

SI VIS PACEM, PARA BELLUM



Escrita por [+Seregras](#) y [+NowLoading](#)



Escena inicial: el búnker

*21:30 del 31 de octubre del 2046.
Hace 12 horas 6 miembros de las
fuerzas especiales del país
recibieron en sus teléfonos móviles,
un SMS con los códigos de
seguridad del protocolo de
emergencia. Como resultado,
abandonaron su localización y se
dirigieron al búnker de emergencia
para operativos especiales, en el que
debían recluirse hasta recibir nuevas
órdenes a través de la estación de
código morse.*

Flashback (opcional): Para darle carga emocional a la partida, se puede describir una visión a cada equipo que representará parte de los acontecimientos que verán al final de la aventura.

- *Equipo alfa:* Los jugadores tienen una visión sobre la habitación en la que se guardan los códigos nucleares, y además observan como el ordenador les da problemas.
- *Equipo tango:* visión sobre las crisálidas alienígenas, la puerta al arsenal nuclear, e indicios de persecución.

Situación: los PJs se encuentran en el búnker, pero son incapaces de saber si están en un simulacro o en un operativo real. Uno de los PJs (el parasitado), es el único con señales de haber luchado para llegar hasta el búnker. El panel morse muestra el siguiente texto:

Alerta: pandemia química

2 equipos requeridos---

- A. **Misión Equipo Alfa:** acceder al subterráneo del ministerio de sanidad, el edificio Dreyfus, y localizar el módulo B140, que contiene códigos de desprotección del arsenal nuclear. Transmitir los códigos al equipo tango mediante el canal seguro del ministerio.
- B. **Misión Equipo Tango:** acceder a la base Charlie, y localizar el hangar de material nuclear, consiguiendo su extracción mediante los códigos proporcionados por el equipo alfa mediante la conexión segura del ministerio.

Recomendaciones: evitar el contacto con los civiles y evitar también el empleo de vehículos motorizados.

Complicación menor: los PJs deben prepararse para evacuar el búnker, sin saber a qué se enfrentan.

Equipo Alfa: Escena 1

Situación: los PJs deben atravesar una ciudad aparentemente

evacuada, en la que la población ha desaparecido, para alcanzar el edificio gubernamental. El camino tiene una duración de 2 horas a pie.

Complicación menor 1: los PJs se encuentran con uno o más supervivientes, heridos y presas del pánico, que exigen ayuda y comida. Los supervivientes parecen traumatizados y varios de ellos actúan erráticamente (parasitados).

Complicación menor 2: un avión anfibio descarga una extraña nube amarillenta sobre las calles. Al contacto, provoca extrañas convulsiones... Afortunadamente se disipa en cuestión de minutos.

Complicación mayor: en la lejanía, la silueta de una gigantesca explosión nuclear ilumina el cielo, haciendo que el destello deslumbre a los PJs. La onda expansiva causa temblores en las estructuras cercanas, y la nube de polvo abrasa a aquellos que no busquen cobertura.

Equipo Alfa: Escena 2

Situación: los PJs alcanzan el edificio Dreyfus, en donde parece que un cruento combate acaba de tener lugar. La destrucción es palpable, y los sistemas de seguridad han fallado, por lo que puede que el interior guarde peligrosas situaciones.

Complicación menor 1: el edificio no dispone de electricidad, sino que

sólo están activas las luces y servicios de emergencia auxiliares. La visibilidad es escasa, y habrá trampas rudimentarias y barricadas a superar.

Complicación menor 2: el ordenador de emergencia en la base del edificio sólo dispone del 6% de energía restante, lo suficiente para una carga de datos. Los archivos que aparecen disponibles son:

- Códigos de extracción nuclear
- Vacuna antiparasitaria (prototipo y localización)

También hay una estación morse para enviar datos a las otras bases seguras.

Complicación mayor: una serie de humanos parasitados al completo y con apariencia casi alienígena, acompañados de uno de los extraterrestres, atacan al grupo. Los parasitados llevan armas humanas, y el alienígena es monstruoso.

Final: los PJs deben tomar una decisión difícil pasado el enfrentamiento alienígena. De ello dependerá la misión del equipo tango.

Equipo Tango: Escena 1

Situación: los PJs deben atravesar una ciudad aparentemente evacuada, en la que la población ha desaparecido, para alcanzar el edificio gubernamental. El camino tiene una duración de 2 horas a pie.

Complicación menor 1: en una de las calles infestadas de muertos y restos humanos, los cadáveres comienzan a hincharse peligrosamente. La mayor

parte de ellos estalla violentamente liberando esporas infecciosas.

Complicación menor 2: Mensaje en radio de un mando militar:

“¡Aquí el sargento Stevenson, son los rusos! ¡los rusos! Están disparando armas químicas, aquí... fhgdgsd”

Complicación mayor: un helicóptero tripulado por parasitados comienza a perseguir y a abrir fuego contra los PJs. Si llaman mucho la atención, más parasitados les perseguirán por tierra. en la lejanía. Cuando estén arrinconados o próximos a ser capturados, la silueta de una gigantesca explosión nuclear iluminará el cielo, haciendo que el destello deslumbre a los PJs. La onda expansiva causa temblores en las estructuras cercanas, y la nube de polvo abrasa a aquellos que no busquen cobertura.

Equipo Tango: Escena 2

Situación: los PJs alcanzan la base Charlie, en donde parece que un cruento combate acaba de tener lugar. La destrucción es palpable, y los sistemas de seguridad han fallado, por

lo que puede que el interior guarde peligrosas situaciones. No hay cadáveres.

Complicación menor 1: uno de los corredores principales acaba en una puerta bloqueada por unos escombros. Si los PJ limpian la entrada, la puerta se derribará y mostrará a varios cadáveres parasitados que empiezan a hincharse peligrosamente.

Complicación menor 2: Llegados al laboratorio, previo a la sala de arsenal nuclear, encuentran una pared de cristal insonorizada que contiene mesas de experimentación, y a un científico encerrado. El científico está parasitado y a punto de convertirse en un alienígena, pero los PJs deben decidir si liberarle o no. A su lado, un ordenador muestra en pantalla: “transmisión equipo alfa: los códigos de acceso son 12-55-99

Complicación mayor: En la antesala del arsenal nuclear hay X crisálidas con una serie de tejidos viscosos, de tamaño enorme. Las crisálidas se rompen, y liberan a una serie de criaturas.

Final