

DURMIENTES DEL SUEÑO AZUL

El módulo está pensado para 2-4 jugadores, y tiene como escenario las peligrosas junglas de Venus.

Es muy fácil adaptar esta aventura a tu campaña de “Cyberpunk”. Convierte a las Espadas Cautivas en un cuerpo mercenario en cualquier escenario tropical de las Guerras Corporativas (Krüger puede ser un veterano Mercenario, von Hentzau un Ejecutivo caído en desgracia, Valerian un Tecnomédico pelele, y Dominique y LeClerc dos Arregladores sin escrúpulos). El Muro Neural puede ser un revolucionario ciberimplante para cuyas pruebas se está empleando a los mercenarios (se teme que provoque ciberpsicosis). Las intrusiones en el sistema informático de la base en busca de datos sobre el personal, pistas, etc., pueden ser una buena ocasión de lucimiento para el Netrunner del grupo. Sustituye a las fuerzas de la Legión Oscura por Mercenarios de una Corporación rival, indígenas peleones, mutantes o lo que se te ocurra... y listos, ya tienes una aventura cyberpunk.

Puedes hacer el ambiente más vil, rastrero y realista, puesto que el honor militar y ese tipo de cosas no tendrá tanta importancia: conspiraciones entre Ejecutivos, ciberpsicosis a raudales, neurosis de combate... que te diviertas.

Introducción

Los PJ se encuentran en una base de los famosos Rangers Venusianos, el cuerpo de elite de las fuerzas armadas de Bauhaus. Varios de los soldados de la base Donnerberg se han vuelto locos, se han suicidado o han desaparecido. Se teme que la causa de estos acontecimientos sea un sutil ataque de la Legión Oscura, o un efecto secundario del “Muro Neural”, un nuevo dispositivo creado por Cybertronic, un implante craneal que (en teoría) protege al usuario contra los Dones Oscuros que afectan a la mente.

En realidad, no se trata de nada de eso, sino de algo mucho más triste y sórdido: numerosos soldados del batallón se han convertido en adictos al “Sueño Azul”, una sustancia alucinógena segregada por una planta de la zona, que acaba enloqueciendo a quien la consume. Y eso no es todo: algunos miembros del personal de la base han montado un lucrativo negocio clandestino enviando cargamentos de la planta a Heimbürg, donde es depurada y vendida en las calles como la droga de moda.

Cómo introducir a los PJ en la trama.

El motivo de los PJ para encontrarse en la base Donnerberg (así como los datos de que dispongan al comienzo de la aventura) puede variar según su condición y circunstancias. Aquí te ofrecemos algunos ejemplos (ten presente que las Espadas Cautivas, los Rangers Venusianos que defienden Donnerberg, es un batallón disciplinario a cargo de una zona muy conflictiva, así que siempre hay vacantes).

* Cualquier PJ militar de Bauhaus puede haber sido destinado al batallón (si es un soldado raso, lo más probable es que se trate de un castigo; por el contrario, los oficiales y suboficiales pueden haberse presentado voluntarios: las ocasiones de alcanzar la gloria son muy abundantes aquí). Los militares de otras corporaciones lo tendrán más difícil,

aunque si quieres complicarles las cosas a los jugadores, puede tratarse de oficiales prisioneros de guerra, a los que los oficiales de Bauhaus tratan casi como huéspedes.

Otros motivos para que un Bauhaus acuda a la base pueden ser: un policía que desea interrogar a un soldado del batallón por otro asunto no relacionado, o una operación de Control de Calidad.

* Un PJ delincuente que esté cumpliendo condena (y que tenga experiencia militar y sea capaz de pasar las duras pruebas físicas de los Rangers) puede solicitar que se le conmute la pena por un período de servicio en las Espadas Cautivas.

* Los PJ periodistas también tienen una justificación muy sencilla para encontrarse en Donnerberg: pueden ser simples corresponsales de guerra o estar preparando un reportaje sobre el famoso batallón disciplinario de las Espadas Cautivas. Los oficiales y suboficiales se mostrarán más reservados con los periodistas que los soldados rasos.

* Los PJ científicos de Cybertronic o Bauhaus, pueden estar en la base para estudiar el funcionamiento del Muro Neural. Un Embajador de buena voluntad o un Tiff de Cybertronic puede haber ido a Donnerberg para intentar reclutar al comandante Krüger (ver más adelante). Los PJ de Cybertronic serán mejor recibidos por los oficiales que por los soldados rasos.

* Los PJ del Cártel pueden estar en la base como apoyo táctico/observadores/instructores (Doomtroopers) o llevando a cabo una misión diplomática (Consejeros): en este caso, puede que ya conozcan a Maximilian von Hentzau (ver más adelante).

* La Hermandad puede haber enviado a sus agentes (los PJ) a Donnerberg para combatir a la Legión Oscura, o para recoger los restos mortales de Marcus Devon, un Inquisidor caído recientemente en combate. Tras la muerte de Marcus, el único representante de la Hermandad en Donnerberg es el Misionero Galen (ver más adelante). Los miembros de la Hermandad encontrarán más cooperación entre la tropa que entre los oficiales.

* Un PJ de Imperial puede estar de paso, espionando en la base (si es un agente del CSI), o en busca de gloria y aventuras (si es un Wolfbane o un F&C). Debido a los frecuentes choques militares entre Imperial y Bauhaus en Venus, es posible que tengan que aguantar alusiones de la tropa a “la paliza que os dimos en el valle de Kronstein”, o frases como “mi familia murió en el bombardeo de Reisenburg, cerdo Imperial”.

El escenario

La base Donnerberg (“montaña del trueno”) se encuentra en la cima de una montaña perdida en la jungla venusiana. La ocupa un batallón disciplinario, las Espadas Cautivas, cuyos soldados tienen fama (a medio camino entre la admiración y el desprecio) de estar entre los más duros y peligrosos de los Rangers Venusianos... al menos los que sobreviven. La zona está infestada de tropas de la Legión Oscura (sobre todo hordas de Algeroth), y los choques armados son frecuentes y sangrientos, aunque de escasa entidad (no más de unos 20 soldados por bando). Ha pasado ya algún tiempo sin que la Legión emprenda un ataque masivo, y últimamente las Espadas Cautivas se

dedican sobre todo a misiones de patrulla y reconocimiento. Aun así, las bajas son frecuentes.

