha provocado el Guardián en el equipo y dar peso a las motivaciones que le han llevado a realizar su cruel plan.

Espero que disfrutéis de estas aventuras tanto como yo lo he hecho al crearlas y gracias por ayudarme a celebrar la entrada 300. Ahora a mi me toca volver al trabajo, suerte en vuestra defensa de Betlam.

Un saludo a todos
Rubén “Ezkardan” Saldaña

SENTINEL La casa en llamas 1 de 6

Algo acaba de provocar un fuerte impacto en el equipo del centinela, Jonathan Spencer acaba de ser hospitalizado tras un terrible combate. El que antaño fue conocido como el primero entre iguales bajo el casco del quinto centinela ahora yace en coma ¿que hay tras este misterioso ataque?

Época: La actualidad (2010)

Protagonistas: El equipo del Centinela.

Antagonistas: Cobra plateada 144

Escenarios: Apartamento de Spencer, Hospital Betlam memorial 110, Giordiano Harbourn 112

ESCENA 1: LA CAIDA DE UN MITO

Fedora intercepta un extraño aviso de una ambulancia, según el informe una persona ha sufrido una agresión en su casa y está gravemente herido, el equipo no puede creerlo pues el nombre de la víctima es Jonthan Spencer, el quinto centinela, ahora retirado.

Rápidamente James Goldfield decide ir al hospital a visitar a su amigo dejando a Leo a cargo del equipo ordenándoles que se dirijan rápidamente a la escena del crimen para averiguar la naturaleza del asalto

Al llegar al hospital James encuentra a su amigo sumido en un profundo coma, su cuerpo está lleno de golpes y heridas de gran precisión, es más descubre extraño que todo golpe ha dejado atrás los puntos vitales como si el agresor pretendiera meramente dejar en este estado a la víctima. Alguien ha tratado de dejar un mensaje, pero algo más grave pasa por la mente del veterano vigilante ¿el agresor sabía quién era su víctima realmente?

ESCENA 2: SERPIENTES EN CASA

El centinela se dirige a la casa de Spencer, la residencia del antiguo centinela es una trampa para la vista, solo aquellos que no conozcan su identidad no reconocerían los innumerables recuerdos en la vida de vigilante. Sin duda algunos tiempos mejores para el veterano que salió antes de tiempo por culpa de la desmotivación y el hastío.

Nada parece extraño en la localización, mas allá de las marcas que ha dejado el brutal combate contra el desconocido agresor. Tras un análisis del lugar por parte de los dispositivos Fedora y Leo parecen ser conscientes que el asalto lo ha provocado alguien de una gran capacidad marcial y desde luego experimentado para poder haber dejado así a alguien como Spencer. Un análisis mas detallado de la escena permite encontrar una carta recibida dos días antes, esta carta habla de una mujer asustada que necesita ayuda del viejo vigilante, todo se vuelve más confuso cuando pone que la autora es Romy Shephar pero esto no es correcto, un análisis de escritura y huellas de la carta determina a la auténtica culpable a la criminal Nyneve, también conocida como cobra plateada pero ¿cómo conocía esta asesina semejante información?

ESCENA 3: ATAQUE A LA CABEZA

Fedora avisa rápidamente a móvil 2, que se encuentra en el hospital apoyando a Goldfield, cobra plateada es conocida por no dejar trabajos a medias ni gente viva. Todos los contactos con Goldfield fallan. Móvil 2 se dirige rápidamente a la habitación de Spencer cuando ve a el jefe de operaciones peleando contra cobra plateada en mitad de la habitación, su víctima no parece haber sido Spencer si no Goldfield ¿Que está pasando en este momento?

El combate es salvaje y brutal dejando a Móvil 2 y Goldfield heridos, la artista marcial huye. No importa lo rápido que el centinela y móvil 1 se hayan desplazado al hospital, es tarde la mujer ha huido y Goldfield se encuentra seriamente herido. La investigación de la zona no lleva a nada en especial. Todo ha sido perfectamente orquestado para dejar a Goldfield fuera de escena ¿pero cómo? ¿Por qué? Casi como una señal un miembro de una empresa de mensajería le entrega a móvil 2 un paquete, en su interior hay un GPS marcando una dirección en el puerto ¿Trampa? Eso es seguro pero nadie se sale con la suya después del golpe tan bajo que ha dado al equipo.

ESCENA 4: RESPUESTAS QUE LLEVAN A MAS PREGUNTAS

Sanders y Lynx son enviados a la localización del GPS apoyados por todo el resto del equipo, móvil 2 y Goldfield han sufrido graves daños y no quieren que se repita la misma situación. Coordinados por Leo que hace las funciones de líder táctico todo parece estar en orden, el GPS les lleva a un cajón del puerto cerrado y perfectamente sellado contra investigaciones externas ¿quién se esta tomando estas molestias?

