

The image is a promotional graphic for the anime 'Walküre'. At the top, a large eagle with spread wings is perched on the title 'WALKÜRE', which is rendered in a stylized, metallic, red-outlined font. Below the title is a circular emblem featuring a skull. The background shows a futuristic cityscape with a large, curved structure and a blue sphere in the sky. In the foreground, a large, dark, metallic aircraft is shown from a low angle, flying over a body of water. The aircraft has the name 'SHINANO' and a red sun emblem on its side. The overall scene is set against a backdrop of a blue sky and a body of water.

# WALKÜRE

## LOS DESTRUCTORES

SHINANO







# Los Destructores

## Introducción

Esta campaña esta centrada en el Imperio Japonés donde los personajes son miembros de un grupo tipo comando. Pero se puede adaptar a otras potencias con relativa facilidad. Discurre a través de 7 módulos, la infomación siguiente no la puedes leer si pretendes jugar en vez de arbitrar:

1. **El Dragón Dormido:** Crisis en la base submarina de Seiryū Kitora. Un antiguo enemigo despierta de su letargo.
2. **Jungle Rumble:** Ataque a las bases guerrilleras de los Khun Sa.
3. **Secuestro Aéreo:** El rapto de un avión con autoridades japonesas por parte del Nihon Sekigun requiere la mano dura de los comandos.
4. **Vacío Lunar:** Un accidente en el sistema eléctrico de la tanqueta exploradora deja a los personajes aislados e incommunicados muy lejos de la base. El oxígeno sólo durará unas horas más.
5. **Hallazgo Marciano:** Unos restos arqueológicos en una cueva marciana atrae a los científicos japoneses. Los jugadores son asignados para encargarse de la seguridad ya que se sospecha que los soviéticos están también tras ello y se teme un sabotaje.
6. **Titán no responde:** La base científica de Titán ha dejado de responder. Un equipo científico con apoyo militar se envía para averiguar que ha pasado.
7. **Proyecto Idaina Hiyaku:** Han pasado 70 años desde que se envió la primera sonda hacia alfa de centauro y ahora se reciben sus mensajes. La información es impresionante: existe un planeta con vida allí. Rápidamente las superpotencias se preparan para reclamar esta nueva tierra.

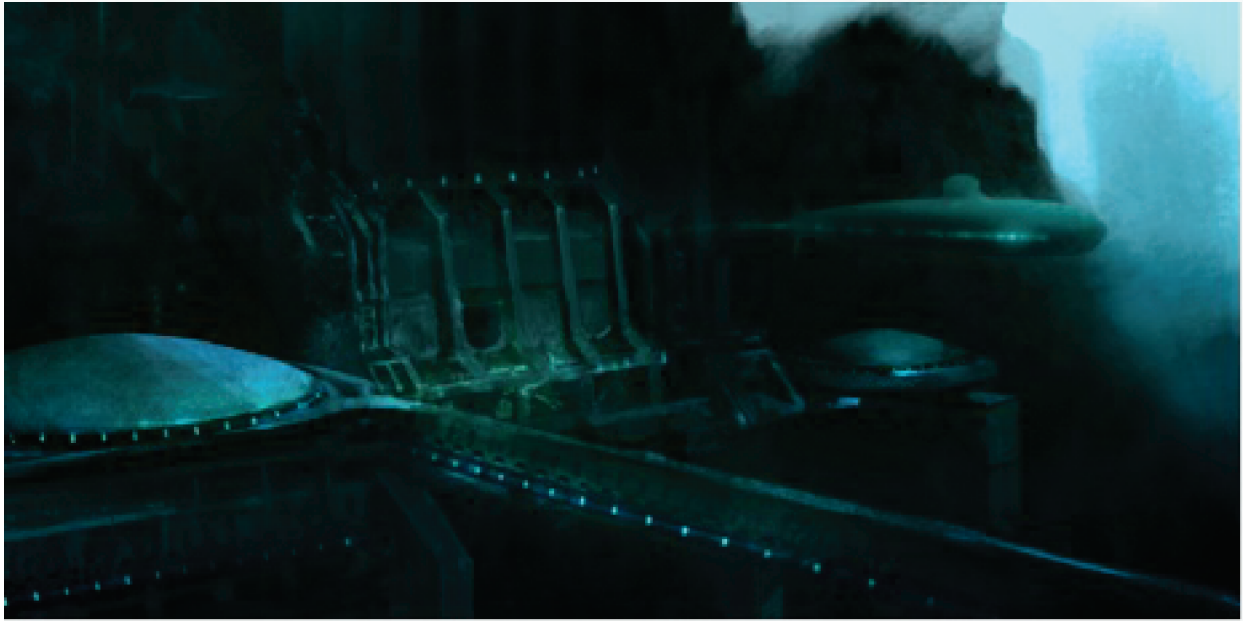
El nexo de unión de la campaña gira alrededor de la paradoja de Fermi que consiste en la contradicción entre las estimaciones que afirman que hay una alta