A pesar de todo, la base está muy bien equipada, con todo tipo de instalaciones y comodidades (hasta un límite razonable), como es usual en Bauhaus. Hay doce barracones destinados a dormitorios de la tropa, con capacidad para 25 ocupantes cada uno (24 soldados y cabos, y un suboficial); de los doce, hay uno vacío (no hay ninguna razón en especial, simplemente sobran literas), y dos están ocupados por mujeres (sí, los Rangers son un cuerpo mixto). Los oficiales duermen en sus habitaciones privadas, en un anexo al centro de mando. El misionero Galen duerme en la capilla, donde también podrá alojarse cualquier PJ de la Hermandad. Otro edificio hace las veces de comedor, cantina y cocina. Un espacioso hangar alberga los tres helicópteros de la base y dos tanques “Wolfclaw” (ver página 174 del manual básico). Hay una enfermería, atendida por el doctor Valerian (ver más adelante) y dos sanitarios; Galen suele pasar mucho tiempo aquí, confortando como puede a los heridos. Aparte de las demás instalaciones típicas de una base militar (calabozo, arsenal, oficina de intendencia, almacenes, depósitos de combustible, patio de ejercicios... etc.), hay una sala de recreo y descanso para la tropa, donde los soldados libres de servicio pueden relajarse y charlar tranquilamente.

El recinto se encuentra inmaculadamente limpio y en perfecto estado de revista. El comandante Krüger es un militar de la vieja escuela, que cree firmemente en el poder de la disciplina y en mantener siempre ocupados a sus hombres: las sanciones son duras y abundantes, pero justas.

Entre oficiales, suboficiales, tropa y personal auxiliar, la base Donnerberg aloja a unas 300 personas (suele haber entre 10 y 20 Rangers fuera de la base, de patrulla, en misión de reconocimiento, o incluso de permiso, si son muy, muy, muy afortunados: estas ausencias pueden durar entre 12 horas y una semana).

El ambiente

En la base Donnerberg se respira una curiosa mezcla de tradición, orgullo, tensión y miedo. Al estricto código de honor del ejército Bauhaus y los Rangers Venusianos se une la rígida disciplina impuesta por Krüger y la “ley del silencio” que impera entre las Espadas Cautivas. A ninguno de los soldados se le ocurriría delatar a un camarada de armas, ni colaborar (al menos abiertamente) en una investigación, sobre todo si es de carácter oficial. Por lo demás, son absolutamente leales... o eso parece. Los trofeos y recordatorios marciales llenan cada rincón y pared de la base Donnerberg, y el orden que embarga el recinto ofrece un curioso contraste con la opresiva, asfixiante y letal jungla venusiana que se extiende a los pies de la montaña.

Por si fuera poco, se está desarrollando una cierta paranoia entre la tropa a causa de los suicidios, las desertiones y los ataques de locura que han sufrido algunos soldados. Algunos Rangers se lo toman con resignado fatalismo, otros se hacen los duros, hay quien murmura resentido y quien busca apoyo en el misionero Galen... o en la droga. Algunos Rangers culpan de los suicidios y los ataques de locura al “Muro Neural”, el dispositivo Cybertronic que les han implantado: aunque no hay pruebas de ello (de hecho, no tiene nada que ver), parece el chivo expiatorio más apropiado. Los PJ de

Cybertronic serán contemplados con una cierta suspicacia por parte de la tropa (“Y si esta mierda que hacen es tan buena, ¿por qué no lleva él una en la cabeza?”). Aunque el descontento y la baja moral casi se palpan en el ambiente, la férrea disciplina y el código de honor de los Rangers les impiden que se manifiesten abiertamente.

Los PJ que no pertenezcan al personal de la base gozarán de una razonable libertad de movimientos, pero normalmente irán acompañados por algún soldado o cabo, que hará a la vez las funciones de guía y vigilante (por supuesto, se trata de un criterio general, y depende de las circunstancias concretas de los PJ y el desarrollo de la aventura).

Un detalle: entre la tropa está muy mal visto preguntarle a alguien por qué se encuentra en el batallón disciplinario. Si alguien quiere hablar de sus delitos, ya lo hará cuando le parezca oportuno. Por su parte, los oficiales y suboficiales asumen que sus compañeros se han alistado voluntarios en las Espadas Cautivas (esto es cierto sólo en el 50% de los casos aproximadamente, pero la ley no escrita del batallón considera que las faltas del pasado quedan atrás al entrar en Donnerberg). Un PJ que le pregunte a un oficial o suboficial de las Espadas Cautivas por sus motivos para incorporarse al batallón le estará ofendiendo gravemente.

El enemigo

La Legión Oscura tiene en esta aventura un mero papel de comparsa y amenaza secundaria: pero no dejes que los PJ se den cuenta hasta bien entrada la aventura. Los Legionarios No-Muertos vagan por la jungla venusiana buscando víctimas, y los PJ tendrán que usar sus armas en un par de ocasiones.

Pero el verdadero enemigo está en casa. Tres miembros del personal de la base (el doctor Valerian, la sargento Meyer y el cabo LeClerc) utilizan Donnerberg como campo de cultivo particular de cierta planta que segrega una sustancia alucinógena: el “sueño azul”. Los contactos criminales de la sargento Meyer en Heimbürg depuran la droga y la venden en las calles. La banda está organizada de la siguiente forma: la sargento Meyer utiliza su cargo administrativo para enviar de patrulla a zonas con abundancia de esta planta a soldados de confianza, el doctor Valerian, seducido por Meyer, oculta que las autopsias de los soldados que se han suicidado o vuelto locos indican que eran adictos a la droga, y el cabo LeClerc paga a algunos Rangers para que le consigan hojas, que introducen de tapadillo en la base al volver de las patrullas. LeClerc envía las hojas a Heimbürg ocultas en las bolsas de cadáveres de los soldados muertos, donde son recogidas por un contacto de la banda. La droga es depurada y puesta a la venta por Patrice Meyer, un delincuente hermano de la sargento.

Es un negocio redondo, pero si los PJ empiezan a hurgar demasiado en sus asuntos, los tres socios utilizarán todos los medios a su alcance para despistarlos o, si es necesario, acabar con ellos.

PNJ

Casi todos los PNJ de esta aventura son Rangers Venusianos, así que daremos unas referencias generales, con alteraciones para cada caso concreto.

Comandante Heinz Krüger, oficial al mando de la base Donnerberg

Heinz Krüger es un veterano oficial, que mediante su valor, esfuerzo y sacrificio ha llegado al rango de comandante a pesar de proceder de la clase baja. Pero la envidia y el esnobismo de sus compañeros de armas ha ido arrinconándole, y ahora se encuentra relegado en un destino sin futuro ni posibilidades de ascenso, mientras otros con menos méritos que él ascienden imparables. Esta injusticia le llena de amargura, aunque el honor y la lealtad a Bauhaus le impiden manifestarla. Cybertronic conoce su valía, y lleva algún tiempo intentando reclutarle, aunque sin éxito.

