

DEFCON ZERO.

Aventura desarrollada para cuatro personajes pregenerados, utilizando el sistema FATE ACELERADO. Aporta ambientación propia de un universo de superhéroes, suficiente para su ejecución. Contiene fichas de los personajes, así como de los principales antagonistas.

Puedes encontrar FATE ACELERADO en la página de la editorial ConBarba.

La aventura ha sido desarrollada para el concurso de In Summo Ingenium 2015.

INTRODUCCIÓN

Nos encontramos en una realidad alternativa a la nuestra. En 1970 se hizo público lo que durante décadas gobiernos de todo el mundo intentaban ocultar. Los metahumanos existen. Se desconoce su procedencia, mutaciones genéticas producidas por exposición a energía atómica, experimentación secreta con humanos, o simplemente una evolución natural. Pero la existencia de humanos capaces de proezas sobrehumanas quedó demostrada cuando **El Telépata** (un ser de inconmensurable poder psíquico apresado por el gobierno de Estados Unidos) escapó de la prisión donde estaba recluido. Aunque escapar es una descripción ineficaz para lo que hizo, pues se introdujo en la mente de veintisiete presidentes de los principales países, incluido Richard Nixon, presidente de Estados Unidos. Controlando sus mentes, obligó a cada uno de ellos a hacer una declaración pública sobre la existencia de los metahumanos, emitiendo imágenes de alto secreto con vídeos de estos sorprendentes humanos. Luego desapareció. Estados Unidos asegura que falleció durante el proceso, pero nunca se llegó a confirmar.

Los metahumanos estaban ahí, y la población estaba aterrada. Decenas de ellos expusieron en público su poder, quizás animados por la hazaña de su colega. Con esfuerzo y pérdidas, los gobiernos consiguieron superar la amenaza, y aunque muchos metahumanos no hicieron más que mostrar su poder en público, jamás se volvió a saber de ellos.

Su número no paraba de aumentar, y aunque los gobiernos se esforzaban por intentar demostrar su capacidad de enfrentar a estos seres, eran puestos en evidencia cuando un solo superhombre acababa con decenas o incluso un centenar de policías, civiles e incluso soldados entrenados.

Hace poco, la situación empeoró. Un grupo terrorista, autoproclamado “Nuevo Mundo”, hackeó miles de canales de televisión, redes sociales y otros medios de comunicación exhibiendo su mensaje: “Somos superiores a la humanidad, no nos someteremos a ella. Os someteréis a nosotros, o seréis extinguidos.” Para resaltar sus propias palabras emitieron un video donde uno solo de ellos, un gigante de piel metalizada, eliminaba a un centenar de personas armadas con todo tipo de armas. Cien personas bien armadas, con lanzamisiles, ametralladoras, fusiles de asalto, granadas... y ni una sola posibilidad contra solo uno de ellos.

La población enloqueció. Esos psicópatas habían matado a un centenar de personas y lo habían mostrado a todo el mundo. Ya no valían las promesas. Ya no valían las falsas esperanzas. El caos y la anarquía amenazaban en cada corazón, hartos de la incapacidad del gobierno de hacer frente a la situación. El candidato a la presidencia, Robert H. Sanders, prometía una contundencia absoluta, un discurso que sonaba a genocidio pero que empezaba a ser escuchado con más y más interés.

Sin embargo Estados Unidos llevaba décadas trabajando en algo. Aún no estaba preparada, pero los recientes acontecimientos han obligado al gobierno a arriesgarse como nunca lo han hecho. Han convocado a la prensa, y miles de Estadounidenses se concentran alrededor del monumento a Washington. Ha llegado la hora de presentar la iniciativa DEFCON ZERO.

INICIATIVA DEFCON ZERO. TRASFONDO.



Desde la segunda guerra mundial, la existencia de los metahumanos, secreta para la población, había sido demostrada por los gobiernos. Varios científicos alemanes de lo que podría denominarse ciencia límite, trabajaron y experimentaron en campos de concentración del Tercer Reich. Sus investigaciones estuvieron a punto de cambiar el curso de la guerra, pero no llegaron a tiempo. Fueron capturados por el bando aliado, y en su mayoría ejecutados. Algunos ofrecieron sus trabajos y conocimientos a cambio de ser indultados, ofrecían la clave para crear supersoldados.

Ante la difícil situación del gobierno de Estados Unidos y la amenaza de metahumanos, estos científicos fueron apresados, entregándose información falsa sobre su muerte. Empezó así el proyecto Soldado del Mañana, quedando el coronel Albert J. Heinlein a cargo del proyecto.

Tras perfeccionar los estudios nazis iniciales, en 1981, comenzaron los terribles experimentos en humanos para llevar a cabo el proyecto soldado del mañana. Cien niños neonatos, con la denominación de Jon Doe (sin identidad, recuperados de madres drogadictas que morían por sobredosis, entregados anónimamente a centros de infancia o sencillamente encontrados llorando en contenedores de basura) fueron utilizados para desarrollar el soldado perfecto. Sólo veinte sobrevivieron a los cambios genéticos que concebía el suero. Solo siete resistieron a tratamientos aceleradores del crecimiento e implantes de nanobots. A los implantes mecánicos finales, sólo sobrevivió el sujeto Jon Doe 47, el soldado perfecto. Un éxito, sin duda, y sin embargo, sólo uno de cien. Insuficiente.

La situación se hacía insostenible. El sujeto Jon Doe fue dotado de identidad, John Richardson, nombre clave Centurión. Crucial en diversas misiones a lo largo del continente, e incluso en conflictos internacionales, pero su capacidad siempre limitada al ser altamente secretas sus capacidades. Tenían el arma, pero tenían miedo de usarla y fracasar.

En 2009, la situación cambió drásticamente. Cerca del río Potomac, en el condado de Arlington, Virginia, a 500 metros del pentágono, se detectó un pico de energía nunca antes registrado. Tropas de asalto llegaron al lugar, encontrando una esfera circular de pura energía, que irradiaba un calor insoportable. Un individuo salió de la esfera, quedando su cuerpo irradiado de energía, completamente inmóvil. No respondía a los avisos, y exactamente un minuto y cuarto después, la esfera se desvanece por completo, y el individuo cae de rodillas, exhausto.

Se identificó como Doctor Lionel Kauffman, asegurando venir de otra dimensión. Necesitaba salvar este mundo para salvar el suyo propio. Tras interrogatorios, experimentos y otras

atrocidades que soportó con estoicidad, el gobierno acabó dando validez la afirmación de que viene de otro Universo, o al menos, de otro mundo. Sus conocimientos en física avanzada y tecnología muy superior, parecen confirmar su historia. En su dimensión es el 6042, el tiempo corre de forma diferente, y aunque muchos sucesos se repiten, sus resoluciones pueden ser completamente antagónicas. En su mundo los alemanes ganaron la segunda guerra mundial, y se unieron a toda Europa para acabar con el gobierno genocida de Estados Unidos. La humanidad ha alcanzado las estrellas, y cientos de mundos han sido conquistados. La teleportación interplanetaria es tecnología de uso diario, y la mente humana ha trascendido, adquiriendo poderes como los que él posee, Telequinesis.

La amenaza es un agente alienígena, una sabia negra controla a los huéspedes, un parásito. Comenzó en Berlín, capital de la humanidad, y se ha expandido a cada rincón. Los infectados han iniciado una guerra civil, hermano contra hermano, seres irracionales matando a vecinos, familiares y desconocidos por igual. No pudo salvar su mundo, pero según sus cálculos, esa amenaza llegará pronto a este Universo, y si consigue salvarlo, podrá salvar su hogar.

Comienza la iniciativa Defcon Zero. Los conocimientos del Doctor Kauffman permiten desarrollar un vehículo aéreo con tecnología sin preferente, Zeus, capaz de sobrevolar todo el planeta en doce horas, navegar sobre y bajo el agua y camuflarse siendo invisible. Más de mil de los mejores hombres y mujeres en sus campos: científicos, informáticos, doctores, soldados, mecánicos, y otros especialistas forman la tripulación. Disponen de la tecnología más avanzada en cada campo, gracias a los conocimientos de Kauffman.

Sin embargo la mayoría de los metahumanos son capaces de matar a un amplio número de soldados antes de ser reducido, o escapar bajo la atónita mirada de meros hombres. Es intolerable por un gobierno que pretende dar la sensación de tener controlada la situación. Se toma una medida acorde con la situación, hacer pública la existencia de un grupo de metahumanos bajo control gubernamental.

Centurión, rescatado del proyecto soldado del mañana será el líder de campo. Kauffman, apoyado por sus poderes telequinéticos e innumerables artilugios tecnológicos será el especialista. Necesitaban algo más.