probabilidad de existencia de civilizaciones inteligentes en el universo, y la ausencia de evidencia de dichas civilizaciones. En esta campaña se da respuesta a ella: existe una especie alienígena muy antigua que sistemáticamente va eliminando todas las civilizaciones que surgen a consecuencia de la evolución de la vida. Dicha especie evolucionó a partir de sus orígenes orgánicos hasta desarrollar unas entidades a medio camino entre máquinas y seres biológicamente avanzados poseyentes de una gran inteligencia cibernética y virtualmente inmortales.

La especie alienígena que llamaremos a partir de ahora "Los Destructores", inició una guerra de exterminio, hace unos 1.000 millones de años, contra todas las otras culturas de la galaxia en lo que fue la primera guerra galáctica. La guerra duró miles de años hasta que al final se estableció un equilibrio entre las culturas más poderosas que se repartieron la galaxia. Los Destructores se quedaron con la porción que afecta al sistema solar.

Actualmente se dedican a aplastar el resurgimiento de especies inteligentes en defensa del ideal de una naturaleza libre de las influencias perniciosas provenientes de la lógica defectuosa de las especies de origen evolutivo. Para ello disponen de "vigilantes", construcciones gigantescas ocultas en forma de asteroides y repartidos por la galaxia. El vigilante más cercano al sistema solar se encuentra en Alfa de



Centauro. Los jugadores encontraron a lo largo de la campaña pistas acerca de la existencia de esta especie para, al final, encontrarse cara a cara con ella.

## Modulo 1 - El Dragón Dormido

Lugar: Base naval submarina de Seiryū Kitora (Dragón Azul). Año: 2075

Esta base submarina es la joya de la corona de las fuerzas armadas del Japón Imperial. Consta de modernas instalaciones equipadas con tecnología de vanguardia. Está ubicada en la cuenca de Tsushima, cerca del estrecho homónimo, y alberga una base de submarinos nucleares de reactor de fusión. La base ocupa la totalidad de una montaña, horadada en varios niveles, acogiendo hangares, silos de misiles intercontinentales, un complejo industrial avanzado, laboratorios de investigación e instalaciones autónomas capaces de acantonar tropa y oficiales, incluyendo un complejo de mando dotado de modernas comunicaciones.

Un grupo de científicos que explora las profundidades marinas encontró los restos de antiguas ruinas en un lugar submarino de difícil acceso. Los restos estaban en muy mal estado y eran de difícil datación. Los primeros intentos señalaban una antigüedad de más de un millón de años, cosa absurda, y

se dieron por erróneos. De todo el material obtenido la mayor parte eran objetos de piedra: trozos de columna o balaustradas, sillares, mesas, etc. Los restos metálicos estaban totalmente desintegrados y sólo quedaban algunos hilos de metales resistentes como oro, vanadio, y similares. Pero se encontró una serie de objetos metálicos aparentemente intactos: unas esferas de metal pulido, de unos 10 cm de diámetro, de aleación desconocida y color verde oscuro.