Físicamente, Krüger es un hombre de unos 55 años, pero en excelente forma física. Lleva el pelo gris rapado casi al cero, y su uniforme está siempre impecable. A pesar de todo, no puede evitar una cierta tosquedad que delata su origen humilde.

Capitán Maximilian von Hentzau

Hay algo oscuro en el pasado de este joven y arrogante oficial: su familia pertenece a la alta sociedad de Heimbürg, y Maximilian parecía encaminado a seguir los pasos de su padre como alto ejecutivo de la corporación Bauhaus. Pero el joven Max iba demasiado deprisa, y se permitió algunos malabarismos financieros poco escrupulosos. Los contactos de su familia le evitaron el deshonor de la cárcel, ofreciéndole la oportunidad de alistarse “voluntario” en las Espadas Cautivas.

Para su sorpresa (y no sólo la suya) el refinado cachorro corporativo ha acabado encontrando su verdadera vocación en las fuerzas especiales. Es un líder nato, querido y respetado por sus hombres. Los Rangers que se encuentran a su mando directo son los que tienen la moral más elevada. Este popular oficial ascendió a capitán (y segundo al mando en la base) tras la muerte en combate de Dietrich Parelli, el hombre de confianza del comandante. Krüger atribuye el rápido ascenso de von Hentzau a sus contactos e influencia (no le falta algo de razón), y no confía en su subordinado. El resentimiento que le embarga al ver todas las ventajas de que goza el capitán (su educación, su origen aristocrático, etc.) no ayuda precisamente a arreglar las cosas.

Von Hentzau tiene un cierto lado canalla, pero es tan capaz de seguir los dictados del honor como el que más. Sencillamente su código personal es un poco más flexible. Mujeriego, vanidoso y sofisticado, a veces echa de menos las comodidades y diversiones de Heimbürg, pero en el fondo le gusta su vida en las Espadas Cautivas.

El capitán es un hombre esbelto y bastante atractivo, de porte erguido y sonrisa fácil, la antítesis de su comandante. Es bastante presumido, y no lleva el pelo tan corto como los demás Rangers. Además, se ha dejado crecer un fino bigotito de espadachín. Una delgada cicatriz (recuerdo de un duelo de juventud) le cruza la mejilla izquierda.

PER 18, Armas cuerpo a cuerpo 16, Parar 18, Negociar 17, Vida Social 17.

Tenientes Voisin, Kriegsdorf y Manfred.

Los otros tres oficiales de la base. Phillipe Voisin es un joven recién salido de la academia militar, entusiasta y ansioso de gloria, que pidió ser destinado a las Espadas Cautivas. Es la perfecta caricatura de un Bauhauser, y sus compañeros no le toman demasiado en serio. A pesar de su inexperiencia, es eficaz, concienzudo y responsable.

Con el tiempo, llegará a convertirse en un magnífico oficial. Por ahora es un simple cadete un tanto ingenuo. Admira por igual a Krüger y von Hentzau.

Ilse Kriegsdorf es una oficial seria y callada, destinada al batallón disciplinario por haberse negado a cumplir unas órdenes que consideraba deshonorosas. Es la responsable de los helicópteros de la base. Aceptaría gustosa una oferta de Cybertronic.

El teniente Otto Manfred está de patrulla con su pelotón en la jungla, y no aparece en toda la partida.

Doctor Valerian, oficial médico.

Valerian es un hombre frío y altivo, que se da demasiada importancia a sí mismo. Destinado a las Espadas Cautivas por una negligencia que acabó con las vidas de tres Rangers en su antiguo batallón, procura hacer ver que se presentó voluntario. A pesar de su aparente seguridad, Valerian no es más que una marioneta en manos de la sargento Dominique Meyer, que utiliza el sexo para tenerle dominado.

A pesar de todo, Valerian no es un mal médico ni una mala persona. Su presunción no es sino una fachada para ocultar su arrepentimiento por las muertes de aquellos tres Rangers... y las que están causando ahora con la droga. Lo que pasa es que resulta muy difícil decirle que no a Dominique.

Valerian ha estado estudiando a escondidas el dispositivo de Muro Neural, y cree poder extirparlo.

INT 17, PER 8, Pistola 12, Química 16, Electrónica 16, Medicina 17.

Misionero Galen

Galen actúa como capellán de la base. Es un hombre bueno que necesita desesperadamente un clavo ardiendo para su fe. Ha visto ya mucho sufrimiento, muerte y locura, y no cree poder soportarlo más. La muerte del Inquisidor Marcus Devon, a quien admiraba por su fortaleza y entrega, ha sido el último golpe. Pasa todo su tiempo reconfortando a los soldados en la capilla o en la enfermería.

El misionero es un hombre pequeño y enjuto, de mirada febril y casi enloquecida. Habla de forma nerviosa y entrecortada, y con frecuencia se queda ensimismado por unos segundos (suele ocurrirle durante las cenas en el comedor de oficiales). No obstante, cuando está hablando con algún fiel que haya acudido en busca de consuelo, se esfuerza por adoptar una pose tranquilizadora y segura: esta farsa sólo sirve para hundirle todavía más en la miseria, convencido de que miente a los soldados para enviarles a la muerte.

Aunque, técnicamente, Galen no pertenece al batallón, se le considera como un oficial a efectos de protocolo.

FMT 16, Oratoria 17.

Sargento Dominique Meyer

Es el cerebro criminal de la banda. Aprovecha su puesto como asistente personal del comandante para manejar sutilmente todos los hilos de la base. Intrigante, fría y manipuladora, esta mujer fatal está dispuesta a todo con tal de alcanzar su objetivo: reunir una fortuna con el tráfico de “sueño azul” y desertar de las Espadas Cautivas.

Dominique es una mujer guapa y atlética, acostumbrada a seducir a los hombres. Por Donnerberg corren rumores de todo tipo acerca de sus preferencias y actividades sexuales (desde que es lesbiana hasta que se trata de una ninfómana devoradora de hombres; por supuesto, se le atribuyen líos con todos los oficiales y suboficiales de la base).

PER 18, Administración 14, Engañar 17.

Cabo Fritz LeClerc

LeClerc está a cargo de la oficina de intendencia de la base, y es el típico “hombre para todo”. A las órdenes directas (oficial y extraoficialmente) de la sargento Meyer, Fritz es una pieza de gran importancia: un Ranger con aires de granuja simpático y mirada cómplice, con el que resulta fácil entablar amistad. Piensa en un cruce entre Steve McQueen y Chico Marx. El cabo está al tanto de todos los rumores de la base, y estará encantado de dar a los PJ toda la información que le soliciten (incluso será cierta, siempre que no se acerquen a su negocio).

