

Sanción Suprema

Por Ismael Díaz

Sanción suprema es un módulo para Superhéroes Inc. ambientado en la Segunda Guerra Mundial, justo antes del lanzamiento de la bomba de Hiroshima. Los personajes son superhéroes de la Unidad Beta, un grupo de superhéroes que trabajan para la Sociedad de Naciones. Un científico nazi que deserta, un grupo de supervillanos que intenta matarle y un proyecto secreto japonés que puede prorrogar la guerra. Y ante todo, dilemas, muchos dilemas para una partida en que los superhéroes tendrán que usar la cabeza para algo más que para dar golpes.

A primeras horas del 6 de agosto de 1945, despertaba por última vez la ciudad industrial y portuaria de Hiroshima, en la isla de Hondo, la mayor del archipiélago japonés. Una ciudad que se había liberado hasta entonces de las calcinantes bombas incendiarias de los B-29 estadounidenses devastaron Tokio y otros centros urbanos. A pesar de ello, sus habitantes no se sentían a salvo, pues Hiroshima constituía un importante enclave militar y albergaba depósitos de armamento. En previsión de ataques incendiarios, la población se había reducido, mediante la evacuación, de 400,000 a 245,000 personas.

Poco después de las 7:00 horas sonó la alarma aérea cuando un avión meteorológico estadounidense sobrevoló la ciudad. La aparición de estos aviones era un acontecimiento habitual y la mayoría de los habitantes no se molestó en buscar refugio. A las 7:32 sonó la señal que ponía fin a la alarma. Inmediatamente después de las 8:00, los operadores de radar japoneses detectaron tres aviones más que se aproximaban a Hiroshima a gran altura, pero supusieron que eran aviones de reconocimiento y no dieron una segunda alarma.

Segundos después de las 8:15, dos de los aviones efectuaron evoluciones descendentes muy cerradas, en direcciones opuestas. Al girar, un avión dejó caer tres paracaídas de los que pendía equipo para registrar la explosión.

El otro lanzó una bomba atómica preparada para detonar a 560 m de altura sobre la ciudad.

Introducción

Aunque los metahumanos han convivido con la humanidad desde tiempos inmemoriales, la Segunda Guerra Mundial es la primera contienda en la que estos extraordinarios individuos fueron empleados como un arma táctica más. Tanto las facciones del Eje como el bando de los aliados contaron con el apoyo de metahumanos.

En *Sanción Suprema*, los jugadores se meterán en la piel de algunos de estos héroes de guerra, reclutados por la Sociedad de Naciones y reunidos bajo el calificativo de Unidad “BETA”. Aunque en un principio sería conveniente crear personajes nuevos y adecuados para el contexto en el que se desarrolla la aventura, puede ser divertido trasladar y adaptar a los personajes que tus jugadores lleven en la época actual. De ese modo, este módulo podría considerarse casi un “WHAT IF...?” dentro de la línea cronológica de sus aventuras.

Los miembros de la Unidad “Beta” pueden compartir un origen común (exposición a un mismo isótopo radioactivo o prueba experimental) o un interés compartido (desde el simple sentimiento patriótico al olvido de posibles antecedentes penales). En cualquier caso, la unidad a la que pertenecen sólo responde ante la autoridad de la Sociedad de Naciones, en concreto ante el Mayor Maxwell Hawksmoore: su aspecto es el de un Gene Hackman con mostacho cano y una voz profunda de leve acento escocés.

La misión de los personajes en *Sanción Suprema*, los llevará de las caóticas calles de la capital de Suiza al punto cero de la explosión atómica de Hiroshima. El más que probable fracaso de una delicada operación de extracción, con científicos nazis camino del exilio, les valdrá una misión suicida: la eliminación de un importante genio japonés cuyos experimentos podrían cambiar el curso de la guerra... y de la historia. Sin embargo, tras esta fachada, la misión encierra una trampa que los convertirá, por mucho que les pese, en parte de la historia del siglo XX.

El Pais De Los Bancos

“BERLIN” – SPY GAME (Harry Gregson-Williams)

Suiza. Junio de 1945.

El Tercer Reich se ha desintegrado. Los aliados han penetrado en Berlín y el führer se ha volado los sesos en el interior de su bunker subterráneo. Las fuerzas militares británicas, americanas y soviéticas penetran en la ciudad, encontrando a su paso lo que queda tras los intensos bombardeos: una nación devastada y desmoralizada.

Pero un imperio no desaparece de la noche a la mañana. Son muchos los reductos alemanes que aun luchan sin tener noticias claras (y fidedignas: no se fían de la propaganda aliada) de lo que sucede en Berlín. Muchos, oliéndose lo peor, se apresuran a buscar un modo de abandonar Europa y buscar cobijo en algún lugar donde no los acusen de crímenes contra la humanidad

Debido a la desintegración del Reich algunas ciudades, en su mayoría zonas neutrales, se han convertido en una suerte de mercadillo en el que se trafica con sobrantes de la guerra: información, oro, obras de arte... cualquier cosa. Uno de esos puntos es la ciudad de los bancos en Suiza, Berna, una zona caliente debido a la coexistencia de numerosos sectores enfrentados. En una cafetería puedes ver a un grupo de soldados italianos vendiendo obras de arte a traficantes americanos. En ese burdel de ahí, un grupo de cadetes del ejército alemán se gasta una millonada en oro sabiendo lo que les espera cuando entren en la ciudad las fuerzas aliadas. En los sótanos de un bar, se acumulan pilas y pilas de armamento prácticamente intacto que aportarán sus beneficios en el mercado negro...

En el corazón de la ciudad está la conocida como “Plaza de los bancos” donde se encuentran, formando un círculo de poder y riqueza, las cuatro instituciones bancarias más influyentes del continente. Sus edificios, orgullosos ejemplos de arquitectura decimonónica, muestran el toque de la guerra en sus fachadas: paredes que, aun mancilladas y chamuscadas, conservan su halo de nobleza.

En el interior, ahora más que nunca, se percibe el movimiento continuo de dinero, pasando de unas manos a otras. Entrando y saliendo, grupos de hombres luciendo largas gabardinas (ocultando uniformes e insignias) portan maletines negros en los que viaja el pasaporte para una vida (mejor) en el exilio.