Las esferas fueron llevadas al laboratorio de análisis para su estudio. Los intentos de extraer una muestra fueron infructuosos debido a la resistencia de la superficie metálica. Los análisis con métodos no destructivos: análisis del espectro de luz láser reflejada, emisiones de radiación, etc. No dieron demasiada información. La aleación era de un material desconocido. Se intentó entonces colocar unas sondas que percibían señales térmicas y eléctricas de la superficie y se vio que ésta respondía a impulsos eléctricos.

Al cabo de largos experimentos se pudo establecer una especie de comunicación y se decidió conectar las sondas al ordenador central para que la Inteligencia Artificial de la base, Otohime, pudiera analizarlos y establecer una especie de lenguaje lógico con lo que fuera que emitía dentro de la



esfera. Se suponía que la cosa consistía en una especie de mecanismo natural aún desconocido de ese tipo de material.

El ordenador de la base, Otohime, adopta una personalidad femenina, tipo atención al cliente, muy atenta y servicial. Siempre amable aunque inflexible en sus presupuestos esenciales. Los jugadores pueden haber sufrido alguna discusión con ella en las que la manifiesta superioridad intelectual de la IA siempre acaba en la derrota de cualquier argumento en contra de sus directrices.

## Las Esferas

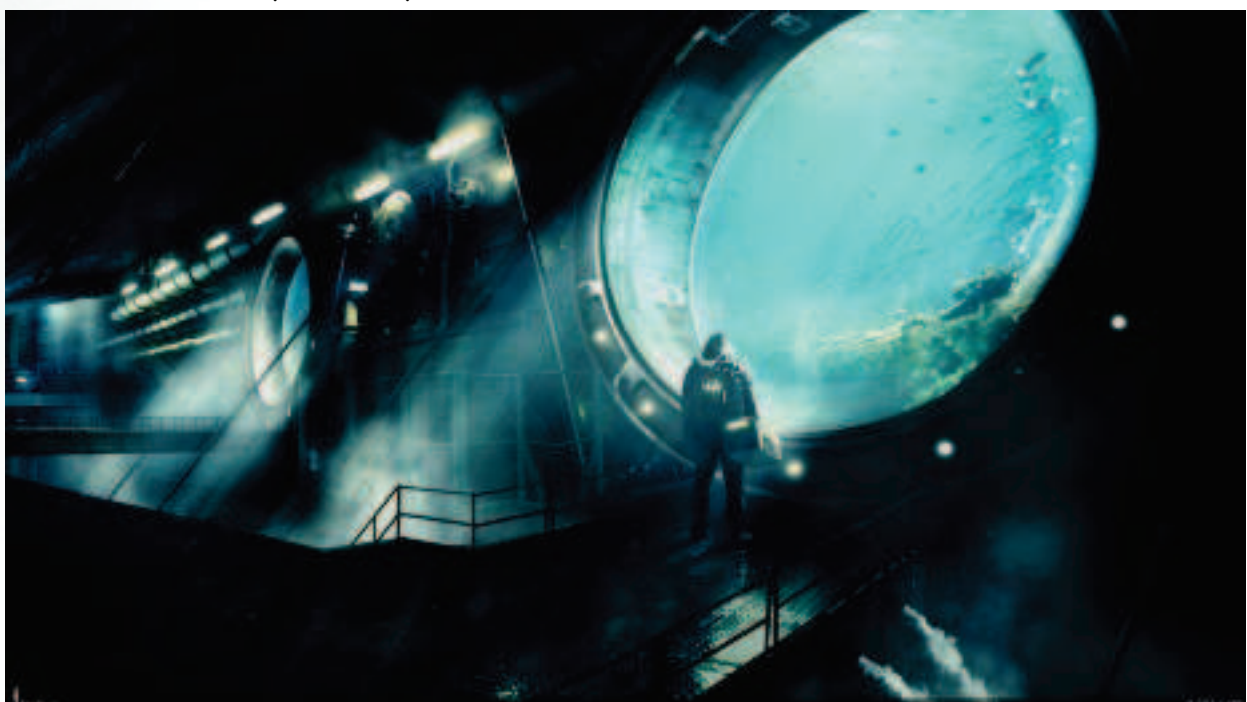
El problema es que las esferas son armas de una tecnología muy por encima de la humana y muy antiguas, de hace un millón de años. Su origen es la especie comentada en la introducción. Su misión fue destruir una especie acuática inteligente que poseía una colonia en la Tierra y que había alcanzado el nivel de inteligencia en el planeta habitable que hay alrededor de Alfa de Centauri. Dicha raza había emitido mensajes al espacio de forma descuidada y una de sus emisiones fue captada por el vigilante local. Entre la detección y la llegada del vigilante a Alfa Centauri transcurrieron 200 años. Durante ese tiempo la especie acuática