Hace dos años, al otro lado del mundo, en Israel, un grupo del gobierno llamado Hatikva se puso en contacto con Estados Unidos. Eran especialistas en controlar amenazas sobrenaturales. En su país, los metahumanos parecen estar relacionados con una antigua hechicería del desierto. En aquel momento, solicitaban apoyo a uno de sus hombres, un hijo de hombre y djinn, un mestizo capaz de transformar su cuerpo en un tornado de arena. Con reticencias, el gobierno estadounidense aceptó. Años después, USA pidió que el favor le sea devuelto, solicitando aquel soldado experimentado que tan bien se desenvolvió en suelo americano, pero en su lugar enviaron a su hermano: Benshajar Jai. Más joven e inexperto, pero con una enorme convicción y un código inquebrantable. Un agente experto en infiltración y entrar y salir de dónde antes era imposible.

Hace casi tres décadas, Einar nació en una base científica, donde sus padres desarrollaban el proyecto Kaffla, estudiando un microorganismo denominado Eldjall, capaz de sobrevivir en el interior de un volcán activo. Cuando la investigación estaba casi terminada, siendo Einar

Audunsson un bebé, un misterioso accidente produjo que el volcán entrara en erupción. Sus padres, que intentaron salvar sus estudios, murieron, pero antes inyectaron un suero a su hijo, una última esperanza. Casi dos días después, junto a un río de lava, fue encontrado un bebe de 7 meses, desnudo, pero intacto. Han pasado muchos años, y ahora ese niño es un musculoso e imponente gigante, capaz de convertir su cuerpo en lava ardiente, con el poder de un volcán durmiendo en su interior. Su nombre es Vulcano, el gobierno ya lo ha usado como agente en misiones imposibles, ahora, es el apoyo pesado de DEFCON ZERO, y su única arma contra aleación.



El proyecto debía hacerse público el 4 de julio de 2015, día de la independencia, pero el video emitido por el grupo terrorista NUEVO MUNDO ha obligado a adelantar los planes.

Durante dos meses, el grupo formado por Centurion, Cosmo, Vulcano y Djinn entrenan sus habilidades, su compenetración como grupo, tácticas, estrategias y, sobre todo, moderación. Deben ser héroes, y la imagen es fundamental. Los daños materiales durante sus intervenciones deben ser mínimos. Las bajas civiles, intolerables.

El presidente, Barack Obama, ha puesto en riesgo su mandato apoyando el proyecto. Él mismo hará la presentación de DEFCON ZERO mañana, 3 de marzo. Su principal opositor, el senador Robert H. Sanders, ha ganado demasiados adeptos tras la última emisión del grupo terrorista NUEVO MUNDO. Su discurso suena a genocidio, quiere “acabar” con la amenaza, defender al pueblo americano, algo que suena bien en muchas mentes de una nación que cree en el derecho a portar armas.

No están preparados, pero deben tener éxito. Comienza la iniciativa DEFCON ZERO.

REPARTO (Sólo director).

A continuación hay datos que desvelan parte de la trama, así que es necesario salvaguardar esta información de los curiosos ojos de los jugadores.

(Iniciativa DEFCON ZERO)



Aníbal (Amadeus Cohen): Director de la iniciativa DEFCON ZERO. Estratega sobresaliente, calmado y directo. Su meta es la fiabilidad de la iniciativa, lo que conlleva a mantener una publicidad impecable ante la prensa. Cree firmemente que el fracaso se traducirá en una guerra con los metahumanos en la que la humanidad puede no sobrevivir.

Ana García: Hacker de origen español (Valencia). Interceptada durante una fiesta en un chalet cuando tenía 15 años. Había conseguido romper las protecciones de empresas como Sony, Microsoft o Google. Fue reclutada a cambio de la desaparición de sus antecedentes. Da apoyo al equipo y Aníbal confía plenamente en ella.

(Política y personajes públicos EEUU)

Presidente Barack Obama: Actual presidente de Estados Unidos. Su aptitud ante el problema de los metahumanos es el control de los mismos y reinserción en la sociedad una vez registrados (con un plan de contención para cada uno). Por ahora apoya DEFCON ZERO como publicidad de capacidad del gobierno a la amenaza metahumana.

Senador Robert Harris Sanders: principal oposición a la presidencia de Obama. Sus discursos enardecen el poder del pueblo americano ante amenazas a nivel mundial. Defiende el derecho del pueblo americano a la libertad y su contundencia absoluta ante los metahumanos, considerándolos una amenaza a la supervivencia de la humanidad. Sus discursos son tachados, no erróneamente, como genocidas. Cada vez tiene más adeptos, en especial tras la aparición de Nuevo Mundo.

(Nuevo Mundo)

Abhijay: Imagen de este grupo terrorista. Es un joven de origen hindú, que siempre aparece en los videos en una sala llena de ordenadores y monitores. Es un hacker sobrehumano, como si en lugar de un hombre fuera todo un equipo trabajando al mismo tiempo. Cuando sale en video, una tirada de Ingenioso +5 descubrirá que los videos son ficticios, una recreación virtual casi imposible de detectar. En realidad está conectado a equipos informáticos, su cuerpo mutilado a penas conserva el torso y cabeza, lleno de cables, tubos que le insuflan su vida y sensores registrando sus constantes vitales.

Aleación: Un niño capaz de transmutar su piel en un metal más duro y resistente que cualquier aleación conocida. Vuelve a su estado natural a voluntad. Llevaba toda la vida huyendo de la ley, malviviendo en las calles, cuando Lionell Kauffman le dio significado a su vida.

48: John Doe 48. Uno de los 100 niños del proyecto Soldado del Mañana, y hermano gemelo de Centurion. Falleció durante el tratamiento, y fue reanimado por el doctor encargado del proceso (quedó deformado), el profesor Lionell Kauffman (de esta dimensión), quien desapareció con el niño dado por muerto. Le debe la vida, y hará cualquier cosa por él, incluso sacrificarse por defenderlo. Viste una armadura metálica que le cubre todo el cuerpo, con el número 48 en el pecho, espalda y ambos hombros.

Lionell Kauffman: (De esta dimensión). Alemán de 98 años. Estuvo en Auschwitz, haciendo escabrosos experimentos. Cuando los aliados lo encontraron, fingió trabajar obligado, y ofreció sus estudios. Hizo posible el proyecto Soldado del Mañana. Mientras participaba en el proyecto, experimentando con John Doe 48, cayó un meteorito cerca de la zona secreta donde trabajaba. Encontró la sabia negra que casi había destruido la dimensión Zaus. Sin embargo, en esta dimensión la sabia alienígena es diferente, más limitada. Requiere de más tiempo y exposición controlar al huésped. Tiene unas propiedades regenerativas y potenciadoras capaces de crear superhombres por sí misma. Kauffman ocultó su descubrimiento, y creyó haberla controlado. Utilizó la sabia para reanimar a John Doe 48, y siguió experimentando consigo mismo, alcanzando casi la inmortalidad. No ha envejecido en los últimos 30 años, su aspecto es de un hombre de casi 70 años y su vitalidad superior a cualquier hombre. El precio es su voluntad. Con el tiempo ha ido sucumbiendo a la entidad alienígena. No queda nada del hombre que fue, sus objetivos de una raza superior han sido sustituidos por la destrucción de la tierra, su mente no le pertenece.

PERSONAJES.

Nombre: John Richardson.

Alias: CENTURION.

Descripción: El soldado perfecto. Cuerpo atlético y perfectamente uniformado, con un arsenal de armas, granadas y gadgets.

ASPECTOS

Concepto: "Superviviente del proyecto: Soldado del mañana."

Complicación: "Crisis de identidad."

"Nunca actúa sin un plan."

"La imagen de la justicia."

"Tranquilo hijo, todo saldrá bien."

ESTILOS

CAUTO +1

FURTIVO 0

INGENIOSO +1

LLAMATIVO +3

RÁPIDO +2

VIGOROSO +2

PROEZAS

Debido a mis reflejos mejorados de combate, recibo un +2 cuando creo una ventaja de forma llamativa cuando estoy combatiendo.

ESTRÉS.

O O O

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 – LEVE:

4 – MODERADA:

6 – GRAVE:



Nombre: Lionel Kauffman.

Alias: COSMOS.

Descripción: Un doctor alto y delgado. Sus facciones son frías, al igual que su carácter. Viene de otra dimensión, y parece siempre fuera de lugar.

ASPECTOS

Concepto: "Genio telequinético de la dimensión Zaus."

Complicación: "La lógica vence a los sentimientos."

"La ciencia no es exacta, yo sí."

"Mi mente es una biblioteca, pero la mejor biblioteca no tiene todos los libros."

"La mente supera al cuerpo."