Encerrado en una de las cámaras acorazadas, en el subterráneo antiaéreo de uno de éstos bancos, el “NECKER, VAN HAMME & C.O.”, se encuentra el hombre que ha llevado a los personajes hasta aquí.

Operación: Fuga De Cerebros

Como es bien sabido, en los meses anteriores a la caída del Reich, muchos científicos y altos cargos militares prepararon su exilio en países sudamericanos en vistas a lo negro que se pintaba su futuro. Uno de los planes de contingencia nazi en el caso de una derrota sobre suelo europeo era el de comenzar de nuevo, con mucha paciencia y calma, desde Brasil. Contando con el apoyo de los Estados Unidos, a cambio de hacerles partícipes de sus avances científicos, contarían con el apoyo logístico apropiado para desarrollar un cuarto Reich en la sombra.

A finales de Mayo del 45, en una reunión clandestina realizada en un pueblo perdido de los Apeninos, un grupo de militares americanos negoció con científicos nazis la posibilidad de iniciar un intercambio de información. El traslado de esos científicos hasta Brasil no resultó problemático... hasta hace 48 horas. El comando de americanos que debía custodiar el traslado de un importante agente de las SS, Ludwig Kerner, fue destruido por una célula metahumana nazi rebelde. Kerner llevaba consigo importante información y datos científicos de valor incalculable.

Aunque se desconoce la naturaleza de dicho comando ni los motivos que les llevaron a atacar a Kerner, algo estaba claro: eran un obstáculo a eliminar. Uno de los militares americanos implicados en el traslado no es otro que el Mayor Maxwell Hawksmoore, superior directo de los personajes. Aprovechando su posición privilegiada, empleará a la Unidad “Beta” para salvar el pellejo de Kerner y obtener la información que lleva consigo.

Comando Kindergarten

Es el nombre código de la célula metahumana que busca a Kerner para abonar los campos con sus vísceras. Como se ha relatado en los libros de historia, en la recta final de la guerra, una Alemania desesperada comenzó a enviar al frente adolescentes que apenas sí sabían disparar un rifle sin matarse.

En las escuelas cuartel, en lo más profundo de los bosques germanos, se llevó a cabo uno de los últimos y más desesperados experimentos que acometió la Agencia Metahumana Nazi: la alteración del código genético de miembros de las Juventudes Hitlerianas para despertar su supuesto potencial genético. Muchos niños murieron. Otros, menos afortunados, fueron convertidos para siempre en algo que sólo puede ser calificado de monstruoso. Y algunos, muy pocos, vieron despertar ciertas capacidades sobrehumanas... Estos pocos supervivientes fueron llamados “Comando Kindergarten”.

Este grupo fue puesto al mando del agente Ludwig Kerner y enviados a defender la ciudad de Berlín del definitivo ataque de los aliados. Los chicos de este comando eran, en su inmensa mayoría, fieles al ideal de la Alemania Aria y creían ser el último eslabón en la defensa del Reich. Sin embargo, no sólo fueron aplastados por los aliados, sino que además su mentor, Kerner, los abandonó en su momento de mayor necesidad. De los veinticinco jóvenes que formaban el Comando Kindergarten, sólo cinco sobrevivieron.

Y éstos, sedientos de venganza, buscaron al traidor de Kerner. Lo interceptaron justo cuando intentaba abandonar Suiza, a bordo de un avión aliado. Aunque consiguió escapar, los chicos saben que Kerner no ha salido de Berna. Siguen buscando... y muy pronto lo encontrarán.

EL TRASLADO

“RED SHIRT” – SPY GAME (Harry Gregson-Williams)

Los PJ se encontrarán bajando del coche (o coches) que los ha traído desde un aeródromo de las afueras controlado por fuerzas francesas (emplazado donde antaño se levantaba una fábrica de quesos). Allí aguarda su regreso un bimotor de carga con el que abandonarán el país una vez hayan encontrado a su objetivo.

Como el mayor Hawksmoore les habrá informado en la reunión previa a su viaje desde la base aérea de Gibraltar, la misión es sacar del país al agente de la SS conocido como Ludwig Kerner. Al parecer, tiene en su poder importantes datos científicos... datos que sus colegas nazis no quieren que acaben en manos aliadas: la primera unidad aliada que intentó sacarlo del país fue neutralizada por un comando metahumano nazi desconocido. Kerner logró escapar y esconderse en algún punto de la ciudad, del que los personajes sólo tienen las coordenadas.

Una vez lo saquen de Suiza, los pilotos del bimotor tienen ordenes de llevarlos a todos a la base militar de Santa Morena, en las Azores, donde otro avión lo llevará hasta su destino final. Clasificado como Alto Secreto para los personajes.

Pero volvamos a la Plaza de los Bancos: mientras suben la escalinata del NECKER, VAN HAMME & CO., los PJ serán abordados por un hombre de rasgos achinados, traje blanco y una leve cojera. Su pelo, corto y negro, con algunas canas. Custodiando el banco, hay un grupo de diez tipos en gabardinas negras y sombreros a juego, armados con metralletas y con todo el aspecto de ser lo que aparentan: mercenarios a sueldo del banco, para garantizar la seguridad de sus transacciones en unos momentos tan... delicados.

Una vez verificadas sus acreditaciones como personal diplomático, Auguste DeVenice (como se presentará su anfitrión) los llevará hasta una de las cámaras subterráneas que dispone el banco. Bajo el nivel del suelo, en su impresionante sótano y tras una enorme puerta circular (grosor de catorce centímetros) se encuentra el hombre al que han venido a buscar: más que una cámara acorazada es una suite de hotel, con todas las comodidades que uno pueda imaginarse y con una pieza de “La Flauta Mágica” sonando de fondo. Sentado en un cómodo sillón y fumando en pipa, se encuentra Ludwig Kerner.

En cuanto verifique sus identidades empleando sus poderes psíquicos (sí, sí... Kerner es un metahumano también, ¿quién mejor para hacer las veces de mentor de un grupo de ellos?); se incorporará, cogerá su gabardina, su sombrero, sus gafas de sol y un pesado maletín que llevará esposado a la muñeca en todo momento.

Él está listo... ¿y tus PJ?