Por si a alguien le interesa, el cabo LeClerc fue destinado al batallón disciplinario por asesinar a prisioneros civiles para quedarse con sus objetos de valor.

Destreza Manual 17, Oratoria 12, Engañar 14, Vehículos Voladores 12.

Ranger Venusiano típico

FUE 13-16

FIS 15-17

COO 14-17

INT 10-14

FMT 10-13

PER 10-13

Movimiento: 3/4, 225/275

Acciones por asalto: 3/4

Cabeza 3, Brazo 6, Estómago 6, Pierna 7, Pecho 7.

Habilidades: Pelea o Lucha 15, Armas cuerpo a cuerpo 13, Parar 12, Armas automáticas 16, Sigilo 12, Agilidad 14, Esquivar 10, Percepción 10, alguna otra habilidad como especialidad personal (p.e. Mecánica, Sistemas de armas, 14)

Equipo de patrulla: Armadura de combate (con el característico casco en forma de calavera), AG-17 “Panzerknacker”.

Equipo en la base: Uniforme de faena, sin armas. Los oficiales y sargentos llevan una pistola MP-105, y los soldados de guardia un subfusil MP-103 “Hellblazer”.

Nota: Todos los soldados de la base llevan implantado un “Muro Neural”.

EI MURO NEURAL

Se trata de un dispositivo fabricado por Cybertronic, que supuestamente protege al usuario contra los Dones Oscuros que afectan a la mente. Es un prototipo experimental, y no está disponible para los PJ.

A efectos de juego, el Muro Neural da al usuario 5+1D10 puntos de FMT adicional para resistir los efectos de los Dones Oscuros sobre su mente. Lo malo es que también se los da para resistir los efectos del Arte...

Los diseñadores del aparato, alumnos del general Offenhauer, ignoran los efectos secundarios que pueda tener a largo plazo. Desde luego, es posible que provoque alucinaciones, locura homicida, depresión, síndrome premenstrual o cualquier otra ligera molestia.

La implantación del Muro Neural requiere una complicada operación quirúrgica, tras la cual el sujeto deberá pasar un período de reposo de 30-FIS horas (lo mismo para retirar el dispositivo). Sólo las Espadas Cautivas reciben este implante, y los PJ no podrán someterse a la operación, por mucho que lo pidan (si es que hay alguien tan idiota como para pedirlo).

El Muro Neural incorpora tecnología revolucionaria, como buen diseño de Cybertronic, y sólo alguien con un mínimo de 16 en Medicina Y Electrónica puede empezar a comprender su funcionamiento.

Cuando Cybertronic ofreció el Muro Neural a Bauhaus, la corporación eligió a las Espadas Cautivas como el sujeto de prueba idóneo. Cada dos meses, un equipo técnico de Cybertronic visita la base para revisar los aparatos y hacer las reparaciones y ajustes necesarios (o instalaciones, en su caso). Todo el personal de la base lleva un Muro Neural (incluidos los oficiales), a excepción de Galen. El dispositivo (al menos su parte visible) es una pequeña plaquita metálica (del tamaño de una moneda grande) fijada al cráneo, tras la oreja izquierda.

SUEÑO AZUL

Esta droga es la causante de los ataques de locura en el batallón. El “Sueño Azul” puede consumirse de dos formas: sin depurar, directamente de la planta que la segrega (así es como lo hacen los soldados del batallón), o preparada para la venta en las calles de Heimbürg, después de haber pasado por un proceso químico ideado por Patrice Meyer, el hermano de Dominique: en este último caso, viene en ampollitas de una dosis, y sus efectos son más rápidos y devastadores.

La planta (algunos soldados la llaman “Mammy Blue”) crece sólo en las zonas montañosas de la jungla de Venus. La sustancia alucinógena es segregada por sus hojas, de aspecto carnoso y fácilmente identificable por los conductos de color azul que las recorren. Los soldados ingieren el alucinógeno mordiendo esos conductos y sorbiendo el líquido que contienen. El efecto de la sustancia es eufórico y relajante, y elimina las sensaciones de cansancio y dolor. El problema es que también embota los reflejos y la percepción (divide por dos los Bonos de Iniciativa y Percepción mientras duren los efectos, en casos de consumo habitual, anúlalos). Los mandos de los Rangers Venusianos que están al tanto de esta práctica han prohibido tajantemente el consumo de “Sueño Azul”, pero muchos de los soldados siguen haciéndolo. Los oficiales de la base Donnerberg se niegan a reconocer que sus hombres puedan estar drogándose, y atribuyen los ataques de locura, suicidios y desertiones a simple fatiga de combate. Hasta ahora, nunca se ha relacionado el consumo de “Sueño Azul” con estos efectos (al menos oficialmente). Un consumo ocasional de la sustancia no tiene efectos a largo plazo ni tiene por qué ser perjudicial, pero quien ingiera ese líquido de forma habitual empezará a perder FMT al poco tiempo hasta volverse completamente loco.

En su versión destilada a la venta en Heimbürg, la droga es mucho más potente y rápida: cada ampolla contiene una dosis, que una vez ingerida sume al consumidor en un feliz sueño alucinógeno... lo malo es el “bajón” del despertar: el consumidor debe hacer una tirada de FMT, perdiendo un punto si falla. Al llegar a FMT 0, sufre un arranque de furia homicida o se suicida. Los intentos de Patrice Meyer de cultivar la planta en Heimbürg han fracasado hasta el momento.

LA PLANTA

El verdadero nombre de la planta es “Sangre Azul” (“Wilhelmia noble”), así llamada por el peculiar color de la sustancia que recorre las “venas” de sus hojas. Dicha sustancia tiene efectos alucinógenos.

La “Sangre Azul” crece sólo en las zonas montañosas de la jungla venusiana.

No hay más información sobre la planta en los libros y enciclopedias que puedan consultar los PJ.

AH... ¿PERO HAY TÍAS? O LAS VENTAJAS DEL EJÉRCITO MIXTO

Los Rangers Venusianos admiten mujeres en sus filas, y las Espadas Cautivas no son ninguna excepción: hay unas 50 mujeres en la base, entre oficiales (sólo una, la teniente Kriegsdorf), suboficiales y tropa. No hay ninguna diferencia de trato entre hombres y mujeres, salvo alojamientos, duchas y servicios separados (siempre que sea posible).

Para preservar la disciplina, las relaciones sexuales en horas de servicio O entre personal de distinto rango están absolutamente prohibidas, y desanimadas/desaconsejadas en los demás casos, de la misma forma que los amoríos, romances, líos y ese tipo de cosas.

Pero claro, una cosa es la teoría y otra la práctica...