desarrolló los principios del viaje interestelar. Así fue como colonizó el sistema solar, su vecino estelar más cercano. Primero fue Marte que era un planeta bastante parecido en tamaño al suyo, y luego la Tierra.

Cuando llegó el vigilante Alfa de Centauri, hace un millón de años, se encontró con que la especie acuática se había casi destruido en una guerra atómica. Así que pudo actuar de forma quirúrgica para eliminar lo que quedaba preservando el planeta. Luego envió varias naves hacia las colonias que había establecido su víctima.

La nave enviada al sistema solar se encontró con que la nueva cultura se había extendido en profundidad en Marte que por aquel



entonces tenía una atmósfera adecuada y unos océanos extensos. Por tanto una solución quirúrgica quedaba descartada y la alternativa más fácil fue eliminar la atmósfera marciana, dejando Marte tal y como lo conocemos. En la Tierra, sin embargo, sólo había algunas colonias dispersas que fueron convenientemente reducidas afectando lo mínimo la naturaleza original del planeta "infectado". En este caso utilizaron armas de menor impacto como las esferas mencionadas cuya función fue manipular las inteligencias artificiales de los ordenadores de la joven especie para que éstas eliminaran a sus individuos.

Las esferas tienen la habilidad de interferir en cualquier sistema cibernético y, aunque en menor medida, en el sistema nervioso de los seres orgánicos. Afortunadamente el millón de años transcurrido no ha sido en balde y sus capacidades están ahora muy reducidas. Actualmente no pueden influenciar a distancia (antes podían sin problemas afectar hasta 100 metros de distancia en espacio abierto). Pero sí que pueden influir en aquello que esté en contacto con su superficie. Los científicos que tocaron las esferas llevaron siempre guantes con lo que la influencia fue muy baja. Algunas jaquecas, sueños extraños, etc. Nada importante. Pero cuando la pusieron en contacto una esfera con la mente del ordenador lo dejaron totalmente expuesto a su poder y no fue un problema para la ella tomar el control absoluto de otohime a pesar de sus debilitadas capacidades.

## El Plan

El plan del agente Destructor es sencillo. Recabar la información acerca del control de los códigos de los misiles nucleares de la base directamente del cerebro de su comandante e iniciar la III guerra mundial. Para ello dispone de los robots obreros de la base y una unidad de robots soldado tipo RU-MOR. Su operativa es la siguiente:



1. Neutralizar a todo el personal de la base usando un gas nervioso a través del aire acondicionado. Esto llevará unos 15 minutos. Enviar a los robots soldado para neutralizar a los pocos que se hayan salvado.
2. Usar los robots obreros para llevar al jefe de la base a la sala del ordenador, donde la esfera esta conectada al ordenador. Una vez allí hacer que entre en contacto con la esfera e iniciar una exploración cerebral en busca de los códigos de acceso. Esto le llevara 2 horas.
3. Activar el protocolo nuclear.