En algún momento del viaje desde el banco hasta la llegada al aeródromo, los PJ serán atacados por el comando Kindergarten. Puede ser antes de que Kerner entre en el coche; mientras circulan por las calles de la ciudad (un atasco debido a un accidente, tropezón con una panda de nazis borrachos... cualquier imprevisto será idóneo); o llegando al aeródromo, una vez dejado atrás el casco antiguo de la ciudad y entrando en el área industrial de la zona. También es posible que los miembros del comando se hayan dividido en grupos para atacar en distintos puntos a los PJ. Puede que una primera facción se encargue de convertir su paseo por el centro de la ciudad en un infierno mientras la otra aguarda en las inmediaciones del aeródromo, escondidos en los restos de la vieja fábrica de quesos.

Por otra parte, los chicos del comando Kindergarten aprovecharán su aspecto adolescente para atacar a los PJ. De todas las técnicas que a ti se te puedan ocurrir amigo master, la más conocida es la de que se hagan pasar por las víctimas: puede que vean como una joven chica les grita ayuda desde un balcón, mientras un grupo de soldados (de cualquier nacionalidad vale... el único requisito es que parezcan muy bebidos y salidos) intenta llevarla de nuevo para adentro y continuar la “fiesta”. Si eso no funciona con tus despiadados PJs, siempre puedes recurrir a la típica entrada espectacular por cortesía de una explosión que convierte el camino en un hoyo humeante, obligándolos a frenar súbitamente.

En cualquier caso, los muchachos del Comando Kindergarten tienen como único objetivo eliminar a Kerner, por lo que no se andarán con chiquitas... y los PJ deberían actuar en consecuencia.

Órdenes Son Órdenes

Imaginemos que los PJ han conseguido subir a Kerner en el bimotor y que han despegado evitando las iras del comando Kindergarten. Si no hacen nada por evitarlo, el avión aterrizará horas después en la base militar americana de Santa Morena, en las Azores, tal y como estaba contemplado en el plan de vuelo.

Durante el trayecto, Kerner no hablará mucho y se comportará con los PJ como lo ha hecho hasta el momento: como un noble al que le hubiesen prestado los sirvientes durante un fin de semana.

Deberías ingeniártelas para que los PJ terminaran por descubrir lo que hay en el maletín plateado de Kerner. Curiosidad o un afortunado accidente que haga rodar el maletín por el suelo, rompiendo sus cierres... El caso es que tus PJ descubran o al menos se hagan una idea de lo que esconde ese maletín antes del aterrizaje. Puede que incluso sea el propio Kerner quien, convencido de ser intocable para los PJ, se vanaglorie ante ellos mostrando el contenido del maletín (ayudaría si alguno de los PJ se pone en plan “*puto nazi... no sé por qué tenemos que salvar su trasero ario*”). Tras tomar tierra, será un poco más difícil, pues la comprobación del material será llevada a cabo en uno de los hangares próximos a la pista de aterrizaje, donde los PJ tendrán que aguardar al avión que los traslade a su próximo destino. Como el mismo Hawksmoore les dirá, “*su trabajo aquí ha terminado; aguarden a su avión tomando algo en la cantina; se lo han ganado...*”.

El maletín plateado, además de estar convenientemente blindado; dispone de un generador eléctrico portátil (que hace mucho ruido) y cuyo fin es mantener la temperatura del interior bajo cero en todo momento. Dentro, se encuentran los cuatro cerebros principales del pensamiento nazi: cuatro burbujas de cristal reforzado que encierran los cerebros de Hitler, Goebbels, Himmler y el de un científico llamado Unrath. El plan es poner a salvo estos cuatro cerebros y, mediante ingeniería genética y el arduo trabajo de sus laboratorios sudamericanos, construir nuevos cuerpos para éstas cabezas pensantes del movimiento. Por supuesto, los americanos lo toleran puesto que estarán bajo su supervisión.

Si tus jugadores, aún habiendo descubierto la naturaleza del cargamento, deciden no hacer nada por evitar su traslado, el módulo habrá terminado antes de lo previsto... no sin antes el conveniente reparto de puntos de experiencia, inferior al que hubiesen conseguido de haber completado la aventura. Esto es, evitando que se plante la semilla de un Cuarto Reich en el corazón de Sudamérica: impidiendo que Ludwig Kerner o su maletín lleno de cerebros lleguen a las Azores.

Consejo De Guerra

Si estás leyendo esto es que tus jugadores han tenido la sensatez de impedir que Kerner o su cargamento lleguen enteros a su destino. En ese caso, los personajes se enfrentarán a un consejo de guerra por desobedecer las órdenes dadas por su superior. Ni que decir tiene que Hawksmoore se mostrará contrariado por la indisciplina de sus hombres, aunque en ningún momento dará muestras evidentes de su disgusto.

Mientras los personajes aguardan temerosos el comienzo del consejo de guerra, Hawksmoore y algunos representantes del ejército americano discutirán qué hacer con respecto a la Unidad “Beta”. Desde el comienzo de la contienda, los Estados Unidos y la URSS vieron la creación de este comando metahumano al mando de la Sociedad de Naciones como una amenaza: las dos futuras superpotencias querían tener la exclusividad sobre dichos individuos en lo que a su aplicación militar se refería.

Desde su creación, han buscado el momento y la excusa para quitarlos de en medio. Y por fin la tienen. Sin embargo, Hawksmoore considera que la Unidad “Beta” aún puede ser de utilidad. Al menos, como carne de cañón. Por eso, les encomendarán una misión el mismo día y lugar en el que tendrá lugar el bombardeo de la ciudad de Hiroshima con un artefacto nuclear.

Los miembros de la unidad “Beta” serán considerados responsables del incidente y la Sociedad de Naciones quedará como principal responsable de ello. Y claro... no habrá supervivientes para decir lo contrario. La comisión americana considerará adecuada la propuesta de Hawksmoore.

Al amanecer, el sonido de la compuerta de los calabozos (especialmente reforzados y vigilados en previsión de sus superpoderes) despertará a los personajes. Hawksmoore aparecerá fumando uno de sus típicos habanos y, tras leerles la cartilla a cada uno de ellos por su comportamiento, procederá a hacerles la siguiente propuesta:

“No voy a mentiros, muchachos: lo tenéis muy crudo. Hay muchos superiores cabreados por lo de Kerner y han pedido vuestras cabezas. Os enfrentáis a un consejo de guerra, muchachos. Y en el mejor de los casos... disfrutaréis de vuestra jubilación en una prisión militar de máxima seguridad.