Al abrir el cajón en su interior se encuentra cobra plateada en estado de tensión, lleva algunas horas encerrada y no sabe qué le pasa, viendo al centinela y su compañera decide empezar a atacar, la pelea dura poco al ser un combate dos a uno, pero cuando está a punto de terminar de la nada aparecen varios hombres, parecen a simple vista moteros pero su estilo de combate demuestra que es solo un disfraz. Lynx y Sander se enfrentan pero pronto descubren que el auténtico objetivo es cobra plateada ¿que está pasando aquí? Tras la derrota de todos el equipo descubre que todos los esbirros llevan una minibomba implantada en la base del cráneo, cuando son atrapados esta explota, su única marca de identidad son unos tatuajes tribales en forma de llama roja.

El posterior interrogatorio a Cobra plateada descubre que ella no es consciente realmente de nada, un hombre la pago para atacar a Spencer y a continuación a Goldfield, las ordenes además eran claras, “no mates pero que se acuerden para siempre de la pelea”, no pregunto, había mucho dinero sobre la mesa. Lo único que puede llegar a explicar es que el hombre que la contrato llevaba una armadura tecnológicamente avanzada de aspecto medieval. Una vez neutralizada la amenaza una pregunta es más grave ¿Quién es el nuevo enemigo? ¿Que sabe exactamente del centinela?

SENTINEL La casa en llamas 2 de 6

Tras dejar a Goldfield incapaz de hacer su trabajo Sander es asignado como líder táctico provisional. Bajo la mirada del octavo centinela, Mark es puesto una vez más como número 11. Pero el nuevo enemigo no piensa dar tregua, una vez más va atacar las bases del centinela como equipo.

Época: La actualidad (2010)

Protagonistas: El equipo del Centinela.

Antagonistas: El coronel 146

Escenarios: Iglesia de la luna negra; Asilo Dunwich 113; Juzgados 104

ESCENA 1: SACRIFICIO EJECUTADO

Hace 48 horas Goldfield fue postrado en una cama por un ataque de cobra plateada, si bien el resto del equipo sigue en pie Sander ha tenido que tomar el lugar de líder de operaciones, y Betlam es uno de esos lugares del mundo que se niegan a descansar. Esa misma noche se intercepta una extraña comunicación, según los informes hay doce muerto por arma de fuego.

Rápidamente Mark bajo el manto de numero 11 y móvil 1 se despliegan en la zona para investigar el lugar de los hechos. El lugar ha sido concienzudamente preparado para que parezca una ejecución militar, entre ellos solo tienen algo en común, una luna negra tatuada en la espalda y un extraño mensaje escrito en la pared en un idioma incomprensible y que los ordenadores no pueden reconocer.

Sander presupone que tiene algo que ver con Luna negra una enemiga que actualmente se encuentra encerrada en el asilo Dunwich por lo que ordena a Wong y móvil 1 desplegarse en la zona.

ESCENA 2: SER UN HEROE, SER UNA VICTIMA

Mark se dirige a Dunwich donde tras colarse y pedir una serie de favores se encuentra ante la celda de la auto proclamada diosa. Ella recuerda perfectamente su último enfrentamiento y si bien odia al centinela está dispuesta a colaborar, según ella la nota es para el "Tu que guardaste esta ciudad no has sabido hacer tu trabajo, ahora me toca a mí". Mark no es capaz de saber que sucede ni sacar más información a la diosa pero logra averiguar que luna negra a tenido visita en la última semana por un hombre que no figura en ninguna base de datos, un tal Samuel Evans.

Pero algo ocurre en el exterior, durante el cambio de turno una enfermera en solitario sale de dunwich y es asaltada por alguien desconocido, Móvil uno sale en la defensa de la chica pero todo es trampa orquestada, la enfermera saca sus armas y pronto una docena de hombres atrapan al miembro del equipo del centinela. En la furgoneta solo un mensaje "El se acerca y su juicio es inminente"

ESCENA 3: LA CAZA DE LAS BRUJAS

Con el secuestro de alguien del grupo y las recientes perdidas el grupo se tensa, Lynx pide salir con móvil 2 y recoger al número 11, numero 9 pretende salir y cazar a aquellos que con toda probabilidad saben su secreto. Afortunadamente entre Leo y Sander logran calmar el asunto y mandan a móvil 2 y a Lynx en la búsqueda de Mark mientras investigan el significado de la frase. Un registro histórico por parte de Fedora y Leo confirman que esa frase estaba en los juzgados de Betlam y fue retirada después de un atentado orquestado por Kirk Nocross conocido como el coronel, Sander manda de forma inmediata al equipo de campo a los juzgados pero ¿Cómo ha conseguido Kirk semejante ataque al corazón del centinela?

Las cosas se ponen peor a la llegada, el juzgado esta tomado por soldados con equipo soviético y la policía está trazando un cordón policial, como una muestra de burla al centinela del interior del edificio se escuchan los gritos de móvil 1 amplificados por altavoces.

Usando sus habilidades la joven pareja formada por Lynx y el centinela se adentra en el edificio.

ESCENA 4: NADA DE RUSO

En el interior dentro de la sala de juicio se encuentra atado en el estrado móvil 1 apuntado por 4 personas, el coronel se encuentra en el lugar del juez con los pies en alto. Cuando detecta la entrada del centinela se pone en pie para advertirle que se enfrente a el si es el hombre que se supone que es. Mark y Lynx deciden por orden de Sander no poner en peligro la vida de móvil 1.