ESTILOS

CAUTO +2

FURTIVO +1

INGENIOSO +3

LLAMATIVO +2

RÁPIDO 0

VIGOROSO +1

PROEZAS

Debido a que soy un genio de otra dimensión, siempre dispongo de un ingenioso invento para cada situación una vez por partida.

ESTRÉS.

O O O

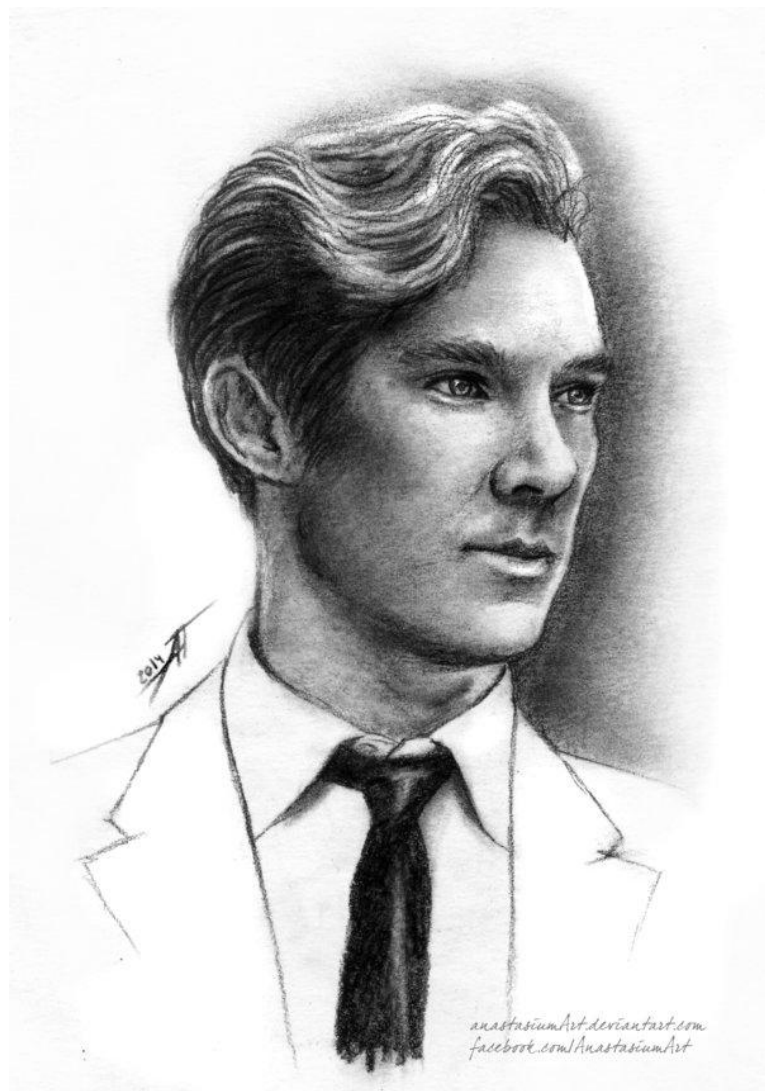
1 2 3

CONSECUENCIAS

2 – LEVE:

4 – MODERADA:

6 – GRAVE:



Nombre: Einar Andunsson.

Alias: VULCANO.

Descripción: Un gigante procedente de Islandia. Ya sin usar sus poderes su musculosa fisionomía impone. Carece de bello corporal.

ASPECTOS

Concepto: "Desde un accidente en laboratorios es como un volcán durmiente."

Complicación: "Temo no poder controlar mis poderes."

"Su piel es dura como una roca."

"Las desgracias me persiguen, pero siempre sobrevivo."

"La paz antes de la tormenta."

ESTILOS

CAUTO +1

FURTIVO 0

INGENIOSO +1

LLAMATIVO +2

RÁPIDO +2

VIGOROSO +3

PROEZAS

Piel de roca ardiente. Debido a que mi piel es una armadura de roca, recibo un +2 cuando defiendo de forma vigorosa cuando intento resistir daños físicos.

ESTRÉS.

O O O

1 2 3

PUNTOS FATE.

Actuales: __

Capacidad de recuperación: 3

CONSECUENCIAS

2 – LEVE:

4 – MODERADA:

6 – GRAVE:



Nombre: Benshajar Jai.

Alias: DJINN.

Descripción: De religión judía, nacido en palestina. Habla correctamente el inglés americano. Viste como un mercenario.

ASPECTOS

Concepto: "Mestizo Djinn de arena, miembro de Hatikva."

Complicación: "Sendero definido de antemano."

"ONESH OLAM (Castigo eterno. Sigue las causas justas)."

"AJAREI HAEREV (Cae la noche. Prefiere el combate furtivo)."

"BARI SESHALEM (A salvo. Confía demasiado en su poder)."

ESTILOS

CAUTO +2

FURTIVO +2

INGENIOSO +1

LLAMATIVO 0

RÁPIDO +3

VIGOROSO +1

PROEZAS

Debido a que puedo transformarme en un tornado, recibo un +2 cuando creo ventaja de forma furtiva cuando estoy en forma de DJINN (torbellino de arena).

ESTRÉS.

O O O

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 – LEVE:

4 – MODERADA:

6 – GRAVE:



PRÓLOGO: ASALTO A LA BASE

Esta escena es una simulación virtual recreada desde el laboratorio de COSMOS. Es el único personaje que lo sabe, para que los resultados no se vean alterados los jugadores deben creer que esto es real (háblalo en privado primero).

Aníbal solicitó esta simulación antes de hacer partícipes al grupo que deberán entrar en acción meses antes de lo planeado. Cosmos deberá evaluar la forma de actuar de cada personaje de forma individual y como grupo.

Según su análisis, estas son las medidas que deberían intentar llevar a cabo:

- Reunificar al equipo.
- Identificar al enemigo.
- Omitir las distracciones que ha creado para cada uno.
- Apoyar al grupo que ofrece resistencia.

Sus habitaciones están en distintos niveles, acaban de llegar a ellas después de un duro entrenamiento. Suena una alarma, asaltan la base. Cada uno debe enfrentar a un grupo de 10 soldados.

GRUPO DE ASALTO.

Bien armados.

Buenos en: Usar sus armas, actuar en grupo.

Malos en: rendirse, actuar a solas.

Estrés: ooooo (diez soldados)

No debería costar acabar con los soldados. Si se les interroga aseguran ser mercenarios, han sido contratados por un grupo que se hace llamar Sol Rojo (no existe). Cuando hayan eliminado la amenaza escucharán una transmisión de una emisoras de los atacantes.

“Todas las unidades, nos hemos hecho con la base. La misión “Anne” ha sido un éxito. Comandos alpha, al nivel 0, un grupo resiste en la sala de control. Prioridad 1 tomad la sala. Comandos beta, los niños del nuevo proyecto soldados del mañana se encuentran en el nivel 2, sector D. Los quiero vivos. Comando Charlie, reuníos conmigo en el nivel 4.”

Adicionalmente, cada jugador obtendrá otros datos. Han sido recreados para distraer de la misión principal.

VULCANO. Reconoce la voz del que habla. La lleva escuchando años, es su padre. Desde niño intenta conocer a sus padres a través de sus fotos y grabaciones. No hay ninguna duda, es su padre, imposible...

Centurion. Una comunicación interna, con interferencias. Un joven se encuentra atrapado en la zona de adiestramiento, en el sector D del nivel 2, pide ayuda.

Benshajar. Durante la transmisión, nota una presencia a su espalda, al girarse, ve a su hermano. “Vaya hermanito, no espera encontrarte aquí.” Luego desaparece haciéndose arena y entrando en un conducto de ventilación.

Si preguntan por Cosmos, este estará en el laboratorio, tras la sala de control, ayudando en las defensas.

Permíteles interpretar sus acciones, y tomar una decisión. Buscar al líder enemigo, reagruparse, defender la zona de control, o investigar cada historia personal. Cuando lo creas oportuno escucharán un zumbido y todo se volverá negro. De pronto una luz cegadora y sin saber aún donde están, se quitan un casco lleno de sensores, la simulación ha acabado, están en el laboratorio de Kauffman. El jugador que interpreta a Cosmos habrá tomado nota, deberá evaluar a sus compañeros (es un ser frío, casi sin sentimientos. Sólo importa lo que es razonable).

Cuando termine esta escena de interpretación, aparecerá el director de la iniciativa DEFCON ZERO, Aníbal.

“Acompañadme”.

PARTE 1 – SALUDAD A DEFCON ZERO.

Escena primera. Zeus, dios del cielo y el trueno.

Aníbal guía a los personajes por la “estación” (no saben que es un vehículo). Pasan por la zona de entrenamiento, soldados ejercitándose en servoarmaduras, pruebas de un traje de camuflaje óptico, pruebas armamento avanzado, ensayos con prototipos de vehículos o armaduras de combate, drones y artilugios de tecnología avanzada.