(pausa dramática y una larga bocanada de humo después)

Claro que... (da una intensa calada al habano, girándolo sobre sí mismo)

Hay una opción.

No voy a mentiros: es una misión casi suicida. Pero al menos os dejará en paz con los militares a los que habéis jodido el trato. Esta vez os aseguro que no hay nazis de por medio, muchachos. No puedo deciros más sobre la operación: tenéis una hora para decidirlo: aprovechad el tiempo y pensadlo bien.”

Hawksmoore se marchará y regresará transcurrido ese plazo. Si no aceptan, los personajes serán trasladados al anochecer y en avión a una isla cercana a Chipre. Allí, formarán parte de los reclusos metahumanos que ayudan a construir el penal en el que serán ingresados un año después. ¿Su nombre? Aqera, la conocida prisión para seres superpoderosos.

Si, por el contrario, aceptan el trato, también serán trasladados en avión y al anochecer... pero en este caso, su destino será bien distinto.

Operación: Ocaso

Amanecerá sobre la isla de Tinián, en las Marianas, cuando el avión de los personajes tome tierra en la base americana. Como habrán podido comprobar incluso desde las ventanillas del aparato, en las instalaciones se percibe un ajeteo poco usual. Un sin fin de soldados ponen a punto diversos aviones de combate, entre los que destacan un enorme bombardero B-29 que introducen en uno de los hangares. La moral de los hombres es alta aunque ni siquiera vislumbrando el fin de la contienda se permiten un segundo de descanso.

Un coche oficial los llevará hasta una finca a cinco kilómetros de la base, propiedad del Mayor Hawksmoore. Sentados en el porche de su enorme casa de dos plantas, rodeada por exuberantes jardines tropicales, los personajes serán puestos al tanto de la naturaleza de su misión con la ayuda de un dossier, entregado a cada uno por el mayordomo hindú de Hawksmoore, Nupai.

En el dossier hay algunas fotografías. La primera instantánea está tomada en pleno fragor de una batalla aérea. En ella, se aprecia una figura que, vestida con un uniforme blanco, vuela en pedazos un avión de combate americano. Hawksmoore les dirá que se trata de **Fuego Solar**, el único metahumano que los japoneses han empleado en el campo de batalla. Desconocen si es sólo uno entre un ejército de ellos pues no descartan la posibilidad de que trabajen en su posible clonación.

Esta sospecha los llevará a la siguiente fotografía, la de un científico japonés de largos pelos blancos y gafitas a lo John Lennon: Akagi Mutsunu, una figura dentro de la ingeniería genética. Otra instantánea, tomada en el año 38, ante la Universidad de Berlín, lo asocia junto a algunas figuras prestigiosas del panorama científico nazi.

La última foto, sacada desde un avión, corresponde a un hospital militar. Como les podrá indicar Hawksmoore, el doctor Akagi fue trasladado a principios de ese año a dicho lugar. El mismo al que llevaron a Fuego Solar hace tres semanas. Descartando una improbable casualidad, los expertos aseguran que los japoneses trabajan en su clonación o en algún tipo de experimento para potenciar sus poderes.

Los personajes deberán entrar en las instalaciones y eliminar tanto a Akagi Mutsunu como a Fuego Solar. Aunque se ha planteado la opción de un bombardeo, el hospital se encuentra en una zona civil, por lo que se ha desestimado el uso de ese procedimiento salvo en caso extremo. La intervención de los personajes, afirmará Hawksmoore entre calada y calada, evitará un derramamiento innecesario de sangre inocente.

Será falso, el tío...

Visiones, Verdades Y Mentiras

Ah, pero... ¿hay algo de verdad en lo que ha contado Hawksmoore a los personajes? Pues sí: es cierto que Akagi se encuentra en ese hospital Y sí: también es cierto que Fuego Solar fue trasladado allí en las últimas semanas. Pero en lo que ha mentido es en la naturaleza de los experimentos que se llevan a cabo allí. Lejos de interesarse en su clonación o en convertirlo en un arma de destrucción masiva, el doctor Akagi busca la forma de dar a los inmensos poderes de Fuego Solar un fin puramente defensivo.

Durante toda su vida, la mujer de Akagi tuvo visiones terribles de grandes tragedias que azotarían al mundo en días venideros. Pudo ver la explosión del Krakatoa la llegada de la primera guerra mundial... incluso el inicio de la segunda. Y antes de morir por una leucemia crónica (¿quizás el precio de su don?), tuvo una última visión: los americanos harían llover el fuego del infierno sobre Japón.

Conocedor de ciertos experimentos que habían llevado a cabo los americanos en Trinidad, Nuevo Méjico; Akagi sospechó que aquella arma era de algún modo el fuego infernal al que hizo mención su esposa. Así pues, tras su muerte, comenzó a trabajar en algo que lo impidiese. Fiel al dicho de “combatir el fuego con el fuego”, Akagi decidió aprovechar algunos datos que había recabado al analizar los poderes del único metahumano del que disponía el gobierno japonés: Fuego Solar. Según sus estudios, su organismo funcionaba como una gigantesca central nuclear. Pensó que si el arma de los americanos era una lluvia nuclear, un campo de fuerza creado con esa misma energía podría detenerla.

Por desgracia, espías americanos descubrieron la naturaleza del experimento y enviaron los datos a Washington. Tras mucho sopesarlo, los expertos del presidente llegaron a una terrible conclusión: si los americanos dejaban que Japón desarrollara esa especie de protección nuclear y luego la robaban, ¿no podrían robarla también los rusos? Cuestión de lógica: mientras existiera un remedio contra la que ellos consideraban el arma definitiva, ésta nunca lo sería en realidad.

Era mejor destruir el fruto del experimento de Akagi y que la bomba atómica siguiese siendo “el arma que pondría fin a todas las guerras”.

Luz Verde: Preliminares

“THE MIGHT OF ROME” – GLADIATOR (Hans Zimmer)

Durante la noche previa a la operación, los PJ podrán descansar o disfrutar del ambiente festivo que se vive en la base, en vistas a lo cercano del fin de la guerra. Para dar algunas pistas de los acontecimientos, los personajes pueden escuchar en la cantina de la base el ultimátum del presidente Truman a los japoneses, pidiendo su rendición... aunque, cuidado: esto es quizás dar demasiadas pistas de lo que se les acerca a los personajes.