El coronel se niega a responder las preguntas del joven centinela y comenta que si las quiere que las tome en un mano a mano. Mark y Lynx empiezan un combate contra el Coronel y sus hombres, pero desde la base se dan cuenta de algo, sus hombres llevan un extraño tatuaje tribal de un fuego rojo.

Tras su derrota el coronel confiesa que el plan fue orquestado por otro hombre, este le presto hombres y le comento los lugares a atacar a cambio de vengarse del centinela. Niega que luna negra este dentro de esto pero el hombre con quien hablo si dijo que ella era parte de algo más grande. Si le preguntan quién eran les comentara que era un hombre de extraña armadura y que solo comento "o el centinela cambia y hace su trabajo o arderá en esta ciudad"

Mientras el equipo abandona el lugar se escuchan dos disparos que impactan en las piernas de Móvil 1. Mientras van a curarlo el diagnóstico es grave, no podrá recuperar la movilidad hasta que pase un largo periodo de rehabilitación.

Mientras Sander y leo se preguntan ¿Quién es este nuevo enemigo? ¿Sabe el secreto del centinela? Y lo más importante ¿Por que parece más interesado en destroz al equipo en lugar de matarlos?

SENTINEL La casa en llamas 3 de 6

Son días duros para el centinela, un enemigo implacable esta azotando el corazón del mismo, las personas que hay tras la máscara, pero ahora toca algo peor pues si Goldfield y Movil 1 estan fuera de combate el siguiente movimiento es lo que posiblemente les tenga unido, Leo Szilard.

Época: La actualidad (2010)

Protagonistas: El equipo del Centinela.

Antagonistas: Anonima 146, El tigre ciego 159 y El Guardian

Escenarios: Chinatown 104 Riverview hills 111 Wilmington Cementery 112

ESCENA 1: LA MARCA DEL TIGRE

Solo han pasado 8 días desde que Sander se hizo con el puesto de operaciones y ya ha perdido uno de sus operativos, móvil 1 estará 3 meses de baja por culpa de la negligencia del equipo. Hay un nuevo villano, quizás el más terrible desde Maynhem y está dispuesto a todo por destruir el propio concepto de centinela. Pero no hay tregua, este nuevo villano ha de ser detenido y el equipo esta alerta a cualquier elemento extraño. Y por supuesto un aviso en el correo personal de Fedora es un aviso claro, en el no hay nada solo una pequeña marca, el zarpazo de un tigre en el cartel de un local de China Town. Sander decide en ese momento Mandar a Bates al terreno pues no puede arriesgar contra ese rival a Mark Wong. Por su parte decide mandar a Lynx y el centinela 11 al lugar físico de donde surgió la comunicación.

ESCENA 2: LA TRAMPA

Mark y Lynx investigan el rastro del correo electrónico recibido. Según comenta Fedora este ha sido tremendamente complejo de seguir con una señal rebotada por cientos de servidores a lo largo de todo el mundo. Afortunadamente el talento y equipo a disposición de la joven Haker a logrado dar con el paradero en una zona de Riverview hills, según parece la señal viene de uno de los apartamentos colmena de dicho barrio.

Por su lado el N°9 se adentra en China Town en busca del local visto en la foto, según parece este es un dojo de artes marciales cerrado a principios de año. Tras revisar la zona en busca de trampas todo parece seguro y se cuela en el interior. El lugar esta oscuro y a medida que el vigilante lo registra cuando se dirige a una de las habitaciones auxiliares encuentra 5 cadáveres ejecutados por alguna especie de arma blanca, cuando llega a esa conclusión es emboscado por un grupo de secuaces que visten al estilo de la orden del dragón. Cuando acaba una investigación mas detallada de los cadáveres les delataran como parte del circuito de secuaces y su ultimo patrón conocido es Mayhem

Por su parte Mark se cuela en uno de los edificios hasta dar con el apartamento que supuestamente proviene la IP del mensaje. Una vez en su interior el lugar contrasta mucho con lo que cabría esperar, lleno de artilugios de última tecnología parece más un laboratorio de I+D que una vivienda de los suburbios, en su interior hay un ordenador encendido que cuando empiezan a registrarlo del baño aparece una mujer desconocida de unos 30 años, cuando intentan hablar con ella aparece el tigre ciego que pone a la pareja de vigilantes en un aprieto. Tras asegurarse que la mujer ha huido el legendario maestro de artes marciales desaparece.

Pero algo ha ocurrido al margen de los miembros, Leo a reconocido a la mujer como un imposible, ha visto en ella a la mujer que perdió hace 40 años, viva y joven ¿Cómo es eso posible? Cuando los chicos regresen tendrá algo que anunciar.

ESCENA 3: EL JUEGO PARA SLIZAR

Slizar reúne a todo el equipo para dar una noticia, ha de abandonar la base un par de días, para ello propone a Sander que ponga a Wong en su puesto para finalizar el caso. Pese a las críticas Slizar está decidido en afrontar solo la visión que ha tenido y nada va a detenerle.