“Elegí mi alias por Aníbal Barca, líder cartaginés durante las segundas guerras púnicas contra Roma. Perdió la guerra, pero respeto sus valores.

Cuando a él y a su padre le negaron navíos para transportar sus tropas a roma, cruzó el mediterráneo en barcas de pescadores y balsas improvisadas.

Cuando le dijeron que Hispania era una tierra inhóspita la conquistó.

Cuando no había otro camino cruzó los alpes, enfrentando a las tribus bárbaras, y sobreviviendo a una empresa imposible.

Cuando le dijeron podría quedar ciego si no descansaba, siguió, perdiendo la visión de un ojo.

Cuando le dijeron que no podía llegar a Roma, la tuvo temblando durante años.

Es posible que nuestra empresa sea igual de imposible. Pero el nombre que he elegido es mi forma de enseñaros lo que estoy dispuesto a entregar, lo que estoy confiado en sacrificar. Da igual la adversidad, perseveraremos.

Tengo que enseñaros algo.”

Señala una puerta que los personajes nunca han cruzado. Al otro lado hay una enorme sala de control, más de 40 personas trabajan afanadas en diferentes equipos de control, radares y pantallas llenas de datos. “Preparaos, ZEUS gobernará hoy por primera vez el reino de los cielos que le pertenece por derecho”. Las paredes metálicas se elevan, descubriendo el fondo marino a través de cristal blindado. La supuesta estación retumba, se mueve ascendiendo lentamente a la superficie hasta emerger. Finalmente el transporte ZEUS se eleva alcanzando la estratosfera.

En el centro de la sala, una atractiva joven manipula un computador circular de casi dos metros de diámetro.

Aníbal: “Esta es Ana García, nuestra experta en informática y telecomunicaciones. Procede.”

La joven activa varios mecanismos, reproduciéndose en el aire un enorme panel holográfico. Como si las proyecciones fueran reales, Ana las manipula, moviéndolas, cerrándolas o cambiando su tamaño, hasta encontrar un archivo de video que reproduce.

En el video se ve un joven hindú, que se hace llamar a sí mismo Abhijay. Se encuentra en una sala llena de monitores y ordenadores que parecen tener más de veinte años. Proclama pertenecer a un grupo que se autodenomina “nuevo mundo”, y declara a su raza metahumana superior. Denuncia que durante los últimos cuarenta años, esa nueva raza ha sido hostigada, asesinada y torturada, vulnerados sus derechos. Ha llegado la hora de que la evolución se abra camino. No hay lugar para el humano en este nuevo mundo, ha de ser exterminado. El video

cambia de registro, mostrando una zona industrial. Un centenar de personas fuertemente armadas esperan asustadas. Un individuo se acerca. Es enorme, una mole de piel metálica. Comienzan los disparos, las explosiones. El ser parece no inmutarse. Grita mientras extiende los brazos, y comienza la carnicería. En pocos minutos no hay ningún superviviente. El hindú vuelve a ocupar la pantalla. “Este es Aleación, y es sólo uno de nosotros. El fin de la humanidad está próximo, y Estados Unidos será la primera en pagar.”

Aníbal: “Como supondréis, esto acelera nuestra agenda. La iniciativa Defcon Zero estaba planeada para dentro de tres meses, pero tras las imágenes el gobierno ha decidido que seremos presentados mañana por el mismo presidente de los Estados Unidos. Sois la promesa del gobierno a que no estamos indefensos ante esta nueva amenaza, y la única esperanza para el pueblo americano. Preparaos para lo peor, mañana seremos héroes, o seremos olvidados antes de nacer.

Escena segunda. Luchando bajo la mirada de Lincoln.



Los personajes siguen en directo la transmisión del presidente, en un escenario frente al monumento a Lincoln. Miles de personas han acudido a un discurso en honor a las víctimas y la presentación de un plan de contención contra la amenaza metahumana. Durante veinte minutos, el presidente expresa su dolor por las víctimas y su familia, seguido de un mensaje esperanzador, enardecido la grandeza de América y prometiendo que el gobierno está preparado para hacer frente a la amenaza.

Se permiten algunas preguntas, que se desarrollan con normalidad hasta que un periodista pregunta al senador Robert H. Sanders cuál es su postura ante la situación. Sanders da un discurso contundente, asegurando que

su gobierno no permitiría la muerte de civiles, criticando las ineficaces medidas de contención del gobierno. Es hora de tomar la iniciativa en esta guerra, porque aunque el gobierno aún no se ha enterado, estamos en una guerra. Un gran sector del público aplaude su intervención.

El presidente y su equipo abandonan el escenario, dando paso al equipo de prensa del gobierno, que da un discurso de presentación de DEFCON ZERO. Como si de un show se tratara, el escenario se llena de fuegos artificiales, y donde antes sólo había cielo, se dibuja el contorno de ZEUS, que sale de un camuflaje óptico que la hacía invisible. Tres transportes de tropas Gladius salen de los laterales. De las dos primeras desembarcan cuarenta soldados de DEFCON ZERO, perfectamente equipados. La gente aplaude, esperando expectante el contenido del tercer transporte, es hora de la salida magistral de los personajes.

El equipo de prensa los presenta, permitiendo a Centurión, líder de equipo, decir algunas palabras. Cuando está a punto de acabar su discurso, la pantalla dispuesta tras el escenario, donde hasta ahora ondeaba una bandera americana, emite la misma imagen de la sala llena de ordenadores y Abhijay.

“Así que esto es lo que ha preparado el gobierno para defender al pueblo de nosotros. A ver si son capaces de demostrarlo.”

Entre el público un hombre enorme se quita su abrigo. La gente grita al reconocer a Aleación, el monstruo del video. Su piel muta a metal, hunde sus manos en una furgoneta de prensa y la arroja contra el público.

Esta escena se desarrolla en 4 zonas. La idea es que los personajes se vean obligados a separarse para hacer frente a las amenazas simultáneas.

Zona 1: A la derecha del escenario el equipo del presidente intenta evacuarlo hasta los vehículos. “48” intentará asesinarlo antes de que huya. Los personajes pueden intentar impedirlo.

Zona 2: La masa ha enloquecido. Huyen sin control. Hay un vehículo que va a caer sobre ellos. Detener el vehículo tiene una dificultad es de +5. Si no lo consiguen, morirán varias personas, y las dificultades del desafío “Multitud aterrorizada”, aumentará en +1. Si lo consiguen se enfrentarán al desafío sin modificar. Si nadie controla a las masas, morirá mucha gente arrollada y pisoteada.

Zona 3: Enfrentamiento con Aleación, unos 100 metros delante del escenario.

Zona 4: Un grupo de personas enloquecidas está atacando al público. Son fanáticos de Nuevo Mundo.

NOTA DEL AUTOR: Cuando testee la partida, un jugador acudió a la zona 1, otro a la zona 2 y dos jugadores a la zona 3, dejando la 4 para cuando el de la zona 2 terminase. La crítica está pendiente de sus acciones, cualquier error será castigado. Si un jugador está en apuros, o uno de los villanos, estos harán una concesión. 48 dejará caer granadas contra el público, si los jugadores le dejan huir tendrán tiempo de quedar como héroes salvados a niños y civiles. En el caso de ALEACIÓN será similar, pero arrojando rodando hacia el público un vehículo.

Los fanáticos están corrompidos por la sabia alienígena que asoló el universo de Cosmos.

ALEACIÓN

CONCEPTO: Mutante capaz de transmutar su piel en cualquier metal.

COMPLICACIÓN: Confiado.

ASPECTO: Abusaron de él cuando era pequeño

CAUTO+1 FURTIVO+0 INGENIOSO+0 LLAMATIVO+2 RÁPIDO+2 VIGOROSO+4

PROEZAS: +2 Cuando defiende de forma vigorosa aguantando el daño. +2 Cuando ataca de forma vigorosa cuerpo a cuerpo.

ESTRÉS: OOO

CONSECUENCIAS:

LEVE-O MODERADA-O GRAVE-O

48

CONCEPTO: Resucitado del proyecto soldado del mañana.

COMPLICACIÓN: Cegado por la venganza

ASPECTO: Hermano gemelo de Centurión.

CAUTO+2 FURTIVO+1 INGENIOSO+2 LLAMATIVO +0 RÁPIDO+3 VIGOROSO+1

PROEZAS: +2 Cuando ataca de forma rápida disparando sus pistolas. +2 Cuando defiende de forma rápida en combate cuerpo a cuerpo.

ESTRÉS: OOO

CONSECUENCIAS:

LEVE-O

MODERADA-O

GRAVE-O

SEGUIDORES DEL NUEVO MUNDO

Fanáticos.