LAS ESCENAS

Estas escenas, aparte de la primera y la última, no siguen un orden cronológico fijo, y muchas de ellas ni siquiera son imprescindibles. Las más importantes tienen un asterisco. En cada una de ellas, los PJ pueden encontrar indicios valiosos o pistas falsas, correr peligro o hacer amigos para toda la vida. Introduce a los PJ en ellas como mejor te parezca, pero procura que haya una cierta alternancia. También es posible separar el grupo, de forma que intervengan distintos PJ en cada escena (de hecho, algunas están pensadas para un solo jugador).

Bienvenidos al infierno *

Los PJ embarcan en un transporte militar en Heimbürg, con destino a la base Donnerberg, sede del batallón disciplinario de las Espadas Cautivas (como ya hemos explicado antes, los motivos concretos de su viaje dependen de la ocupación y origen de los PJ). Si no se conocen, aprovecha el viaje hasta Donnerberg para hacer las presentaciones.

Al llegar a Donnerberg, los PJ son recibidos por el vivaz y simpático cabo LeClerc, que les ofrece sus servicios para cualquier cosa que necesiten (es posible que LeClerc se permita incluso guiñarles un ojo). Los PJ verán una serie de bultos envueltos en bolsas de material plástico negro. Premio: son cadáveres de Rangers, que vuelan a Heimbürg con permiso definitivo. Dos soldados los están introduciendo en el mismo transporte del que acaban de salir. Si hacen algún comentario a LeClerc sobre el tema, éste dirá algo así como “Sí señor, los malditos Oscuros descansan no nunca en este sector...”

Aprovecha el resto del día para mostrar la base a los PJ, presentarles a Krüger y otros personajes de Donnerberg, y señalarles sus alojamientos (oficiales, agentes de Cybertronic y PJ de alto nivel social en la residencia de oficiales, miembros de la Hermandad en la capilla, y aventureros y morralla en el barracón de tropa desocupado; según el curso de los acontecimientos, algún PJ puede acabar en el calabozo o la enfermería).

Cena en el comedor de oficiales *

Sólo podrán intervenir en esta escena los PJ de la Hermandad o que se alojen en la residencia de oficiales: aunque se supone que hay cena todas las noches, no es necesario que la desarrolles más de una vez. Aparte de los PJ, se sientan a la mesa el comandante Krüger, el capitán von Hentzau, los tenientes Voisin y Kriegsdorf, Galen y el doctor Valerian. Esta escena está ideada para que los PJ puedan ir conociendo a las autoridades de la base y el carácter de cada uno de ellos (el autoritario Krüger, el sofisticado von

Hentzau, el pomposo Valerian... etc.), así que convendría jugarla al principio de la aventura. Es una buena ocasión para que los PJ desempolven sus conocimientos de Vida social y aprendan muchas cosas sobre la base Donnerberg y el batallón de las Espadas Cautivas.

Si surge durante la cena el tema del Muro Neural, Krüger y sus subordinados se ceñirán a los datos oficiales de Cybertronic: el Muro Neural es un gran avance en la lucha contra la Legión Oscura, y ellos tienen el honor de ser los primeros en probarlo (von Hentzau no reprime una sonrisa irónica al pensar en los succulentos beneficios que obtendrá Cybertronic si consigue desarrollar el Muro gracias a los cretinos de Bauhaus). El doctor Valerian no se muestra tan convencido (por supuesto, se guardará mucho de decirlo, pero ha estado estudiando los dispositivos y teme que aparte de su efecto defensivo frente a los Dones Oscuros, sirvan como vehículo del efecto Offenhauer). En cuanto a Galen, el Misionero muestra la típica beligerancia de la Hermandad frente a Cybertronic y sus productos: se pregunta en voz alta por la moralidad de someter a los soldados a un experimento impío, y por la falta de confianza de los hombres en las fuerzas de la Luz; después pide su opinión a los PJ.

Si algún PJ aborda el tema de los ataques de locura entre la tropa, se hará un gélido silencio en la mesa. El comandante tomará la palabra para decir que la fatiga de combate puede afectar incluso a los mejores soldados, y que de todos modos no es un tema para discutir durante la cena. Galen guardará un hosco silencio. Si algún jugador anuncia expresamente que observa a Valerian y pasa una tirada Difícil de Percepción, se dará cuenta de que el doctor parece preocupado por el asunto.

Si hay algún PJ de sexo femenino con PER superior a 15, von Hentzau coqueteará descaradamente con ella durante la cena.

Hay un soldado asistente sirviendo la cena. Si algún PJ pasa una tirada Difícil de Percepción, se dará cuenta de que sus movimientos parecen un poco torpes e inseguros. Está bajo los efectos del Sueño Azul, pero claro, eso no puede saberlo un PJ a estas alturas. Si el mismo jugador anuncia que observa detenidamente al asistente y pasa otra tirada Difícil de Percepción, se dará cuenta de que hay un ligero matiz azulado en su esclerótica (es otro indicio claro de que ha tomado Sueño Azul).

Cualquier mención a la presencia de drogas entre los soldados del batallón hará que los oficiales reaccionen ofendidos: la versión oficial es que NO hay drogas entre la tropa, y NUNCA las habrá. Punto.

En el comedor de tropa

Esta escena es una versión “de tropa” de la anterior: los PJ de bajo nivel social pueden relacionarse con los aguerridos Rangers Venusianos, y ver si son tan duros como los pintan. Además pueden enterarse de montones de rumores.

Pelea

Alguno de los PJ puede enzarzarse en una pelea a puñetazos con un Ranger por una provocación de éste (“Me han dicho que en Mishima prefieren luchar con los bolsos”).

Si el PJ se desenvuelve bien y con valentía (sin usar armas... etc.), el grupo gozará de un mayor respeto entre los Rangers.

Otra posibilidad es que un Ranger colgado del Sueño Azul se ponga agresivo con un PJ. Los compañeros del Ranger obligarán a este a tranquilizarse y le pedirán disculpas al agredido (“No le hagas caso, se ha pasado con las hojas...”).

Y una variante más: puedes convertir la pelea en alguna especie de desafío: un pulso, un concurso de tiro al blanco, un combate de boxeo con reglas formales, una partida de cartas...

Novatada

Unos soldados bromistas deciden gastarles una de las famosas novatadas Rangers a algún PJ (preferiblemente el más debilucho de todos). Esta escena puede servir como alivio cómico o convertirse en una auténtica pesadilla de humillación y miedo. Usa tu imaginación.

De patrulla *

Los PJ acompañan al teniente Voisin y 5 Rangers más en una patrulla rutinaria por las cercanías de la base (entre 12 y 24 horas de marcha por la jungla). Si los jugadores quieren acción, deja que fríen a algunos Legionarios No Muertos.