Tras ello el viejo inventor se dirige al cementerio donde está su esposa. Allí le espera algo inesperado, ve de nuevo a su joven esposa en la lejanía, se dirige a ella solo para descubrir algo terrible, a su espalda aparece un hombre enfundado en el traje del centinela pero con un casco más estilo medieval, sin gabardina y que porta varias armas. Este nuevo enemigo se presenta a si mismo como "El guardián" y es lo último que escucha antes de que anónima, disfrazada de su mujer muerta, le deje inconsciente.

ESCENA 4: CIEGO Y ROTO

Fedora por su parte logra cruzar varias pistas que determinan la posible ubicación del tigre ciego, según sus fuentes este estaría en un viejo local de Chinatown que fue base de la liga del dragón hace 30 años y que fue destruido por una alianza entre Spencer y otros vigilantes. Sander decide enviar al N°9 y Lynx dejando como apoyo técnico a Mark pero como precaución le indica que valla con móvil 2 en la furgoneta.

La llegada al viejo edificio en ruinas es tomada con mucha precaución hasta que se detecta sangre fresca, su rastro llega a un montón de cadáveres, todos están degollados y son reconocidos como parte del circuito de secuaces que han servido a casi todos los grandes villanos de la ciudad. Pero todo llega tarde, de entre las sombras aparece el tigre ciego que pone en jaque al dúo de vigilantes justo antes de que una trampa haga que el N°9 caiga al sótano. El equipo en ese momento pierde toda conexión con el, Lynx está sola contra el tigre ciego. Mark Decide salir en su ayuda y se enfrenta a su viejo mentor, dándole tiempo a que su compañera valla a buscar a N°9 que se ve en las fases finales de un enfrentamiento en el sótano, bates es derrotado por una entidad que por lo que Lynx saca en claro se hace llamar a si mismo el Guardián, pero no parece interesado en dar muerte al vigilante. Se despide de el y se marcha.

Recuperando el cuerpo herido del centinela pide ayuda, pero está en una cámara de aislamiento electrónica, ninguna señal puede salir. Cargando con el cuerpo sale al exterior donde Mark ha logrado hacer huir al tigre ciego.

El equipo ha sufrido una baja más.

SENTINEL La casa en llamas 4 de 6

Las cosas empeoran cada momento, a las bajas de los últimos días se le suma el retiro temporal del que durante 70 años ha sido la gran constante en el equipo solo hay que sumarle la lesión de Bates. ¿Qué está pasando? ¿Quién es el terrible villano que está acorralando al centinela como jamás nadie lo había hecho y que Lynx describió?

Época: La actualidad (2010)

Protagonistas: El equipo del Centinela.

Antagonistas: La liga del dragón 135, Villanos varios en Dunwich, El Guardián

Escenarios: Dunwich 113 Finger park 101

ESCENA 1: TOCA TRABAJAR

En 10 días el equipo del centinela ha pasado de ser los defensores de la ciudad ha haber sido barridos de forma implacable. Y la cosa no parece mejorar pues una alarma llega a la base. El asilo de Dunwich está sufriendo un ataque. Sander tiene que decidir un plan de acción, no puede permitirse un error mas y todo en el le dice que su nuevo némesis está relacionado. Para ello no tiene otra opción, ira el mismo junto a Lynx y móvil 2 dejando en la base como apoyo a Fedora y Mark. Poco importan las discusiones y problemas internos en el equipo, que empiezan a ser graves, no pondrá a nadie que no sea el mismo en peligro.

ESCENA 2: EL HORROR EN DUNWICH

El equipo llega a Dunwich, según parece el lugar a sido tomado por un grupo de miembros de la liga del dragón. Según parece su objetivo es la liga parece ser la liberación de varios de los peligrosos dementes atrapados en el hospital mental. El nº8 y Lynx se adentran en Dunwich para evitar la fuga masiva mientras móvil 2 espera en una distancia segura.

Mientras la pareja de vigilantes sofoca la revuelta en el interior Fedora y Mark intentan en la base cruzar todos los datos posibles de los últimos días. Si bien no se puede trazar ninguna conexión con el supuestos Guardián este parece relacionado o al menos disponer de los recursos del rey dragón de alguna manera.

En el interior de Dunwich Lynx y Nº9 se han de enfrentar con los que parece los principales objetivos de la organización, luna negra, el relojero, el gran galletin y el coronel. La batalla dentro del asilo es encarnizada pero la revuelta es detenida (casi como si esa fuera su intención).

Mientras estos acontecimientos tienen lugar Fedora encuentra en la red un extraño vídeo dirigido al centinela, en el se ven a dos niños atados con una voz que se repite una y otra vez "No sabes guardar tu propia familia ¿piensas guardar la ciudad?" detrás de los niños en letra roja sangre se puede leer "un centinela no es un guardián". Fedora se pone en contacto con el equipo de campo al que le retransmite el vídeo. Pero esta decisión es más peligrosa de lo que puede parecer pues Brenda de forma instantánea reconoce a los niños, sus propios hijos. Con esta revelación Móvil 2 abandona su puesto pues reconoce perfectamente el lugar.