A las cinco de la mañana, sonarán los despertadores: la cuenta atrás ha comenzado. Las luces del alba no han iluminado aún el cielo y en el mismo hangar en el que se guarda su avión, serán informados de los preliminares de la operación. Desde ese aparato, serán arrojados a escasa altura a bordo de una lancha motora. Una vez en el agua, subirán a través de uno de los canales desde el que tendrán acceso al hospital, bien a través de su embarcadero, bien desde sus sistemas de desagüe: no hay mapas del edificio ni de los alrededores, así que no habrán podido planificar un asalto detallado.

El avión saldrá del hangar a las 5:35 AM, llegando a las costas japonesas a eso de las siete horas de la mañana. En el horizonte aparecen los primeros rayos de un nuevo día, aunque por el momento todo sigue bajo la penumbra de la madrugada: penumbra que aprovechan para el salto a bordo de la lancha. Aprovechando el sonar de las sirenas que recorren la ciudad, los personajes podrán subir canal arriba con la motora sin llamar demasiado la atención (aunque puedes pedir algunas tiradas de Pilotar Lancha para ello: hay que ir a mucha velocidad y eso implica esquivar posibles embarcaciones pesqueras y demás obstáculos que pueda haber en el camino).

Luz Ambar: Hospital Assault

“MASON’S WALK – FIRST LAUNCH” – THE ROCK (Nick Glennie-Smith, Hans Zimmer & Harry Gregson-Williams)

7:40 AM.

La Unidad “Beta” (los personajes) ha conseguido llegar a las cercanías del hospital a través del canal antes mencionado. El edificio está rodeado por un muro de cinco metros de alto y coronado por una verja metálica... electrificada, por supuesto (Descarga de daño D10+25). De planta rectangular, cuatro plantas y paredes blancas, el hospital se encuentra cubierto por marcas de los bombardeos americanos. Así mismo, el jardín que lo rodea también ha sufrido las inclemencias de la guerra: apenas algunos arbustos y un par de gruesos y pelados troncos se mantienen en pie. En lugar de las estatuas que decoraban el lugar, ahora hay tumbas y nidos de ametralladora (seis en total: cuatro dispuestos en la parte trasera de los jardines y dos a las puertas del hospital). En las torres de vigilancia, emplazadas en cada esquina, hay focos reflectores y ametralladoras que se usan en caso de bombardeo.

A pesar de encontrarse en una zona céntrica de la ciudad, los alrededores del hospital están aparentemente desolados. Los informes que les han dado aseguran que muchas localidades de esta zona han sido evacuadas por motivos de seguridad... lo que sólo intensifica las sospechas de que se realicen experimentos con metahumanos en ese lugar.

Las cuatro plantas superiores del hospital albergan quirófanos (planta primera), dependencias administrativas (segunda planta) y habitaciones para los pacientes (tercera y cuarta); éstas últimas ocupadas por lugareños y soldados japoneses heridos. Estas zonas no están demasiado vigiladas (hay un puesto de guardias en cada planta, con tres hombres armados en cada una).

El acceso a los sótanos, sin embargo, está más restringido. El primer sótano, al que se accede por las escaleras o ascensor, alberga el generador de emergencia (el principal se encuentra fuera, en los jardines), así como los cuartos de los guardias y un almacén de material y productos médicos (una zona de cámaras frigoríficas). Aquí sí hay mayor seguridad y es necesario un permiso especial firmado por el doctor Akagi para acceder.

El segundo sótano contiene los laboratorios en los que se realizan los experimentos con Fuego Solar: una antigua sala de autopsias, acondicionada para servir a los propósitos del doctor Akagi. Para llegar hasta aquí, pueden emplear el sistema de alcantarillado: los túneles son muy oscuros, pero permiten llegar casi sin problemas hasta las duchas de desinfección que se encuentran junto al laboratorio. El principal problema sería el grupo de diez guardias que aguardan en la sala previa al acceso del laboratorio. Por no

mentonar los otros cinco soldados que constantemente protegen la vida, no sólo de Akagi, sino también de Fuego Solar. Éste, permanece sedado en el interior de una cámara que antes servía para guardar los cadáveres en avanzado estado de putrefacción que debían ser sometidos a una autopsia.

La cámara sólo puede abrirse con una llave que cuelga del cuello de Akagi (o sacando una tirada de Abrir Cerraduras –60%). La puerta de acceso, así como el cristal, han sido reforzados (Puerta de 110 PV, Cristal de 80). En el interior de la estancia, se encuentra Fuego Solar tendido sobre una camilla y conectado, mediante electrodos y cables, a un aparato electrónico que abarca todo el techo de la estancia. Una tirada de Cibernética o Idea puede permitir a los personajes averiguar algunos detalles sobre el artefacto, dependiendo del penalizador que decidan afrontar a la hora de tirar los dados:

- Cibernética +15% / Idea –15%: “Parece un sistema para controlar las constantes vitales del paciente... aunque podría servir también para administrarle o extraerle sustancias corporales.”
- Cibernética +0% / Idea –40%: “No mide las constantes vitales... mide su potencial energético. Parece que Fuego Solar sea una especie de generador y este trasto sea capaz de canalizar de alguna forma la energía. Podría tratarse de un rayo o alguna otra forma de proyección energética.”
- Cibernética –25% / Idea –80%: “¡Claro! Fuego Solar es un generador viviente de energía nuclear. Y este aparato parece absorber dicha energía para proyectar un campo de fuerza. No es un arma, sino más bien un sistema defensivo.”

Efectivamente: se trata del sistema que Akagi diseñó para protegerse del fuego nuclear. Sin embargo, el artefacto aún no está terminado: su capacidad es limitada y apenas si ha conseguido que el campo de fuerza abarque todo el hospital. Debido a su temperamento y en prevención de cualquier accidente, Akagi mantiene sedado a Fuego Solar... salvo que los personajes irrumpen en la estancia. En ese caso, intentará por todos los medios, activar al héroe japonés para que se encargue de los gaijin (extranjero, en japonés)

Si acometen un asalto poco discreto y por la puerta de delante, las cosas serán algo más difíciles que si realizan una intrusión sigilosa: esos nidos de ametralladora pueden resultar muy, muy molestos... por no decir que harán saltar la alarma en todo el complejo, lo que dará tiempo más que de sobra a Akagi para despertar a Fuego Solar.