Buenos en: crear caos, atacar en grupo.

Malos en: actuar por iniciativa.

Estrés: ooooo (diez seguidores)

Desafío – Multitud aterrorizada.

- Reorganizar fuerzas del orden. DIFICULTAD+3
- Calmar a las masas. DIFICULTAD+3
- Crear rutas seguras para abandonar la zona. DIFICULTAD+3

PARTE 2: INICIATIVA ACTIVADA.

Trasfondo.

Los personajes deberían haber quedado como héroes. La prensa se hace eco de que hay un grupo metahumano defendiendo a la población y sin duda hay mucha gente, sobre todo jóvenes, que están entusiasmado con sus nuevos héroes. Pero también hay críticas, a errores reales o rebuscados.

Durante los próximos días, diferentes países y entidades como la ONU, solicitarán apoyo a DEFCON ZERO. **Ana García** tiene un mapa holográfico del mundo, con diferentes señales que muestran los principales conflictos internacionales y marcas donde se ha requerido presencia de DEFCON ZERO. Puedes desarrollar pequeñas aventuras en este interludio.

Si los personajes solicitaron interrogar a alguno de los fanáticos de Nuevo Mundo, podrán hacerlo. Cosmos se percatará inmediatamente de un aro negro en las pupilas, está infectado. No es contagioso, y si lo estudia puede obtener los siguientes datos:

- El parásito alienígena no se comporta igual que en su universo. Se debe a la radiación de este planeta. En su universo, se acabó con el calentamiento global, y el aire es mucho más puro. Curiosamente esta irresponsabilidad les ha salvado, por ahora.
- El compuesto lleva años en la tierra, y ha sido manipulado genéticamente. (Una tirada de ingenioso dificultad +4 permitirá averiguar que se han usado métodos que ya se utilizaron durante el proyecto soldado del mañana).
- El parásito obliga a su huésped a actuar, influyendo en sus pensamientos y sentimientos. Se trata de una mente colmena, debe haber una "reina", o una mente que los controla.
- Se puede desarrollar una cura, Ingenioso Dificultad +5. Pero falta un ingrediente, la sangre de la mente líder.

ESCENA 1: El ayudante de Cosmos.

Aníbal solicitará la presencia de Cosmos. Le pide un informe de las investigaciones, entreteniéndolo durante más de una hora. Finalmente le preguntará porqué ha solicitado muestras de sangre del equipo. Cosmos no lo ha hecho. Aníbal le enseña un mensaje interno, enviado desde su equipo personal. Solo se puede acceder a ese equipo con un lector de huellas, escáner de pupila y reconocimiento de voz.

Interrumpe la escena y describe como cada uno de los otros miembros es solicitado en el laboratorio, para una muestra de sangre.

Un hombre muy mayor, que dice ser ayudante de Kauffman, hará la extracción de sangre. Se trata del Kauffman de este universo, que posee las mismas características fisiológicas de Cosmos, solo que aparenta tener unos 70 años. No hay ningún motivo para sospechar de él, y se mostrará amable con los personajes.

Conflicto armado Tailandia-Camboya por el templo Preah Vihear. Aventura opcional.

El primer ministro camboyano, Hu Sen, solicitó al Consejo de Seguridad de la ONU una reunión urgente acusando a Tailandia de "actos de agresión". El mandatario espera que la comunidad internacional intervenga para "asegurar la seguridad y la estabilidad de la zona".

Ban Ki Moon, secretario general de Naciones Unidas, ha instado a las partes a declarar un alto el fuego inmediato y a buscar una solución duradera para su conflicto, las mismas demandas de EE UU durante el fin de semana.

Cientos de soldados de ambos bandos alrededor del templo, reclamándolo para su país. El terreno fronterizo está minado, y ambas poseen armas pesadas, como lanzacohetes, ametralladores y mortero.

Anibal recomienda entrevistarse con las tropas camboyanas, legalmente propietarias del templo.

Al hacerlo los tailandeses confunden las intenciones y comienza el fuego de artillería. Deberán enfrentar los soldados tailandeses en la jungla a 4 grupos con fusiles, 2 grupos con lanzacohetes y 2 grupos con ametralladora.

Escuadra soldados.

Expertos en combate selvático.

Buenos en: Camuflarse en la selva, atacar en grupo.

Malos en: combatir en terreno abierto.

Estrés-OOOOO (diez soldados)

Lanzacohetes.

Armas destructivas.

Buenos en: Camuflarse en la selva, atacar en grupo.

Malos en: combatir en terreno abierto.

Estrés-OOO (seis soldados)

Ametralladora.

Munición perforante.

Buenos en: Disparar a larga distancia, protegerse en trincheras.

Malos en: Defenderse en cuerpo a cuerpo.

Estrés-OO (cuatro soldados)

Actuar sin matar a nadie requerirá un esfuerzo adicional. Puedes crear el aspecto “contenidos” sobre los personajes. Si no tienen esto en cuenta y matan, serán criticados por la prensa internacional. Si no detienen el fuego de mortero sobre las ruinas, también serán criticados.

PARTE 3.

Prisión Federal Supermax de Florence (Colorado).

El grupo terrorista “Nuevo Mundo” ha atacado uno de los baluartes de seguridad americanos, la prisión Supermax de Colorado. En ella se encuentran los presos más peligrosos de estados unidos, terroristas como [Zacarias Moussaoui](#), [Ted Kaczynski](#) (conocido como Unabomber) o [Eric Rudolph](#); condenados por espionaje como [Robert Hanssen](#) o [Kendall Myers](#); líderes de organizaciones criminales relacionadas con el narcotráfico como [Haji Bagcho](#) o [Osiel Cárdenas Guillén](#); además de presos trasladados por asesinar a funcionarios de prisión.



Abhijay anunció en un video emitido a nivel internacional, que tienen más de 100 rehenes, funcionarios de prisión, personal de seguridad y limpieza, 8 agentes de traslado de detenidos, y, lo peor de todo, 6 corresponsales europeos que investigaban un posible quebrantamiento de las leyes internacionales respecto al trato de presos.

Sus exigencias:

- Perímetro de más de 300 metros de la prisión.
- Tres aviones blindados tipo Stealth de transporte de tropas.
- Que el equipo DEFCON ZERO entre en la prisión por la puerta principal, y sigan sus indicaciones.

Tras 10 horas, si no se cumplen sus exigencias, matarán a un rehen cada 15 minutos.

ESCENA 1. El perímetro

El coronel James J. Jonshon, al mando de las tropas militares, tiene órdenes de colaborar con el equipo de DEFCON ZERO. Los jugadores pueden hablar con él, les facilitará a disgusto tantos datos como le sea posible, hosco y sarcástico.

Les informará de las exigencias, los transportes han llegado y el perímetro ha sido respetado. No quieren hablar con negociadores, solo con DEFCON ZERO.

ESCENA 2. En la boca del lobo.

Las vallas y puertas de la prisión estarán abiertas. Hay flechas dibujadas con lo que parece sangre, marcando un camino.

Los personajes escuchan por megafonía la voz de Abhijay: “Si no seguís las reglas, los rehenes empezarán a morir a montones. No es tan difícil hacer caso a unas sencillas indicaciones.”

Hay puertas e indicaciones que llegan a un habitáculo grande, aparentemente la entrada a las oficinas del recinto. Hay varios televisores amontonados, junto a varios cadáveres, sólo muestran lluvia. Al acercarse, los televisores emiten grabaciones de seguridad. Dos hombres entran destrozando las defensas de la prisión, aleación y 48. A su paso, las puertas de seguridad se abren, la prisión parece obedecerles. Alguien ha hackeado el sistema de seguridad. En cuestión de minutos, toman la prisión.

La imagen cambia a la conocida sala llena de Abhijay, que está de pie, sonriendo con mirada histérica. “OS VEOOOOO”. Sin dejar que acabe la frase, dos grupos de 10 presos con armas de asalto y armaduras antidisturbios atacarán, liderados por Joseph Lincoln, un exmilitar estadounidense que acudió a una manifestación con un fusil de asalto y asesinó a 12 manifestantes, hirió a más de 30 y se entregó ante las cámaras, sonriendo. Tendrán una invocación gratuita al aspecto emboscada.

JOSEPH LINCOLN.

Exmilitar traumatizado por la guerra.

Bueno: combate urbano, emboscar, a cubierto.

Malo: atender a razones.

Estrés-OO

Como es un experto estratega obtiene +2 cuando crea ventajas.

PRESOS

Pertrechados con armaduras antidisturbios y armas de asalto.

Buenos: disparar, evitar el cuerpo a cuerpo.

Malos: sacrificarse por la causa.

Estrés-OOOOO (diez presos)

ESCENA 3. Dentro del laberinto de la prisión.