ESCENA 3: PRIMERO MADRE

Brenda deja Dunwich a toda velocidad, el horror de pensar que sus hijos están en peligro es superior a su lealtad al equipo en este momento. Durante casi dos semanas a visto como todos han sido derrotados o heridos y el mero hecho de pensar que a sus dos hijos les puede pasar lo mismo es suficiente para hacerla moverse.

Fedora trata de comunicarse pero Móvil2 esta incomunicada, sabiendo que si el Guardián ve al centinela algo peor valla a pasar. El equipo llega a la conclusión que Brenda no razona, esta cegada por sus hijos y aun asi no estaria dispuesta a esperar que el motín en Dunwich acabara.

En la base Mark y Fedora empiezan el análisis del vídeo, a traes de coincidencias sonoras y ambientales logran llegar a la conclusión que este se encuentra en algún lugar de Finger Park, según los mapas habría 3 lugares que reunirían las características adecuadas.

Brenda por su parte reconoció el lugar enseguida como un gimnasio al que acudió en su época universitaria, sabe que no podrá sola contra el guardián pero no permitirá que sus hijos sufran daño. Usando sus habilidades aprendidas desde que está en el equipo logra colarse en el Gimnasio.

Mientras Nº8 y Lynx terminan por sofocar el motín en Dunwich. Lamentablemente con los dos conductores fuera no tienen forma de llegar a salvar a Brenda y los niños antes de que ocurra algo. Afortunadamente Sander tiene una idea, reactivar el Centitren.

ESCENA 4: DEROTADOS

Wong se ve obligado a activar el Centitren que recorre el subsuelo de la ciudad tras años fuera de servicio. La pérdida de móvil 1 y la repentina desaparición de Brenda le ha obligado a activar el antiguo sistema de transporte para poder mandar a Nº8 y Lynx a salvar a Brenda de una evidente trampa.

El equipo se moviliza rápidamente al lugar donde supuestamente Fedora ha logrado identificar como origen del vídeo. El Centinela y Lynx registran dos de los 3 lugares sin éxito. En otro lugar Brenda logra llegar sin oposición ante sus hijos liberándolos pero todo se tuerce cuando ante ella aparece Cobra plateada y el Guardián, este no contesta a sus preguntas pero se disculpa por que tengan que sufrir de esa manera, según su punto de vista el centinela debe sufrir si quiere proteger la ciudad pues si no da el siguiente paso esta será consumida en llamas. Dicho esto ordena a cobra plateada que le dé una lección y después de su trabajo por terminado.

Poco después llega el centinela para ver como Brenda es apalizada, intenta detenerla pero el Guardián le impide el paso, el nuevo villano parece que solo quiere entretenerles pues cuando Brenda esta brutalmente herida este se retira. El equipo ha sufrido una nueva perdida pero aun no es consciente del problema real ni que quiere el Guardián.

SENTINEL La casa en llamas 5 de 6

El equipo del centinela este desecho, Sander, Wong, Fedora y Lynx son los 4 últimos supervivientes del mayor ataque contra el centinela, heridos, desanimados, con un rival imparable, el misterioso guardia ha acabado con todos los miembros del equipo pero aún no han terminado las dos terroríficas semanas, ¿Podrán los héroes soportar que hasta su propia casa arda en llamas?

Época: La actualidad (2010)

Protagonistas: El equipo del Centinela.

Antagonistas: Cable 142, Maynhem 153, el rey dragon (disfrazado del Guardian) 134 y El Guardian

Escenarios: Base principal 71 Industrial park 112

ESCENA 1: VENCIDOS PERO AUN NO DOBLEGADOS

El grupo sigue con su investigación todos los acontecimientos de los últimos 13, por ahora lo único que saben es que el supuesto Guardián tiene potentes conexiones con el rey dragón así como con otros villanos de la ciudad. Pero no está del todo claro cuál es dicha relaciones, algunos movimientos son erráticos y parece ir tanto a favor como en contra de los villanos. El nuevo rival no tienen ninguna característica común con ninguno de los villanos clásicos del equipo y su estilo de combate parece combinar estilos de combate muy diversos. Pero lo más terrible es que el nuevo enemigo parece consciente del secreto del centinela y no solo eso sino que además sabe perfectamente las debilidades de sus componentes.

Sander determina que para poder hacer frente a esto necesita de nuevo a Slizar en la base, pero el científico no parece responder al contacto.

Casi como esperando semejante desenlace en empresas Wayland se pone en contacto un desconocido que dice tener secuestrado a Slizar, Fedora localizando el origen de la señal da con la dirección en un viejo almacén donde el centinela tubo algunas intervenciones hace 30 años.

ESCENA 2: EL GRAN MAL

El equipo del centinela se dirige al lugar donde presuntamente se encuentra Slizar, a sabiendas que se dirigen a una trampa. Algo que queda de manifiesto cuando en el exterior del lugar ya se encuentran con hombres armados distinguibles claramente como hombres de Maynhem.