Una tirada de Percepción permitirá que alguno de los PJ vea a un Ranger arrancando disimuladamente una hoja de cierta planta mientras caminan (se trata de una “Mammy Blue”, claro) y guardándosela bajo la armadura.

En la sala de recreo *

Aquí los PJ pueden entablar amistad con algún Ranger mientras intercambian batallitas. Unas cuantas tiradas de Interrogatorio permitirán averiguar lo siguiente (por este orden):

- * Los soldados ingieren “Sueño Azul” durante las patrullas para combatir el cansancio.

- * Se teme un ataque a gran escala de la Legión Oscura, y muchos soldados encuentran en la droga un alivio al miedo.

- * La tropa no está muy convencida de que el Muro Neural sirva para nada.

- * Explicación de cómo consumen la droga los soldados.

- * Algunos Rangers le llevan hojas de “Mammy Blue” al cabo LeClerc a la vuelta de sus patrullas, no se sabe para qué.

- * Los soldados están convencidos de que la causa de los incidentes entre la tropa es la droga. No obstante, siguen consumiéndola.

En el gimnasio

Esta escena está pensada para un solo PJ, y el mejor momento para desarrollarla es cuando empiecen a sospechar de von Hentzau.

El PJ visita el gimnasio de oficiales, donde se encuentra con el capitán von Hentzau, que mata el tiempo libre practicando la esgrima. La escena puede consistir en un ingenioso intercambio de frases con doble sentido, seguido de un amistoso desafío a “intercambiar un par de sablazos”. Lo que el PJ no sabe es que el oficial es un experto duelista y planea divertirse a su costa. Si von Hentzau se siente agobiado por las indagaciones de los PJ aprovechará el momento para demostrarlo. Pase lo que pase, von Hentzau no matará al PJ: se conformará con hacerle un par de rasguños.

Los sables del gimnasio se parecen a las hojas del siglo XIX: sólo pueden esgrimirse con una mano y hacen 1d4 de daño (FUE mínima 11).

Tiroteo *

De pronto, la paz de la base estalla en pedazos cuando un soldado de guardia empieza a disparar enloquecido su Hellblazer. En medio del patio de ejercicios, el soldado apunta a cualquier cosa que se mueva, amenazando con matar a todos sus compañeros. Es la última víctima del “Sueño Azul”. Los PJ pueden hacer lo que consideren oportuno, pero si no han resuelto la acción en un par de minutos, el suboficial de guardia aparecerá a la carrera con un rifle de dardos tranquilizantes preparado por el maestro armero de la base para estas eventualidades: funciona con cargas de gas y tiene un alcance efectivo de 25 metros. Los dardos tienen un ND de 8. Si alguien resiste los efectos del primer dardo, tendrá un modificador de +8 a todas las tiradas que haga a partir de entonces, hasta que el sedante desaparezca de su sistema. Hay dos de estos rifles tranquilizantes: uno está en el cuerpo de guardia y el otro en la enfermería.

Si algún PJ de gatillo fácil decide tranquilizar al soldado definitivamente, los demás Rangers le harán el vacío a partir de ese momento hasta el final de la aventura, por no hablar de la bronca que seguramente le echará el comandante.

Es posible que a algún jugador se le ocurra registrar la garita del soldado. En tal caso, encontrará (tirada de Percepción) una hoja de “Mammy Blue” semienterrada en el polvo: los conductos están vacíos.

En el despacho de Krüger *

Esta escena puede tener lugar en cualquier momento en que los PJ deseen hablar con Krüger en privado. El despacho es absolutamente espartano, y las únicas notas de color son los numerosos trofeos de guerra del comandante: una sencilla tirada de Percepción permitirá descubrir a quien la pase que Krüger ha participado en todos los conflictos armados de Bauhaus en los últimos 30 años, cubriéndose de gloria. ¿Por qué un soldado tan condecorado y experto está al mando de un batallón disciplinario perdido en la

jungla venusiana? La respuesta está al alcance de cualquiera que pase una tirada Difícil de Vida social (Media si el PJ es de Bauhaus): Krüger es un militar de origen humilde, que ha escalado posiciones poco a poco gracias a su esfuerzo y su heroísmo. Pero la clasista sociedad Bauhauser no permitirá seguir subiendo a un plebeyo. Es normal que Krüger esté un tanto resentido.

Algunos datos concretos: desde hace seis meses, ocho Rangers se han suicidado (la versión oficial es “muerto en accidente”), tres han huido de la base en dirección a la jungla (“desertado”), y seis más han sufrido ataques de locura asesina (“crisis de fatiga de combate”). Todas las víctimas eran soldados o cabos, es decir, personal de tropa.

Al salir del despacho de Krüger, los PJ no podrán dejar de fijarse en la llamativa asistente personal del comandante: se trata de la sargento Dominique Meyer, cerebro de la banda de traficantes de droga. Dominique es una experta en hacerse la rubia tonta, aunque es muy eficiente en su trabajo y Krüger confía plenamente en ella.

En la capilla

Esta escena está pensada para un solo PJ (mejor si pertenece a la Hermandad): Galen tiene una larga y profunda conversación con él, hablando de la muerte y el dolor provocados por la guerra, del ciego orgullo de los oficiales y de la dudosa ética del implante del Muro Neural: Cybertronic puede tener intenciones ocultas. Galen sospecha incluso que el Inquisidor Devon puede haber sido asesinado por agentes de Cybertronic.

En la enfermería

Los PJ pueden visitar la enfermería de la base por varios motivos. Es posible que quieran estudiar los informes médicos sobre los suicidios y ataques de locura: no hay autopsias. Por supuesto, Valerian ha cuidado de ocultar la presencia de “Sueño Azul” en estos casos. También procurará alejar las sospechas de los PJ de la droga, aludiendo a ciertos “efectos secundarios” del Muro Neural que está empezando a estudiar.

Otra posibilidad es que alguno de los PJ haya resultado herido en acción, teniendo que guardar cama en la enfermería; puede entablar amistad con un par de Rangers hospitalizados, y hacer unas cuantas tiradas de Interrogatorio por si averigua algo. Si pasa una tirada Difícil de Percepción, podrá oír unas voces procedentes del despacho del doctor Valerian: aunque no capte las palabras, el tono de discusión es inconfundible; al poco tiempo, la puerta del despacho se abre y el cabo LeClerc lo abandona con una sonrisa. Valerian sale detrás del cabo (tirada de Percepción en Difícil para apreciar la expresión de miedo y arrepentimiento de su cara).