Abhijay aplaudirá a través de las cámaras. “Bien, bien. Divertido. Pero no es nada comparado a lo que os espera al lado. Yo me daría prisa...”

En las oficinas encontrarán decenas de monitores rodeando a dos hombres sentados en sillas, vestidos como presos con sacos en la cabeza. Un cepo rodea sus cabezas, una tableta electrónica y un botón rojo cuelgan del cuello. Ambas tabletas muestran un cronómetro con diez minutos y el rostro de Abhijay. El izquierdo sonríe, el derecho está triste, muecas son fingidas y burlonas. El resto de monitores muestran a Abhijay fingiendo ser público aplaudiendo y gritando, excepto uno que tiene un micrófono.

“Bienvenidos al nuevo programa: “acierta o morirán”. Contamos con la inestimable colaboración de un guardia de prisión, el señor Mike Ronald, y el terrible terrorista Umar Farouk, preso en estas instalaciones. Nuestros concursantes deberán adivinar quién de los dos

es el guarda, y apretar el botón de su pecho antes de que se acabe el tiempo. Si aciertan, el guardia vivirá y el preso morirá. Si fallan, ambos morirán. ¡Nunca digáis que este programa no tiene emoción!

Si usan algún poder, no elijen a ninguno o intentan joderme incumpliendo las reglas, ambos morirán.

¡Que empiece el concurso!

Uno de los colaboradores, está triste (el público dice ooooohhh). El otro, está alegre (todos aplauden). Uno de ellos, siempre dice la verdad. El otro siempre miente. Podéis hacer UNA SOLA pregunta a uno de los dos, y él responderá SI, o NO. Luego tendréis que elegir. Por la vida del señor Mike Ronald, padre de tres hijos y esposo ejemplar, ¿Cuál de los dos es el guarda?"

Hay bombas bajo cada silla, que las hará explotar si hacen trampas. Dificultad (+6) defenderse de ella. Detener el cepo tendrá una dificultad de (+3), pero se activará la bomba, y matará a ambos.

Se puede resolver el acertijo. Si lo deseas, pueden superarlo con una tirada de superar de forma ingeniosa, dificultad +6. Estarán tensos, en situación de vida o muerte, por si quieres invocar aspectos en su contra.

Solución: El de la cara alegre en la Tablet es el auténtico guarda. Para acertar, deberán preguntar a cualquiera de ellos que es lo que respondería el otro si le preguntasen si es el guarda. Uno de ellos mentirá, y el otro dirá la verdad, así que siempre será lo contrario a lo que digan.

NOTA DEL AUTOR: Este acertijo es un homenaje a la película "Dentro del laberinto". Busca en internet: "acertijo de las puertas dentro del laberinto" y encontrarás la escena y explicaciones si la mía no es suficiente.

Si aciertan, el guarda vivirá, y el cepo del preso se activará, matándolo desagradablemente. Si fallan o elijen, ambos morirán.

ESCENA 4. Buffet libre.

Los personajes recorrerán un pasillo, mientras Abhijay les explica por megafonía lo que sufren los presos (puedes buscar datos de esta prisión real en internet) y ese no es el peor secreto. Llegarán al comedor, en cuyas puertas está escrito con sangre: "Bienvenidos, esperamos que tengáis hambre". Abhijay por megafonía: "Al otro lado del comedor, está vuestro destino".

El comedor es enorme. Han apartado las mesas y las sillas, a modo de trincheras. Tres grupos de presos los estarán esperando, con armas cuerpo a cuerpo y escudos antidisturbios. Parecen tranquilos.

Una tirada de cauto dificultad +4, y verán que tienen máscaras de gas ocultas con trapos y cascos antidisturbios. Dos presos ocultos arrojan granadas de gas desde los laterales, antes de huir. Los que no superaron la tirada tendrán una invocación gratuita a favor de los enemigos al aspecto "gas lacrimógeno".

PRESOS CON GRANADAS DE GAS.

Especialistas.

Bueno: arrojar granadas, huir.

Malo: quedarse hasta el final.

Como son especialistas reciben +2 cuando arrojan granadas para crear ventajas.

PRESOS.

Armaduras antidisturbios, porras y cuchillos.

Buenos: cuerpo a cuerpo.

Malos: defenderse si no pueden usar el escudo.

Estrés-OOOOO (diez soldados)

ESCENA 5. Secretos.

Se abrirá una puerta camuflada entre hornos y congeladores. Las flechas indican cómo llegar a un asesor, que se activa cuando están entro.

Por megafonía, se escucha a Abhijay.

“¿Creíais que los presos de arriba viven mal? ¿Qué se vulneran sus derechos?

Los que residen aquí están mucho peor.”

El ascensor, los lleva a un espacio gigantesco, con unos 30 tanques llenos de un líquido azulado que parecían haber contenido personas por los tubos y cables del interior. Está oscuro, no se ve nada a excepción de los tanques, iluminados con luz azulada.

Por megafonía:

“Coma inducido. Tecnología avanzada que bloquea las comunicaciones del cerebro a través del sistema nervioso. Son vegetales. Pueden ver, oír y sentir, pero son incapaces de parpadear. Son conscientes de lo que pasa, de las investigaciones y operaciones sin anestesia. Ven pasar el tiempo, sin hablar, sin relacionarse, solo esperando la siguiente tortura. Algunos llevan más de 15 años. Algunos son asesinos, seres descontrolados que mataron a decenas de personas. Otros sencillamente manifestaron su poder en público. En ningún caso esta es forma de vivir. Sería más humanitario acabar con sus vidas. ¿No me creéis, preguntádselo a ellos?”

Las luces se encienden. Al fondo, delante de una puerta doble, un hombre juega pasando algo de una mano a otra, parecen rayos. Sombras se mueven a su alrededor, una salta entre dos tanques, y unos tentáculos oscuros se retuercen en la oscuridad.

Hay 4 metahumanos intentando retener a los personajes durante 5 asaltos. Al otro lado de las puertas, intentan utilizar uno de los inventos de Cosmos, traídos de su dimensión, un teleportador que comunica dos terminales. Han recreado este Show para tener tiempo de instalar y activar este terminal, que comunica con otro activado previamente.

Pasados 5 turnos los enemigos darán concesiones para huir, puede que dejando atrás a uno o dos de los suyos. Si consiguen atravesar las puertas antes, encontrarán 1d10 metahumanos pendientes de usar el teletransporte. Cuando 48 ve al grupo cruza el portal y lo desactiva desde el otro lado. En este caso, sin vía de escape, casi todos se rendirán y volverán a ser capturados, puede que alguno luche hasta el final.

Si un personaje cae inconsciente, al no poder usar estrés o consecuencias, describe como muere. Te animo a que hagas todo lo que esté en tu mano para llegar a este término, pues en realidad no está muerto, sino que es una entrada genial para un nuevo personaje, Ilusión.

Energy

CONCEPTO: Capaz de absorber cualquier tipo de energía y expulsarla.

COMPLICACIÓN: Psicótico.

ASPECTO: Diez años deseando vengarse.

CAUTO+0 FURTIVO+1 INGENIOSO+1 LLAMATIVO+2 RÁPIDO+3 VIGOROSO+2

PROEZAS:

Recibe +2 cuando defiende absorbiendo energía de ataques de forma vigorosa.

Recibe +3 cuando ataca tras haber absorbido energía.

ESTRÉS-OOO

CONSECUENCIAS:

LEVE-O MODERADA-O GRAVE-O

Alimaña

CONCEPTO: Mutante medio animal, superagil superfuerte.

COMPLICACIÓN: Más animal que hombre.

ASPECTO: Su parte animal le controla cuando está furioso.

CAUTO+0 FURTIVO+1 INGENIOSO+1 LLAMATIVO+2 RÁPIDO+2 VIGOROSO+3

PROEZAS:

Una vez por combate tiene +3 a un ataque al lanzar una púa tóxica de su garganta.

ESTRÉS-OOO

CONSECUENCIAS:

LEVE-O MODERADA-O GRAVE-O

Medusa

CONCEPTO: Mutante que controla su pelo a voluntad.

COMPLICACIÓN: Confiada en sus capacidades.

ASPECTO: Su pelo puede crecer y encogerse, y es extremadamente duro.

CAUTO+1 FURTIVO+2 INGENIOSO+0 LLAMATIVO+3 RÁPIDO+2 VIGOROSO+1

PROEZAS:

Recibe +2 cuando ataca de forma furtiva con su pelo.

Recibe +2 cuando defiende de forma llamativa, utilizando su cabello como escudo.

ESTRÉS-OOO

CONSECUENCIAS:

LEVE-O MODERADA-O GRAVE-O

Sombra

CONCEPTO: Mutante capaz de transformarse y controlar sombras.

COMPLICACIÓN: Su poder se diluye en zonas con poca sombra.