Por otro lado, cuentan con poco tiempo para llevar a cabo la operación: las instrucciones son ejecutar de inmediato a Akagi y a Fuego Solar, colocar explosivos en las instalaciones (en el equipo llevan dichas bombas y una tirada de Explosivos –15% hará el resto) y salir de allí antes de alertar a las fuerzas enemigas. La mejor opción es que se repartan en equipos: mientras unos se encargan de Akagi y Fuego Solar, el resto puede ir preparando los explosivos.

Lo que no pueden imaginarse es que la zona será bombardeada... con ellos metidos en mitad del fregado.

Luz Roja: Cuando El Reloj Se Detiene

“CHASE” – THE PEACEMAKER (Hans Zimmer)

La primera señal de que algo huele a podrido en Dinamarca puede llegar a los personajes de distintas maneras.

Puede ser que, de caer en manos del doctor Akagi y los japoneses, éstos mencionen en el consiguiente interrogatorio qué demonios les trajo hasta Hiroshima. Aunque a tus personajes no les debería sonar de nada (a menos que vean el futuro... y ni por esas: no dejes que un mísero poder te estropee la sorpresa), la mención del nombre de la localidad hará que a tus jugadores se les ponga la cara blanca. Puede ser que se huelan que algo va mal cuando, una vez concluida la operación y llegados al punto de recogida (el mismo que el de llegada: a dos kilómetros de la costa) no vean aparecer un avión de recogida... sino a tres bombarderos B-29 aproximándose por el horizonte. Las calles verán interrumpida su actividad cotidiana justo cuando esta daba comienzo. Algunos grupos de niños que iban a la escuela, mercaderes que estaban abriendo sus negocios, tropas y patrullas que regresaban a los cuartelillos tras rondas nocturnas... la localidad al completo comenzará a movilizarse camino a los refugios.

Al sonar las alarmas, Akagi, temiendo que se trate del bombardeo con fuego infernal que predijo su

difunta esposa, preparará los sistemas para aguantar el ataque... claro que los PJ pueden interpretar mal sus actos y creer que lo que realmente hace es disponer de un arma mortal.

A eso de las 8:10 AM, mientras las sirenas rompen el silencioso amanecer de Hiroshima, del vientre del primer B-29 saldrán seis figuras. Como letales cuervos blancos, se dejarán caer sobre la ciudad. Se trata de los componentes de la Unidad “Alfa”: los primeros metahumanos creados por los americanos. Como los personajes, eran soldados con “capacidades especiales”, despertadas tras ser expuestos a una serie de toxinas artificiales. Sin embargo, al ser bautizados con el fuego nuclear en Trinidad, se transformaron en lo que son ahora: humanoides sin rasgos físicos definidos, como maniqués blancos sin sexo o rostro.

Además de ser la prueba definitiva contra oponentes metahumanos, es la forma ideal de contrastar su resistencia al arma definitiva. Si no pueden aguantar un ataque a escala atómica, no servirán de nada en un futuro conflicto con los rusos.

Evitar Lo Inevitable

No deberías dejar que los personajes impidan la tragedia de Hiroshima: ya sé que esto es sólo una partida de rol, pero ni siquiera en nuestra ficción deberíamos negar actos de semejante atrocidad. Sería como todas esas películas americanas en las que un portaaviones retrocede a la Segunda Guerra Mundial para evitar el ataque a Pearl Harbor: un intento inocente e inútil de negar el pasado. Así pues, por un motivo u otro, la ciudad debería ser arrasada por las detonaciones nucleares. Sin embargo, tú eres el director de juego y, por tanto, quien tiene la última palabra.

Aún siguiendo mi consejo, los personajes sí que pueden salir con vida de esta difícil situación. Si se han oído que algo chungo se cocía, es posible que no hayan cumplido al pie de la letra las órdenes y decidan dejar con vida al doctor Akagi. Éste no soltará prenda, salvo en el momento en que comiencen a sonar las alarmas del bombardeo.

Llegado el crucial momento, hará lo que sea por iniciar la secuencia de protección del hospital, levantando el campo de fuerza nuclear... informando de todos los detalles a los personajes si es necesario. Sin embargo, un buen montón de problemas puede impedir esto. Para empezar que tus jugadores, en su entusiasmo, se hayan cargado al bueno de Fuego Solar. Mal asunto, pues si lo mandan al otro barrio, el chico hará K-BOOM como generador nuclear que es. Esto implicaría que los americanos se ahorrarían una bomba... que lanzarían días después sobre Nagasaki.

Si sólo lo han dejado inconsciente, sigue habiendo un problema: fuera de combate no les será útil. Tendrán que buscar un sustituto... como por ejemplo uno de los miembros de la Unidad “Alfa” que atacarán el hospital en busca de sus oponentes: los personajes. Convencer a un humanoide asesino y descerebrado será imposible, así que tendrán que llevarlo por la fuerza. ¿Cómo? Buena pregunta... ¿se les ocurre algo a tus jugadores?

Seguro que sí.

Por otro lado, si en su pelea contra Fuego Solar ha quedado arrasado el laboratorio (cosa nada rara en una pelea entre supersoldados), los personajes tendrán que ganar tiempo entreteniéndolo a los chicos de la Unidad “ALFA” para dar tiempo a Akagi de arreglar el estropicio (Mecánica –80% o Cibernética –30%).

Como ya hemos dicho, de un modo u otro, tendrá lugar la explosión de Hiroshima. Ya sea que se hayan cargado a Fuego Solar como estipulaban sus ordenes, ya sea por la bomba que arrojarán mientras están ocupados peleando contra los miembros de la unidad “Alfa”.

El caso es que una enorme explosión sorda, acompañada de un estallido cegador, arrasará edificios, árboles, coches, personas... Durante segundos que parecerán una eternidad, los personajes serán testigos de excepción de lo que sólo puede compararse con el día del juicio final. La única forma de salir vivos de ésta es consiguiendo ponerse a cubierto bajo el campo de fuerza del doctor Akagi, el cual por cierto sólo protegerá los alrededores del hospital... dejando fuera a muchos inocentes (entre ellos a los niños de un colegio que hay frente por frente al edificio).