Suicidio

Los PJ encuentran el cuerpo de un soldado que se ha suicidado (bajo los efectos del Sueño Azul, claro está). Puede haberse ahorcado en su dormitorio, o pegado un tiro con su Hellblazer si estaba de guardia. Si los PJ actúan con rapidez, podrán encontrar indicios de consumo de la droga en el cadáver.

En el calabozo

Si, por la razón que sea, alguno de los PJ da con sus huesos en el calabozo de la base, conocerá a “Kraken” Larsen, un Ranger que lleva unos cuantos días arrestado. El PJ puede entablar amistad con Larsen y enterarse de algunas cosas interesantes sobre el consumo de drogas en la base y los trapicheos del cabo LeClerc.

En el hangar *

Si los PJ visitan el hangar de los helicópteros, podrán ver a tres soldados al mando de LeClerc preparando unas bolsas de cadáveres. La nave de aprovisionamiento está a punto de llegar, y en el viaje de vuelta a Heimburg se lleva los cadáveres de los Rangers. LeClerc, como encargado e intendencia, tiene la responsabilidad de preparar las bolsas y los efectos personales de los caídos.

Si alguien abre una de las bolsas, podrá ver (aparte de un Ranger muy desmejorado), unos curiosos paquetitos de hojas de “Mammy Blue” atadas con cordel. LeClerc puede tener muchos defectos, pero desde luego aplomo no le falta: si se le pregunta, dirá que pone las hojas en las bolsas para facilitar la conservación de los cadáveres y evitar los malos olores; si se le consulta al respecto, el doctor Valerian confirmará la explicación del cabo. Es por eso (dice) por lo que LeClerc pide a los soldados de patrulla que le lleven hojas de “Mammy Blue”.

El cubil de LeClerc

El cabo LeClerc se ha preparado un pequeño despachito en el almacén de la base. A pesar del aparente desorden, el cabo tiene perfectamente localizado hasta el último tornillo de Donnerberg. Si los PJ quieren examinar los efectos personales de los Rangers muertos, LeClerc sólo tiene una lista de los mismos: los objetos propiamente dichos están en la caja fuerte del comandante.

Por supuesto, no hay nada que pueda relacionar a LeClerc con el consumo de drogas ni nada por el estilo, aunque un registro minucioso permitirá descubrir que, como es tradicional entre los cabos de intendencia, LeClerc tiene montado un pequeño trapicheo de favores y suministros menores (cigarrillos, alguna botella, repuestos para los uniformes...), nada llamativo.

Si se pregunta a LeClerc por cualquier asunto, responderá sinceramente, siempre que sirva para alejar a los PJ de su pista y del “Sueño Azul”.

En el dormitorio de las chicas

Si hay algún PJ femenino que no sea de clase alta, puede alojarse en uno de los barracones femeninos, donde se enterará (con las pertinentes tiradas de Interrogatorio) de algunas cosas interesantes:

* Maximilian von Hentzau es el oficial más popular entre las mujeres de Donnerberg, y habría muchas voluntarias para hacerle el boca a boca en caso necesario.

* La teniente Ilse Kriegsdorf fue destinada a las Espadas Cautivas por golpear a un general que quiso aprovecharse de su rango.

* La sargento Dominique Meyer es una perra hipócrita, que se ha ganado sus ascensos por medios poco elegantes (“Usa mejor el coño que el Hellblazer, y es muy buena con el Hellblazer...”), y está relacionada con el hampa de Heimbürg: un hermano suyo es un delincuente convicto.

De ligue

Aunque el ambiente de Donnerberg no es el más adecuado para los juegos amorosos, siempre hay algún PJ guaperas dispuesto a intentarlo. Deja que lo haga: es posible que se entre de algo interesante (nos referimos a pistas). Otra variante es que el presumido von Hentzau intente algún avance con un PJ femenino.

Y cabe otra posibilidad: la sargento Meyer puede utilizar sus encantos para seducir a algún PJ y sonsacarle detalles de su investigación.

Radio Macuto informa

Aquí hay una selección de rumores que circulan por la base, y que puedes usar como pistas (falsas o no) para los jugadores. Por supuesto, puedes inventarte otros que se adapten mejor a las circunstancias.

* La sargento Meyer está liada con el comandante. (Falso. Krüger es un hombre íntegro, que confía en la sargento y que ve en ella algo de sí mismo: alguien de orígenes humildes que avanza gracias a su esfuerzo.)

* El Inquisidor Devon murió al enfrentarse a un poderoso monstruo de la Legión Oscura. (Falso. Fue sencillamente un disparo afortunado de un Necromutante.)

* El capitán von Hentzau es en realidad un alto ejecutivo de Bauhaus que está estudiando el grado de efectividad del batallón. (Falso a medias. Efectivamente, von Hentzau era un ejecutivo de Bauhaus, pero ha caído en desgracia y no conserva sus contactos corporativos.)

* LeClerc y Meyer se conocen desde hace mucho tiempo, y son grandes amigos. (Cierto. Ambos Rangers estaban en la misma compañía antes de ser destinados a las Espadas Cautivas. Son todo lo “amigos” que pueden ser dos peligrosos criminales con un negocio en común.)

* El comandante Krüger podría pasarse a Cybertronic en cualquier momento. (Cierto, pero no del todo. El comandante ha recibido ofertas en este sentido, pero hasta el momento las ha rechazado. A pesar de su resentimiento, se mantiene leal a Bauhaus.)

Traición *

Cuando los PJ se encuentren cerca de resolver el misterio de Donnerberg, la sargento Meyer hará un movimiento peligroso, enviándolos a una misión en la jungla y avisando de su presencia a la Legión Oscura. Meyer espera que los molestos y preguntones PJ caigan en la emboscada. Para hacer que la Legión Oscura se entere de esto, envía un mensaje al respecto sin cumplir los protocolos de seguridad, confiando en que el enemigo capte la transmisión.

En teoría, la misión es sencilla: diez Rangers, al mando del capitán von Hentzau y acompañados por los PJ, viajarán en helicóptero hasta un apartado sector de la jungla, donde los satélites espía han descubierto un pequeño reducto enemigo: el objetivo es localizar y destruir a las tropas acampadas. Las cosas se tuercen a la media hora de marcha por la jungla, cuando un nutrido grupo de Legionarios No Muertos y Necromutantes, en compañía de dos Cazadores Pretorianos, cae sobre los Rangers. El enemigo es demasiado numeroso, y los miembros del grupo se ven obligados a dispersarse por la jungla para volver a toda prisa al punto de recogida. Disfruta con el terror de los PJ corriendo perdidos por la jungla venusiana mientras oyen a sus espaldas los aullidos de la Legión: deja que sobrevivan algunos, junto con von Hentzau (seriamente herido) y un par de Rangers más.