ASPECTO: Experto asesino.

CAUTO+1 FURTIVO+3 INGENIOSO+2 LLAMATIVO+0 RÁPIDO+2 VIGOROSO+1

PROEZAS:

Recibe +2 cuando ataca de forma furtiva desde las sombras.

Recibe +2 Cuando defiende de forma furtiva sumiéndose en una sombra.

ESTRÉS-OOO

CONSECUENCIAS:

LEVE-O MODERADA-O GRAVE-O

ESCENA 6. No hay victoria.

Si un personaje “murió”, en realidad está vivo. Una metahumana conocida como Ilusión creó un espejismo de su muerte, mientras ponía a salvo el verdadero cuerpo. Cuando los enemigos hayan huido o estén atrapados o inconscientes, se mostrará a sí misma y al jugador que salvó, rompiendo el espejismo.

Ilusión, Elisabeth Henson, descubrió con 16 años que podía engañar a la mente (no a las cámaras ni tecnología) y crear ilusiones. Durante 3 años vivió a lo grande, estafando millones de dólares o haciéndose pasar por famosa. Fue apresada, y llevada a esta prisión de máxima seguridad, donde lleva en coma inducido más de dos años. Ha sido una tortura. Dice haber sido plenamente consciente de todo lo que pasaba, de las pruebas, de los abusos. Cree que es más castigo del que merecía.

Cuando llegaron esos hombres (48 y aleación) y fueron sacándolos del tanque uno a uno, e inyectándoles una sustancia negruzca. Ella creó una ilusión de sí misma cuando se lo inyectaron, cayendo el líquido al suelo. (Pueden coger una muestra). Permaneció en las sombras hasta que llegaron los personajes, quiere ayudarles, pero necesitan que la saquen de allí.

Al otro lado de las puertas está la máquina teleportadora que Cosmos diseñó. No se puede usar puesto que la otra cabina ha sido desconectada, y no hay forma de saber dónde se encuentra.

En un laboratorio, los personajes encuentran a los rehenes, están a salvo.

Si investigan la sustancia que iban a suministrarle a Ilusión descubrirán lo mismo que con los fanáticos de nuevo mundo (ver PARTE-2).

PARTE 4. La paz que precede a la tormenta.

Escena 1. EL CONSEJO.

Aníbal comunica al grupo que el consejo encargado de evaluar la viabilidad de la iniciativa ha paralizado sus funciones, organizando una reunión en tres días.

En una sala de conferencia de ZEUS, los personajes asisten a la conferencia, están a la espalda de Aníbal, tienen instrucciones no hablar si no se les pregunta.

El consejo, 8 siluetas en videoconferencia (solo ven un contorno negro, con voz distorsionada), evalúan el comportamiento del equipo, enumerando las acciones que han provocado una mala publicidad, los fallos cometidos y los fracasos.

Aníbal acepta la culpa, diciendo que el grupo solo obedecía órdenes. El consejo acepta la dimisión de Aníbal, y el ascenso de un nuevo director a la iniciativa impuesto por ellos.

Los jugadores podrán enfrentar al consejo. Solo su imaginación puede guiar esta escena. Si haces tiradas, el consejo tiene +4 (buenos y apoyados por un máximo de dos) frente a llamativo o ingenioso, dependiendo de lo que hagan.

Lo máximo que pueden conseguir es un periodo de inactividad de varios días. Lo normal es que Aníbal acabe destituido al menos temporalmente. Lo peor es que sometan a Aníbal a un consejo de guerra (o decreten a todo el grupo DEFCON ZERO al margen de la ley).

Sea como sea, los personajes deberán pasar desapercibidos los próximos días, aunque pueden usar las instalaciones de ZEUS, retenida en una base del gobierno (a no ser que estén al margen de la ley y crees una miniaventura escapando).

Escena 2. ¿Una trampa?.

Abhijay se pone en contacto con los jugadores, por medio de un correo o hackeando su teléfono u ordenador. Asegura tener respuestas, que el destino de la humanidad depende de ello. Les da una localización, un bunker secreto bajo unas instalaciones gubernamentales no militares.

Ilusión se presta a ayudarles. No es demasiado difícil infiltrarse en el edificio con la ayuda de ilusión, y no te costará recrear la escena si entran a la fuerza. El edificio tiene vigilancia mínima en el exterior, un empleado de seguridad que solicita tarjetas gubernamentales para entrar. En el sótano, hay unas 20 personas simulando ser funcionarios, pero está claro que son agentes encubiertos. No les costará encontrar un ascensor con un mecanismo de bloqueo sofisticado, aunque se abre cuando los personajes se acercan. Dentro, Abhijay se pone habla por megafonía.

“Gracias por venir. Quiero que confiéis en mí, sé que no lo merezco, pero descubriréis que no soy el monstruo que creéis.”

El ascensor baja. Las puertas se van abriendo a través de un largo pasillo, con focos encendiéndose a su paso, deslumbrándolos, hasta llegar a una gran sala octogonal. Alrededor de la sala, hay dispuestos innumerables equipos informáticos, servidores conectados por unos cables por los que pasan haces de luz azulada. Con miles de pequeñas luces rojas parpadeando.

En el centro de la sala hay un mega-ordenador, también octogonal, coronado por una especie de cápsula de unos dos metros. Hay un pequeño altar frente a la cápsula, donde descansa un marco con una foto antigua, más de 20 años. En ella se ve a un hombre de origen hindú, con quien un niño en su rodilla. La sala es igual a la imagen de Abhijay cuando sale en antena.

“Bienvenidos a mi hogar. Os he traído aquí para daros tantas respuestas como me sea posible, y luego, a pedir os un favor.”

Los personajes pueden hacer tantas preguntas como deseen, esto es lo que sabe Abhijay.

- Nuevo Mundo comenzó con buenas intenciones, acabar con la tiranía del gobierno sobre los metahumanos. Pero ahora está controlada por el Kauffman de esta dimensión, y a su vez, este está sometido a la voluntad de una entidad alienígena.
- Han conseguido manipular la sabia alienígena para controlar las mentes de aquellos a los que se la inyectan, pero necesitan previamente la sangre de la víctima (los personajes recuerdan que Kauffman tiene su sangre).
- La mente alienígena que controla a Kauffman parece pretender acabar con la especie humana, no sabe por qué.
- 48 es el hermano gemelo de Centurión. Es cierto que murió, pero de algún modo que desconoce, Kauffman consiguió revivirlo. Desde entonces lo idolatra, más que a un padre, y haría lo que fuera por él.
- Puede darles información sobre el paradero de Kauffman, en una base en Alaska, la misma donde entrenaron a Centurión.
- Kauffman está a punto de encontrar la forma de contagiar nuevos huéspedes sin manipular genéticamente su sangre y la sabia alienígena. Deben detenerlo antes de que lo consigan.

Esto debe ser lo último que explique.

- El padre de Abhijay es el director de estas instalaciones, el mismo de la foto. Su trabajo era contener a los metahumanos y diseñó los tanques de coma inducido. Cuando Abhijay mostró sus poderes (podía controlar las máquinas con la mente), su padre lo llamó monstruo, y lo apresó con el resto de los metahumanos. Los guardias eran los auténticos monstruos. Fue testigo de torturas y atrocidades, incluso violaciones. El peor de todos era Mike Ronald, el funcionario que tenía el cepo en la prisión supermax. Un día su padre lo rescató, y Abhijay pensó que era por amor. Lo trajo hasta aquí donde lo sometieron a bárbaros experimentos y operaciones, intentando aprovechar sus capacidades.

La capsula se abre, mostrando un cuerpo mutilado, sin brazos ni piernas. Cables con esa energía azulada penetran en su cuerpo. Hay un tubo con una sustancia blanquecina que entra en el cuerpo y otro tubo con una sustancia negruzca que sale de él. Está en animación suspendida, y hay decenas de sensores pegados a su cuerpo. Una atrocidad.

- Su padre diseñó protocolos que anulaban su voluntad, pero Kauffman lo liberó y mató a su padre. Kauffman es ahora quien lo utiliza. Dejó activos protocolos por los que no puede autodestruirse. Lo ayudó hasta ahora porque su intención era liberar a los infelices que estaban en la prisión que su padre creó, ahora su vida no tiene sentido. Les pide, por favor, que lo desconecten, que lo dejen descansar.

Si no lo desconectan voluntariamente, se activaran los protocolos de defensa del habitáculo. 8 torretas en el techo y 10 drones de combate con armas láser.

“Por favor. Dejadme descansar, he sufrido demasiado, necesito descansar. Ya solo siento dolor.”

Si intentan usarlo, como inteligencia artificial, por ejemplo, o sencillamente dejarlo vivo, atacará.

Ametralladoras mecanizadas de aleación resistente.