El Día Después

“THE MISSION” – THE SUM OF ALL FEARS (Jerry Goldsmith)

La luz comienza a despejarse, tomando su relevo la lluvia negra, cubriendo los restos de una ciudad

fantasma, arrasada. Los personajes lo verán todo a través del escudo de fuerza que rodea el hospital. En sus alrededores, vegetación, vehículos y personas han quedado convertidos en grotescas estatuas de papel maché, testigos mudos del horror atómico.

Ninguno de los presentes podrá articular palabra... ni siquiera los personajes: todos pisaron antes un campo de batalla pero ninguno había bajado antes al infierno.

El escudo atómico del doctor Akagi no aguantará mucho más: el esfuerzo realizado por Fuego Solar habrá sido mayor del esperado y, en su último y desesperado acto por detener la catástrofe, habrá consumido su propia vida. Su energía ha desaparecido y ahora no es más que un cadáver. Los soldados supervivientes y Akagi, en calidad de médico, aún bajo shock; se dispondrán a ayudar a la infinidad de moribundos que vagan por las calles arrasadas de Hiroshima.

Ahora tus personajes son parte de la historia.

Mientras contemplan el horror incandescente que les rodea, un helicóptero con la insignia de la Sociedad de Naciones aparecerá entre las nubes negras que cubren el cielo rojizo de Hiroshima. De él, bajará Hawksmoore junto con algunos soldados estadounidenses. Todos llevan encima los correspondientes trajes antirradiación. Con toda la desfachatez del mundo, Hawksmoore felicitará a los personajes por el éxito de la misión. Sin embargo, bastará algo de presión (como obligarle a ver el horror del que ha sido responsable) para que se desmorone. Entre otras ofertas, les propondrá formar parte de la élite militar, siendo los nuevos centinelas de la libertad de Estados Unidos. Incluso les ofrecerá desaparecer: en teoría no tienen por qué haber sobrevivido a esa catástrofe. Les ofrecerá dinero, poder... lo que sea con tal de salvar el pellejo.

Epílogo

“SEPTEMBER 11TH, 2001” – THE LAST CASTLE (Jerry Goldsmith)

Pocas personas pueden asistir a su propio funeral en calidad de testigo.

A modo de acto funerario, en honor de los héroes de la Segunda Guerra Mundial, se estará levantando una estatua que representa a los miembros de la Unidad “Beta” ante las puertas del nuevo edificio de las Naciones Unidas, en Nueva York, aún en construcción. Cerca de un millar de personas se han reunido allí, bajo sus paraguas, en una lluviosa tarde.

Si los personajes aceptaron la oferta de desaparecer del mapa, serán testigos de su propio funeral. Hawksmoore, luciendo sus mejores galas y las cicatrices que le hayan dejado, pronunciará un breve discurso en memoria de la Unidad “Beta”. Honor, valentía, héroes y otras tantas palabras sonarán falsas y vacías después de cuanto han vivido.

Sin embargo, en la mente de los personajes seguirá siempre presente la sensación de aquel que ha bajado al infierno y ha vuelto para contarlo.

Recompensas

- Derrotar a los chicos del Comando Kindergarten: 400
- Descubrir por qué los chicos buscan venganza contra Kerner: 800
- Impedir que los cerebros nazis lleguen a su destino: 800
- Derrotar a la Unidad “Alfa”: 1000
- Sobrevivir al infierno nuclear de Hiroshima : 2000

Dramatis Personae

Ludwig Kerner

Típico espécimen de la SS: gabardina negra, gafas de sol, piel pálida, ojos azules y fríos así como una inquietante sonrisa. La voz de este alemán es calmada y melosa... que incita a confiar en él, a creer todo lo

que dice. Ese don, junto con una capacidad natural para tratar a los niños, fue lo que le convirtió en el miembro idóneo para comandar a la unidad Kindergarten.

Atributos

Fuerza: 40
Agilidad: 70
Constitución: 70
Inteligencia: 95
Percepción: 90
Aspecto: 60
Eqm: 50

PV / DA: 35 / 0

AccxAsalto: 1
Iniciativa/Reflejos: 35
Parada: 17
Voluntad: 95
Identidad Secreta: Ludwig Kerner
Tipo: Mutante Gen./PSI

PODERES

Dominación Mental (Elevado, 93%): debe pronunciar en voz alta las ordenes.

Telepatía (Medio, 35%)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 80%
Influencia 73%
Idioma (inglés) 35%
Arma Corta 60%
Arma Larga 60%
Conducir Coche 46%

Equipo

Pistola Luger (D10x2 + 19, 2 disparos/asalto, 15 balas/cargador)

Comando Kindergarten

Estos son los muchachos metahumanos que buscan a Kerner con la intención de cobrar su venganza en sangre.

Kindergüt

Una chica de unos dieciocho años pero con el escultural cuerpo de una modelo algo mayor. Su espectacular tipo deja bien claro que es todo músculo. Sin embargo, lejos de ser la cara bonita de pocas luces, es astuta e implacable.

Atributos

Fuerza: 150
Agilidad: 85
Constitución: 150
Inteligencia: 80
Percepción: 60
Aspecto: 90
Eqm: 40

PV / DA125 / 75:

AccxAsalto: 2
Iniciativa/Reflejos: 43
Parada: 21
Voluntad: 70

Identidad Secreta: Katrina Kindergüt
Tipo: Mutante Gen/ Físico

Poderes

Superfuerza
Superconstitución

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 72%
Influencia 85%
Idioma (inglés) 25%
Acechar/Discreción 72%

Burnoutten

Un joven de pelo rubio y gesto siempre serio. Apenas habla si no es para refunfuñar o quejarse. Era el hijo de un alto dignatario alemán y gozaba de una vida de lujos y comodidades... vida que tuvo que abandonar en cuanto estallo la guerra y manifestó sus poderes. De los miembros del comando, es quien menos sentimiento patrio tiene. Cuando despierta su don, le rodea una ligera capa de fuego que le permite lanzar plasma incandescente y volar.