De vuelta a la base, los PJ pueden reflexionar sobre lo ocurrido: es evidente que les estaban esperando, y la sombría expresión de von Hentzau les hace comprender que lamenta la muerte de sus hombres. El traidor debe ser otro.

Investigando al viejo estilo *

Si los PJ deciden hacer un poco de investigación documental, los expedientes del personal están en el despacho del comandante, que no les autorizará a consultarlos sin un muy buen motivo (también pueden intentar acceder a ellos por su cuenta, y arriesgarse a ser acusados de espionaje).

Si quieren investigar acerca de la planta conocida entre la tropa como “Mammy Blue”, pueden consultar el ejemplar de la “Enciclopedia Venusiana” que hay en la biblioteca de la sala de recreo. Allí encontrarán la información contenida en la sección “La planta” (ver más arriba).

Si los PJ husmean en los archivos de los periódicos de Heimburg (hace falta acceso a un ordenador conectado a la red para hacerlo desde la base, y un par de tiradas de Informática), podrán encontrar múltiples referencias a cierto escándalo financiero que hace un par de años arruinó a varios inversores e hizo caer en desgracia a una joven estrella corporativa de Bauhaus, Maximilian von Hentzau. También hay artículos sobre una nueva droga de moda en las calles, un líquido azul cuyos consumidores sufren devastadores ataques de depresión y/o furia asesina.

Una consulta a los archivos policiales de Heimburg indicará que un tal Patrice Meyer tiene amplios antecedentes por delitos relacionados con el tráfico de drogas.

Las Espadas Cautivas no son los únicos Rangers destinados a una zona de montaña: una rápida comprobación demostrará que otros dos batallones en bases parecidas a Donnerberg sufren también epidemias de “accidentes”, “deserciones” y “fatiga de combate”.

Intrusión informática

Si los PJ intentan acceder al ordenador del comandante o el de la sargento, haz que suden para conseguir la información. Pero el trabajo puede valer la pena. Los archivos de la base contienen datos exhaustivos sobre todos los Rangers de Donnerberg, que Dominique aprovecha para seleccionar a sus “recolectores”. Si algún jugador anuncia expresamente que busca detalles sobre la misión fallida, una tirada Difícil de Informática demostrará que la sargento Meyer envió información anulando los protocolos de seguridad, de forma que la Legión Oscura supiese de su llegada.

Desenlace *

Si Meyer se entera de que los PJ han descubierto su juego, reaccionará con rapidez, encañonándoles con su MP-105 mientras LeClerc y Valerian los desarmen (también al comandante). Como es tradicional entre los malos, la sargento accede a explicar la trama a los PJ antes de acabar con ellos. El doctor Valerian parece abatido por la enormidad de sus crímenes, especialmente por la traición que ha matado a tantos soldados. Si los PJ juegan bien sus cartas, pueden conseguir que Valerian se arrepienta y salte contra Dominique. En la confusión, LeClerc mata a Valerian y huye en compañía de la sargento, mientras los PJ recuperan sus armas.

Dominique y LeClerc intentarán huir a bordo de un helicóptero (el cabo ha aprendido a pilotarlos). Deja que los PJ intenten perseguirles (si ninguno de ellos sabe pilotar helicópteros, la teniente Kriegsdorf se apuntará a la juerga). El helicóptero de los fugitivos va equipado con un lanzacohetes y una ametralladora MG-80: el de los PJ lleva sólo la ametralladora. Es más, el helicóptero de Meyer y LeClerc estaba a punto para el despegue; los PJ tendrán que pasar una tirada de Mecánica para despegar de inmediato, o esperar 5 minutos mientras se calienta el motor.

Epílogo

El comandante Krüger es degradado y expulsado deshonrosamente del ejército (Bauhaus necesita un chivo expiatorio). Es lo mejor que podía pasarle, pues es rápidamente contratado por Cybertronic (junto con la teniente Kriegsdorf).

El doctor Valerian es rehabilitado póstumamente, al haberse redimido en el último momento, sacrificando su vida.

Si LeClerc y Meyer sobreviven pueden ser condenados por alta traición, asesinato, tráfico de drogas y un montón de cargos más, y convenientemente fusilados al amanecer, en compañía de Patrice. También es posible que escapen para enfrentarse a los PJ en alguna otra aventura, o que sean reclutados por la Legión Oscura, siempre en busca de nuevos talentos.

Cybertronic abandona las pruebas del Muro Neural.

El capitán von Hentzau es condecorado por su valor y ascendido a comandante de las Espadas Cautivas en sustitución de Krüger. Posteriormente dejará el ejército y se pondrá a trabajar para el servicio secreto de Bauhaus.

La policía de Heimburg y los Rangers Venusianos tienen a partir de ahora una deuda de gratitud con los PJ.

Fuentes

Hay multitud de películas y novelas que pueden darte ideas para ambientar esta aventura.

“Platoon” y “Depredador” pueden ser muy útiles para las escenas de patrulla en la jungla.

Las películas ambientadas en la guerra del Vietnam, como la ya mencionada “Platoon”, “Apocalypse Now” o “La chaqueta metálica”, reflejan muy bien el ambiente tenso y opresivo de la jungla y su efecto sobre los soldados.

Si buscas oficiales y sargentos más chulos que el lucero del alba, contempla las interpretaciones de John Wayne en “Boinas Verdes” y Clint Eastwood en “El sargento de hierro”. Olvídate de “Rambo”: es un juego de ciencia ficción y fantasía, pero no tanto.

Las dificultades de una investigación entre militares aferrados a un código de silencio y a sus propias normas aparecen reflejadas en “Saigón” y “Algunos hombres buenos”. Otros militares por el estilo son algunos de los que aparecen en “Senderos de gloria”.

Puedes encontrar descripciones del enrarecido ambiente de una base militar en películas como “Reflejos en un ojo dorado” y “De aquí a la eternidad”. Ambas son adaptaciones de famosas novelas.

Las escenas de la capilla y la enfermería pueden ser especialmente tétricas y deprimentes (“Nacido el 4 de julio”, “Hombres”, “Johnny cogió su fusil”), o un poco más ligeras (“Good Morning Vietnam”, “MASH”).

La difícil relación entre Krüger y von Hentzau es muy similar a la de los protagonistas de “Rebelión a bordo”, tanto la novela como sus numerosas adaptaciones cinematográficas.

Puedes encontrar entretenidas descripciones de la vida en un batallón disciplinario de la Wehrmacht en las novelas de Sven Hassel (“Gestapo”, “Ejecución”, “Comando Reichsführer-Himmler”... etc.).