Daño escabroso.

Buenos en: disparar, resistir daños.

Malos en: estar vivos.

Como están controladas por una mente humana, tienen +2 a disparar.

Estrés-OO

Pequeños drones con armas laser.

En continuo movimiento.

Buenos: disparar, ser difíciles de impactar.

Malos: estar vivos.

Como son muy ágiles y pequeños, reciben +2 cuando defienden siendo difíciles de impactar.

Estrés-OO

PARTE 5. Salvando a la humanidad.

Los personajes tienen información de la localización de la base. Se trata de una estación secreta en Alaska, donde experimentaron con John Doe 47 y 48 (Centurión y su hermano gemelo). Deberían derrotar a Kauffman antes de que consiga terminar sus investigaciones, pero depende del director posponer esta parte.

Es posible que quieras utilizar a los metahumanos que se han fugado de la prisión para algunas pequeñas aventuras hasta que lleguen a la base. Puede que los jugadores quieran rescatar a Aníbal si fue apresado por el consejo, e incluso “robar” la aeronave ZEUS y que DEFCON ZERO siga al margen de la ley. No debería ser difícil idear una emocionante aventura contra el gobierno, quedando los personajes temporalmente al margen de la ley.

Sin embargo, este es el final de la aventura. Hay muchas opciones de continuar una campaña, pero aquí se cierra el arco argumental que he creado.

Después del arduo camino recorrido, los personajes deberían haber podido crear unas cuantas proezas adicionales, y quizás añadir un +1 a un estilo. Puede que sea el momento de añadir otro +1.

Escena 1. La base abandonada.

Centurión les lleva hasta el lugar donde se crio, una base, supuestamente abandonada, oculta en un lugar recóndito de Alaska. Al llegar parece que es cierto, no hay signos de vida en mucho tiempo. La nieve ha tapado casi toda la estación, las antenas están inservibles y varios módulos exteriores han desaparecido por las inclemencias del tiempo.



Lo que se ve no es más que una fachada, la verdadera estación se encuentra bajo tierra. Cuando se acercan, ven moverse varias figuras. Son 48, aleación y dos metahumanos (los que sobrevivieron durante el acto en la prisión supermax, o dos nuevos que puedes crear similares).

48 se quita el casco, mostrando su rostro deforme. Levanta las manos, y se separa del grupo. Si se lo permiten, intenta hablar con el grupo, y en especial con su hermano: “No creas las mentiras del gobierno. ¿Sabías que teníamos familia? Nuestra madre murió en el parto, pero tenemos una hermana, con dos hijas preciosas. Nuestro hermano es cirujano, uno de los solteros más solicitados de Manhattan (tiene informes que lo demuestran, con imágenes). Trabajas para un gobierno corrupto, que hace mucho que no defiende la justicia, no son mejores que nosotros. Únete a nosotros, ayúdanos a crear un nuevo mundo.”

Realmente cree en sus palabras, y la mente alienígena elimina cualquier síntoma de rebelión, lo que hace que resulte imposible convencerlo. Si hay una negativa, le dirá a

Centurión que no es nada personal, momento en el que se lanza al ataque. Cada uno de ellos tiene una jeringuilla con la sabia negra manipulada genéticamente con la sangre de los personajes. Si los personajes cayeran inconscientes, se les inyectarían la sabia mezclada con su propia sangre. En varias ocasiones durante el combate, no en cada turno, ellos intentarán inyectarles la sabia, para lo que deberán realizar un ataque y superarles por tres aumentos.

Si termina el combate y ninguno ha sido contagiado, encontrarán la jeringuilla con su nombre, y podrán destruirla. Es la única muestra que existe.

Si le inyectan la sabia a algún personaje, deberá luchar para resistirse a la mente alienígena, que intenta hablarles desde su subconsciente. Deberán hacer una tirada de superar de forma cauta o vigorosa, con dificultad+4. Deberán resistirse cuando se la inyectan, al encontrar a Kauffman y cuando sea dramáticamente adecuado. Hasta conseguir la cura, tendrán el aspecto “Luchando por no ceder a la mente alienígena”, que puedes usar en el combate. Si fallan resistiendo la mente alienígena, no podrán actuar hasta el próximo turno, cuando deberán tirar de nuevo, repitiéndose el proceso. Pídeles que anoten los fallos, para darle emoción. Depende del director que tras un número de fallos (3 por ejemplo) los personajes acaben siendo controlados, y se unan al enemigo, aunque mi consejo es que se le siga dando la oportunidad de volver en sí, puede que incluso de forma gratuita cuando la historia lo pida y vayan a ser derrotados. Pueden concentrarse un turno para crear una ventaja con dificultad +2, y el siguiente turno tener más posibilidades de resistirse.



Escena 2. El laboratorio del proyecto Soldado del Mañana.

La base parece totalmente abandonada, la mayoría de las salas derruidas. No tardan en escuchar ruidos, que los llevan hasta un laboratorio que ha sido restaurado y equipado. Encontrarán un terminal teleportador idéntico al de la prisión. Kauffman (el que les tomó muestras de sangre, diciendo ser ayudante de Cosmos) se mueve vigoroso, trabajando, sin prestar atención a los personajes.

“Si, si. Estoy a punto. Sólo un poco más y podré controlarlos. A ella y a todos. Si, el dolor desaparecerá y volveré a ser el amo de mi mente. No, no puedes impedírmelo. Te venceré, saldrás de mi mente, soy demasiado inteligente, llevo mucho tiempo preparándome, no puedes vencerme.”

Habla sólo y ha enloquecido, debe ser interpretado como un trastornado. Si intentan hablar con él, pueden descubrir:

- Mientras trabajaba en el proyecto soldado del mañana cayó un meteorito. Encontró la sustancia alienígena y empezó a estudiarla en secreto.
- Con la sabia resucitó a 48, su hijo, su pequeño.
- Descubrió que la sustancia podría acabar con las peores enfermedades, y crear un ser

humano superior. Es su obligación como científico mejorar la raza, conseguir el ser perfecto.

- Tienen que ayudarlo a controlar a la mente alienígena. Si los personajes le ayudan, les dará poder, longevidad, vida eterna. Acabará con el hambre, el sufrimiento, las guerras. Dominará las emociones humanas, no habrá crimen ni pecados. Sólo una raza superior, sin gobiernos corruptos, sin muerte, sin dolor.

Es imposible razonar con él. Se pondrá nervioso y sacará una pistola intentando matar a los personajes. Si lo atacan o atrapan, parecerá asustado, luego, aunque lo hubiesen matado, comenzará a reírse de forma histérica. Sus heridas se llenarán de sabia negra que las regenerará, y una coraza de esa sustancia recubrirá su cuerpo. Se crearán filamentos expandiendo sus miembros, su torso, y generará tentáculos y protuberancias, convirtiéndose en un engendro de más de 5 metros de altura. La mutación se mueve increíblemente rápido, además de ser sorprendentemente fuerte. Ataca a los personajes con furia.

Mutación de Kauffman.

CONCEPTO: Entidad alienígena manipulada genéticamente.

COMPLICACIÓN: Monstruo sin consciencia propia, manipulado por una mente alienígena que quiere destruir la humanidad.

ASPECTO: La sabia reconstruye su cuerpo y lo regenera.

ASPECTO: Puede convertirse en líquido y volver a adquirir forma física.

ASPECTO: La entidad alienígena no permitirá que los héroes escapen.

CAUTO+4 FURTIVO+0 INGENIOSO+4
LLAMATIVO+4 RÁPIDO+5 VIGOROSO+6
PROEZAS:

Recibe +2 cuando defiende de forma rápida descomponiéndose y volviéndose a formar.

Recibe +2 cuando ataca de forma vigorosa estrangulando con un tentáculo.

Recibe +3 cuando ataca de forma rápida después de defender exitosamente un ataque cuerpo a cuerpo.

ESTRÉS-OOOO

CONSECUENCIAS:

LEVE-O MODERADA-O

GRAVE-O

Epílogo.

La sangre de Kauffman es el ingrediente final para la cura.

Los personajes deberán tomar una decisión. Hacer pública las investigaciones de Kauffman, salvando la iniciativa DEFCON ZERO pero creando el pánico en la humanidad, o actuar de forma independiente, tras liberar a Aníbal y la nave Zeus, acabando con los resquicios de la sabia en la tierra.

Si Cosmos vuelve a su dimensión, no quedará nada. Los planetas humanos han sido invadidos por la raza alienígena que controla la sabia, utilizando los recursos como una plaga. No hay mundo que salvar.

Si lo mataron, cumpliendo su petición, Abhijay vuelve a contactar con los personajes. Aunque el humano está muerto, su conciencia ha tomado forma de inteligencia artificial, convirtiéndose en un poderoso aliado.