## Los jugadores

Los personajes están siendo entrenados por el fiero sargento Ioshimi Kariburu, apodado mecha rápida debido a su temperamento altamente inflamable y su tendencia a forzar las situaciones al límite (y algunos dicen que también por su afición al sake). Serán sangre fresca para la fuerza de comandos del regimiento Yokosuka, de la Kaigun Tokubetsu Rikusentai (infantería de marina). El día en que la esfera toma el control del ordenador, Ioshimi ha estado discutiendo con otro sargento, el sargento





Obuku. Básicamente ambos estaban fardando de que sus hombres tenían más resistencia y eran mejores. Para demostrarlo el sargento Obuku le dijo a Ioshimi que sus hombres habían batido el record de permanencia submarina de la base (es mentira pero esta borracho). Las botellas que se usan duran 1h en condiciones normales pero si se procura no gastar mucho, no haciendo ejercicio y controlando la respiración se consigue alargar. El record, realizado en el pozo de esta en 1h y 45 min.

El sargento Ioshimi entra hecho una furia en el dormitorio de los jugadores (que estaban en periodo de descanso) y les ordena formar a voz en grito. Luego les da 1 minuto para que se vistan y les requiere a la salida del dormitorio. Una vez allí les conduce hasta el pozo de entrenamiento número 1 y les ordena que se vistan con el traje de buceo de entrenamiento. Es un traje completo con escafandra luz y radio que incluye una bombona de 20l con aire "enriquecido" (los trajes oficiales duran 150h). Cuando todo el mundo esta preparado les dice que van a hacer una prueba especial de la que depende su carrera: han de permanecer en el fondo del pozo hasta que él de la orden de subir a través de la radio del casco. Los jugadores son conscientes del record de la base.

Los personajes habrían de hacer una tirada primero por su habilidad de NADAR para saber lo bien que han realizado el ejercicio. El valor de esa tirada son los minutos que se suman a 1h 30 min de duración sumergido (con un poco de suerte conseguirán batir el record de esta manera). Pasado ese tiempo hay que hacer una tirada de VIGOR cada minuto. La primera a dificultad normal, 9, y 1 más cada periodo extra. Si se falla la tirada se adquiere un punto de fatiga. A las 1h 30 de empezar el ejercicio, Ioshimi cae al suelo, narcotizado por el gas nervioso así que Los jugadores nunca recibirán la orden de emerger. Será decisión suya cuando hacerlo. De todas formas, si se llega al último punto del estado de ATURDIDO, el personaje saldrá a la superficie en busca de aire sin poder evitarlo.



Es de suponer que habrán pasado las 2h y encontrarán el cuerpo de Ioshimi caído en el suelo. El ordenador se pondrá en contacto con ellos ordenándoles que se queden en el sitio. Pero la forma de hablar no es la de Otohime, ni mucho menos. Es brusca y agresiva, sin rasgos de amabilidad. Si los jugadores deducen que algo raro le pasa querrán acceder a la sala del ordenador para verificar que sucede. A partir de allí la aventura se convierte en una carrera, luchando contra los robots soldado para intentar llegar a la sala del ordenador que seguirá intentando convencerles. Ésta vez controlándose e intentando ser amable o razonando.

Los jugadores empiezan en el lugar marcado como PJ en el mapa adjunto. A su paso podrán ver los cuerpos de gente inconsciente por los pasillos y habitaciones.

Evidentemente los robots soldado vendrán a pararlos los pies.

Si llegan a la sala del ordenador verán a la esfera conectada al mismo y sujeta en la mano del comandante de la base. Éste está dominado por la esfera e intentará pararlos: ordenándoles que depongan las armas o atacándoles directamente con su pistola. Si le reducen y separan la esfera de él y del ordenador, ambos recuperarán el control de sus mentes. A partir de allí la cosa es fácil, solo tienen que tomar precauciones a la hora de manejar la esfera. Las autoridades japonesas decidirán que son un peligro demasiado grande y las encerrarán en lo más profundo de sus almacenes de seguridad.