Mientras todo parece salir bien en la infiltración algo ocurre, se pierde el contacto con la base, el grupo queda dividido en dos sin saber exactamente qué está pasando justo cuando los miembros de la Liga del dragón hacen su aparición luchando contra los hombres de Maynhem que parecen intentar entrar por la puerta, ante ellos también aparece el propio Guardián para enfrentarse a él.

El nº8 y Lynx salen a interceptarle justo cuando el gigante rojo sale, nadie sabe qué hacer y se desata una pelea a tres bandos. Pero el centinela tiene que interrumpirla en el momento que reaparece la conexión con la base, al otro lado se escucha la voz de alguien "Centinela, he estrado a tu casa y ahora está en llamas". El equipo se ve obligado a abandonar dejando solamente a Maynhem y el Guardián enfrentándose

ESCENA 3: ASALTO AL CENTITREN

Mientras el equipo se encuentra en plena infiltración de pronto todas las consolas se apagan para encenderse poseídas por algún tipo de virus, Fedora no se explica como a ocurrido que perdiera el control del sistema. Afortunadamente solo un poco de investigación le permite reconocer la marca del virus como perteneciente a Cable. Poco a poco la batalla de Hakeo logra empezar a recuperarse varios de los sistemas de la base justo antes de descubrir el por qué. El Centitren ha sido tomado y según los detectores algún tipo de explosivo se dirige hacia la base. Mark se enfunda en el traje del número 11.

Pero nada que lo que haga la pareja logra detener el Centitren que estalla haciendo arder la base, en mitad del caos y la destrucción en la propia base pasando por la brecha aceden Cable y el Guardián.

Fedora y el número 11 se ven obligados a defender su propio hogar contra el rival que les ha acosado hasta la desesperación. Pero poco pueden hacer, el guardián es capaz de contrarrestar las tácticas de Wong y Fedora no puede ser rival para él. Tras dejando a ambos inconscientes se dispone a dejarlos pero hay una última cosa que resolver, Cable.

ESCENA 4: TOMANDO UNA DECISION

El equipo de campo llega a casa para ver todo arrasado, Fedora y Wong están desaparecidos, la base destruida y no es lo peor pues a lo largo de los últimos días el equipo del centinela, toda su estructura y organización ha sido destruida. Pero entre las ruinas hay algo más, Cable se encuentra esposado en el ordenador central habiendo sido traicionado por el Guardián.

Tras interrogarle no queda nada claro el plan del mismo, solo sabe que esta noche un falso guardián iría a capturar a Maynhem mientras que el auténtico asaltaba la base, el se ofreció a piratear todos los sistemas si le permitía acceso a ciertos lugares aislados de la red en el interior de la base pero fue traicionado en el ultimo momento, según su opinión el no tenía la suficiente categoría para acabar con el centinela.

Lynx y Sander observan como todo el legado del centinela se hunde y es comido por el fuego mientras intentan encender el ordenador central, este automáticamente se reproduce un video donde se puede observar al Guardián transmitiendo como burla final, de fondo se ve al centinela y Maynhem, con un ultimátum a Sander. Tendrá que mancharse las manos y matar a uno de los dos o ambos morirán, el guardián ya ha destruido la mente y el cuerpo del centinela buscando ahora romper la ley mas sagrada del equipo, no matar.

SENTINEL La casa en llamas 6 de 6

Es la noche del día 13 desde que Spencer fue atacado, a lo largo de dos semanas el equipo del centinela ha sido empujado al extremo de su resistencia mental y física. Heridos y derrotados los restos del equipo están en las ruinas de lo que fue la base principal ¿podrá el centinela contraatacar?

Época: La actualidad (2010)

Protagonistas: Juez, Lynx, Spencer Móvil 2 y Cable

Antagonistas: El Guardián, El rey Dragón 134

Escenarios: La base secundaria 73

ESCENA 1: DESDE LAS CENIZAS

El equipo está hundido entre las ruinas, solo queda ir a la base secundaria y allí intentar reagruparse. Lynx y Sander llevan a Cable hasta allí. Una vez en la base mientras que repasan todo el vídeo con el ordenador todo resulta infructuoso hasta que Cable propone una oferta. El les ayudara como operador, la cuestión es fácil, necesita venganza ante el Guardián pues el también es fruto de la traición.

Ante la espada y la pared Sander decide aceptar, aunque tarde, el vídeo del centinela capturado ya se ha vuelto viral. Nº8 de esta forma se ve obligado a tomar el papel del juez que abandono hace años. El y Lynx se ponen de camino pero al salir algo inesperado pasa, móvil 2 aparece en la base secundaria. Brenda aun sigue herida pero no está dispuesta que aquel que secuestro a sus hijos salga impune. No es la única aliada esa noche Spencer ha salido de la inconsciencia y pretende ir con el grupo, con parte de la armadura que vistiera 30 años atrás, sin el casco y la gabardina. Así pues el equipo de rescate compuesto por el Juez, Lynx, Spencer y Móvil 2 (oculta bajo una máscara para cubrir su identidad) se ponen en marcha al lugar que Cable ha identificado como origen del vídeo.