Atributos

Fuerza: 75
Agilidad: 80
Constitución: 70
Inteligencia: 70
Percepción: 60
Aspecto: 70
Eqm: 60

PV / DA: 35 / 0

AccxAsalto: 2

Iniciativa/Reflejos: 40

Parada: 20

Voluntad: 40

Identidad Secreta: Bert Läinch

Tipo: Mutante Gen./Energ

Poderes

Emisión de Energía / Plasma incandescente (Medio, 30%)
Volar (Medio, 40%)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 70%
Influencia 70%
Idioma (inglés) 15%
Acechar/Discreción 70%

Rainkramer

Impetuosa, pasional e idealista, muy fácil presa para la propaganda nazi. Enseguida se alistó en las Juventudes para servir a Alemania. Tomó a Kerner como al padre que nunca había tenido. Por ello, su rencor ahora es mucho más intenso. Esta chica morena y pelo largo tiene la capacidad de manipular el clima, pudiendo volar con impulsos de viento y lanzar descargas eléctricas.

Atributos

Fuerza: 85
Agilidad: 90
Constitución: 80
Inteligencia: 70

Percepción: 60

Aspecto: 80

Eqm: 40

PV / DA: 40 / 0

AccxAsalto: 2

Iniciativa/Reflejos:45

Parada: 23

Voluntad: 80

Identidad Secreta: Sarah Kramer

Tipo: Mutante Gen/Energ.

Poderes

Control del Clima (Alto, 70%)

Emisión de Energía / Rayos eléctricos (Medio, 30%)

Volar (Medio, 45%)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 75%

Influencia 75%

Idioma (Inglés) 25%

Acechar/Discreción 75%

Escondarse 37%

Librecaiden

Con el poder de alterar la gravedad a su alrededor, esta chica fue reclutada por Kerner cuando hacía de prostituta en las calles de Berlín. La acogió y la entrenó como si fuese su hija. Sin embargo, todo el afecto que albergaba en su corazón se perdió cuando Kerner los abandonó en la desesperada defensa de Berlín. De los otros jóvenes que murieron, uno de ellos era el novio, un joven apellidado Grüngen.

Atributos

Fuerza: 50

Agilidad: 75

Constitución: 70

Inteligencia: 60

Percepción: 50

Aspecto: 75

Eqm: 50

PV / DA: 35 / 0

AccxAsalto: 1

Iniciativa/Reflejos: 37

Parada: 15

Voluntad: 60

Identidad Secreta: Rose Spaulding

Tipo: Mutante Gen./ PSI

Poderes

Telequinesia (Elevado, 50%)
Volar (Bajo, 37%)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 61%
Influencia 67%
Idioma (inglés) 20%
Escondarse 43%

Fuego Solar

Pelo largo y negro. Luce un uniforme de color blanco, con la bandera de guerra japonesa como emblema. Su mirada refleja un odio impropio para lo joven que es. Con apenas veinte años cumplidos, Kaneda Kabuji se ha convertido en la última línea de defensa metahumana de Japón. Entrenado durante su infancia por un militar del Alto Mando, pasó a ser responsabilidad del Departamento de Investigación Metahumana de Kyoto cuando dicho oficial pereció en uno de los primeros ataques americanos a Japón.

Recientemente, y bajo la tutela de Akagi, su carácter ha ido calmándose pues es conocedor del terrible poder que encierra en su interior... un poder del que debe hacer uso responsable. El equilibrio entre sentido de la responsabilidad y ardor patriótico será difícil de mantener si los PJ irrumpen al asalto en el hospital matando a quien se pone en su camino.

Atributos

Fuerza: 110
Agilidad: 110
Constitución: 110
Inteligencia: 80
Percepción: 80
Aspecto: 85
Eqm: 35

PV / DA:

AccxAsalto: 65 / 15

Iniciativa/Reflejos: 3

Parada: 30

Voluntad: 80

Identidad Secreta: Kaneda Kabuji

Tipo Mutante: Gen./Energ.

Poderes

Emisión de Energía / Nuclear (Elevado, 40%)
Volar (Medio, 55%)

Habilidades

Artes Marciales 63%
Influencia 83%
Arma Exótica (Katana) 63%

Unidad “Alfa”

Gestados en el mismo lugar donde se detonó el primer arma nuclear de la historia, estos seis individuos fueron la primera remesa de soldados metahumanos del gobierno americano. Expuestos al fuego atómico, la fisiología de éstos seis metahumanos cambió: sus rasgos humanoides fueron desdibujados hasta quedar convertidos en una suerte de estatuas mudas vivientes, con un color de piel blanco enfermizo.

Carecen de una inteligencia humana, siendo poco útiles para misiones de objetivo complejo. Sin embargo, encierran en su interior el potencial de una cabeza nuclear, lo que los convierte en armas tácticas ambulantes. La decisión de usar armas de destrucción masiva sobre Hiroshima ha permitido a los americanos matar dos pájaros de un tiro: probar si la Unidad “ALFA” es capaz de aguantar un ataque a escala nuclear... y la de eliminar de un plumazo a los chicos de la Unidad “BETA”.

Atributos

Fuerza: 120
Agilidad: 85
Constitución: 120
Inteligencia: 30
Percepción: 50
Aspecto: 20
Eqm: --

PV / DA: 80 / 30
AccxAsalto: 2
Iniciativa/Reflejos: 43
Parada: 23
Voluntad: 40
Identidad Secreta: ¿?
Tipo: Mutante Gen./Incdo.

Poderes

Emisión De Energía / Nuclear (Alto, 35%)
Volar (Medio, 43%)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 67%
Rastrear 20%

Doctor Akagi

Atributos

Fuerza: 35
Agilidad: 30
Constitución: 40
Inteligencia: 110
Percepción: 60
Aspecto: 40
Eqm: 80

PV / DA: 20 / 0
AccxAsalto: 1
Iniciativa/Reflejos: 15
Parada: 7
Voluntad: 90
Identidad Secreta: No
Tipo: Genio Científico

Habilidades

Ciencia (Física) 90%
Ciencia (Genética) 70%

Soldados Japoneses

Atributos

Fuerza: 70
Agilidad: 80
Constitución: 70
Inteligencia: 65
Percepción: 50
Aspecto: 50
Eqm: 50

PV / DA: 35 / 0
AccxAsalto: 2
Iniciativa/Reflejos: 40
Parada: 20
Voluntad: 70
Identidad Secreta: No
Tipo: Soldados

Habilidades

Arma Larga 50%
Arma Corta 50%

Equipo

Ametralladora (en Nido) 50+1d10x3
Fusil 15+1d10x3