ESCENA 2: REUNIDOS OTRA VEZ

Casi abatidos el grupo se dirige al lugar donde le espera el guardián. Nadie sale a detenerle y los miembros de la liga les deja pasar. Los recuerdos de las últimas dos semanas golpean en el grupo a medida que se adentran en la fundición que el Guardián ha tomado para su enfrentamiento final. Al final de su camino encuentran un lugar con varias cámaras de televisión y dos puertas. El Guardián aparece en las pantallas. Les saluda y les explica que deberán de tomar una última decisión, sin combates, sin trampas. La decisión será simple, matar a Maynhem o que mueran todos, les advierte también que están siendo grabados, pero no se preocupen por que será mostrado de tal manera que se mantenga el secreto del centinela, de forma que toda la ciudad verá como toman la decisión de matar matar Maynhem o salvarlo para dejar morir a ciudadanos inocentes.

La decisión es dura pero no se está dispuesto a matar a un enemigo, en principio, pues sería traicionar la regla más básica del centinela.

Durante la discusión el Guardián pierde la paciencia (realmente no quiere matar a Fedora y Leo) y sale a combatir contra los héroes. En mitad de la batalla pierde el casco dejando ver el rostro tras el terrible enemigo, Thomas Mann, el décimo Centinela y supuestamente muerto en acción contra Maynhem dos años atrás.

ESCENA 3: LA VERDAD TRAS EL GUARDIAN

Con esta revelación el guardián les confiesa su identidad y decide relatarles su historia, como fue rescatado del río por el clan del dragón y después sanado en algún lugar remoto de China.

Los múltiples entrenamientos con el tigre ciego para perfeccionar su técnica. Las clases con los mejores maestros. Sus acciones como vigilante en China y Honk Kong para perfeccionar su estilo.

Les explica por que tubo que trazar su plan y por que se ha visto obligado a realizarlo todo. Les hecha las culpas de su muerte y que jamás le intentaran ni buscar ni vengar.

No importa lo que Sander o Spencer diga, Thomas se siente traicionado por lo que considero su familia pero está dispuesto a perdonarles si cruzan la línea, no por el si no por el mal que está por llegar del cual Maynhem es heraldado.

ESCENA 4: LA DECISION

Tras la conversación el Guardián les dice que ya no hay vuelta atrás deberán de escoger si matar a Maynhem o dejar que muera el resto del equipo. La decisión es dura.

Mientras Cable ha estado intentando piratear los sistemas del Guardián, socavando cada trampa, cada firewall y accediendo a todos sus códigos, su objetivo es lograr piratear de alguna forma la base y soltar a Fedora, Mark y Slizar.

En el otro lugar el equipo discute pero nadie duda lo que pasara cuando alguien remete contra el Guardián, ninguno lo piensa más y empieza el segundo asalto. El Guardián es un rival extraordinario pero hay algo con lo que no cuenta. Liberados por Cable los cautivos entra en acción, esta visión de todo el equipo unido frente a él le da el momento de duda que provoca su perdición. El Guardián es derrotado.

¿Pero que hacer con él? Demasiado peligroso para dejarle escapar y demasiado amigo para encerrarle. Mientras el grupo discute aparece ante ellos el propio Rey Dragón y sus hombres, les da una única oportunidad, Thomas vuelve con el pero a cambio él se marchara.

Demasiado heridos no lo dudan y permiten su huida, lo que colateralmente poco después que también provoca la desaparición de Maynhem. El grupo decide volver a la base secundaria donde espera Goldfield que ha dejado fuera de combate a Cable, no podía permitir que huyera, ahora es el momento de reconstruirlo todo y sanar las heridas pero ¿volverá el equipo a ser el mismo después de que todo fuera consumido por el fuego del Guardián? ¿Tras las enigmáticas palabras del mal que vendrá había alguna profecía oculta?

EL GUARDIAN

Hace casi 3 años el centinela numero 10 murió, Thomas Mann fue brutalmente asesinado por un nuevo enemigo conocido meramente como Maynhem. Esta es la historia que el equipo conoce pero no la verdad. Durante decadas el legendario rey Dragón había trazado un plan para terminar con el centinela incluido infiltrar a su propio hijo en la organización. ¿Pero si había creado un plan de contingencia?

Habiendo adivinado y sabiendo los planes de Maynhem contra el centinela ideo un nuevo plan de acción usando muestras de tejido obtenidas del centinela creo una serie de clones de los que su opinión eran los actuales operativos, su idea era disponer de cadáveres para poder sustituir a alguno de los que cayeran en batalla mientras secuestraba y condicionaba al autentico. Y eso fue lo que paso el día que el décimo cayo derrotado al rio, los hombres de la liga del drogan dieron el cambiazio llevándose al autentico Thomas Mann y dejando una mera replica en el lugar. Mientras todos pensaban que estaba muerto el autentico fue llevado a china donde fue condicionado física y mentalmente.

La mente del joven centinela creo una historia de traición, desde su punto de vista el centinela no le había fallado dejandole en las manos de maynhem y lo peor es que la organización no había hecho nada para vengar y hacerle pagar su supuesta muerte.

Entrenado en combate con armas y tacticas letales del tigre ciego en un entrenamiento fisico brutal impartido por la liga Thomas Mann fue moldeado en cuerpo y mente a los designios del Rey dragon. Asi pues tras dos años le fue concedida una armadura y un titulo, El Guardián de Betlam.

Con su nueva identidad trazo un plan, acosaría al centinela como grupo, se desaria de cada uno de ellos, uno por uno de forma que al final el centinela tuviera una ultima decisión, matar a Maynhem o dejar que muera el equipo. Su objetivo no es acabar con la organización si no prepararla a un nuevo tipo de mal que a surgido en el nuevo milenio, a medida que los criminales avanzan el centinela no puede seguir con los mismos preceptos que hace 70 años y el es la muestra. De una forma u otra la ciudad conseguirá alguien que la proteja ya sea un renacido centinela o el Guardián.

Thomas no se ha planteado en ningun momento por que dispone de los recursos casi ilimitados de la liga del dragón, acceso a villanos o el por que esta tratando con ellos, desde su punto de vista lo unico que le preocupa es que el centinela no sabe tomar las decisiones que ha de tomar y para ello inventara cualquier excusa o historia que le de la razón. El rey dragón le ha condicionado durante dos años y no le habria soltado si no creyera que esta preparado

Así Thomas Mann ha decidido crear un plan en 6 partes que pretende ejecutar a lo largo de dos semanas:

Para empezar su objetivo es eliminar a Spencer, el que fuera quinto centinela, realmente parecería que es un objetivo secundario pero realmente es la forma de que Goldfield salga a la luz y pueda descuidarse. Su plan es usar a Cobra plateada para eliminar a ambos Centinelas y asi mermar toda la capacidad operativa del mismo. Tras ello su intención es acabar con Cobra plateada cortando asi las pruebas.

El segundo es acabar con Movil 1 y Movil 2, usando sus defectos personales la eliminación de estos dos operativos realmente no es de mucho valor pero podría obligar al equipo a activar el Centitren, elemento central para el acceso a la base. Ademas de esto tiene como ventaja el mermar aun mas la confianza del equipo y forzar aun mas la psique.

El tercero es dejar fuera de combate a Bates o Sander. A sabiendas que uno de los dos tendrá que ejercer operaciones o crear problemas sera mejor romper el tandem. De esta forma obligara a Wong a ascender a Centinela. Sabe que es un topo pero le ayude o no su inexperiencia puede jugar con un factor caos en las filas del equipo.

La cuarta es sacar de juego a Leo. Para ello pretende usar a anónima caracterizada como su difunta mujer. Bajo esta perspectiva es logico suponer que leo tendrá un bajón psicológico y descuidara algún elemento que permitan su captura.

La siguiente parte del plan es asaltar Dunwich, esto agotara al centinela al tratar de impedir el motin pero su unica finalidad real es liberar y atraer a cable. Este antiguo miembro esta dispuesto a destruir al centinela y sus conocimientos informáticos es lo único que puede llegar a cegar a Fedora, objetivo de vital importancia si desea usar el centitren para arrasar con la base principal.

Cuando todos estos pasos estén realizados el objetivo sera intentar la captura de Maynhem y asaltar la base. Con todos sus recursos en llama y secuestrando a la joven hacker todas las piezas estarán en orden para obligar al centinela a tomar la decisión final, matar su legado o Maynhem. Una vez muerto Maynhem el guardián habrá preparado al centinela para el mal que vendrá a la ciudad.

Pese a esto hay cosas que no entran en sus planes, Lynx es una variable no resuelta asi como si alguno de los miembros eliminados lograra sobreponerse pero Thomas confía en que al final la presión psicológica haga que el equipo de el paso y elimine a Maynhem. Si esto no pasara se vería obligado a asesinar a todos sus viejos aliados y someter a la ciudad a la observación del Guardián para remplazar al héroe desaparecido.

ESTADISTICAS

Nombre real: Thomas Mann

Alias: El Guardián; El centinela N°10

Fecha de nacimiento: 18/8/1982

Ocupación: Vengador

Estatura: 185

Peso: 90

Ojos: Negro

Pelo: Negro

FOR 10 Cuerpo castigado a los limites

REF 10 Rápido

VOL 2 Condicionado

INT 6 Estudios constantes

Iniciativa 13

Daño 4/2

Aguante 11

Defensa 25

Desprevenido 22

FISICO 9 Entrenamiento de venganza

COMBATE 9 Estilo fusionado del centinela y el tigre ciego

INTERACTUACION 5 Convencer

PERCEPCION 6 Oído excelente

SUBREFUGIO 10 Infiltrarse sin ser visto

CULTURA 6 Estudios intensivos

PROFESIONAL 6 Informática

HITOS

-Cayo en su ultima aparición como el centinela

-Hizo apariciones previas a su etapa del centinela

-Ha creado una historia que le da la razón a su punto de vista

-HA sido entrenado a conciencia por la Liga del Dragón para llevar acabo un plan maestro

COMPLICACION

-Lo negara pero sigue siendo un centinela