



**TWILIGHT:
2000**

THE FALL OF THE AMERICAN DREAM

Por Jaime Fernández

Era demasiado tentador para ignorarlo. La posibilidad de ambientar el juego en la Guerra de Vietnam atrajo a nuestro colaborador y vosotros podréis juzgar los resultados... sangrientos.

Para esta aventura el máster debe reclutar a un grupo de jugadores con gran capacidad de sufrimiento. Los personajes para esta partida deben ser de raza "prescindible". O sea: blancos no; pueden ser negros, chicanos, indios u otras minorías raciales. Si el grupo está compuesto por PJ's y PNJ's, el máster debe procurar que entre los PJ's se encuentre el o los líderes responsables de las tomas de decisiones.

Introducción

La aventura se desarrolla en el verano de 1968. Los personajes son miembros del tercer batallón de Marines, primera división desplegada en los alrededores de Da Nang. El grupo puede estar formado por tantos jugadores como se quiera, solamente se requiere un mínimo (unos cinco jugadores). En el caso de que hubiesen suficientes personajes-jugadores, coloque PNJ's. La partida es tan sangrienta que deberá formar un buen grupo si quiere que alguien llegue al final.

Presentación de los Jugadores y la Misión

El grupo compuesto por los PJ's es requerido para realizar una misión. Las órdenes son inspeccionar un valle cercano a Laos en el que se sospecha la presencia de algún campamento del NVA (Ejército de Vietnam del Norte). El grupo será

llevado hasta el valle y tras el reconocimiento del mismo, serán recogidos al cabo de una semana en un punto que se les indicará previamente en el mapa.

Empieza la acción

Durante el viaje en helicóptero y hasta llegar a la zona de aterrizaje, el máster puede montar algún encuentro por el cauce de un río con baterías antiaéreas del Vietcong para darle sabor al trayecto (es aconsejable que el máster procure no derribar el helicóptero, pero los primeros altercados permitirán a los jugadores entrar en el "climax" adecuado). Una vez desembarcado el grupo en el lugar previsto, el piloto les indicará el próximo punto de encuentro y "recogida". El grupo verá alejarse al helicóptero y emprenderá la marcha...

Apenas lleven pocas horas en tierra, empezarán los problemas. El grupo empezará a sentir que son perseguidos y hasta cazados... Durante la marcha y el reconocimiento del valle, tendrán repetidos encuentros con el Vietcong o con la NVA, provocándose de este modo las primeras bajas en el grupo de los PJ's (aquí el máster debe alterar los nervios de los jugadores y crear la sensación angustiosa de peligro constante, evitando las emboscadas demasiado "rotundas" o "definitivas". Se trata de inquietar a los jugadores, no de acabar con todo el grupo en el primer encuentro). Es más que probable que en estas escaramuzas caigan los primeros marines del grupo...

Tarde o temprano el grupo acabará dándose cuenta que "Charlie" parece saber en todo momento donde se encuentran y que resulta imposible huir de él.

Algo huele mal...

En su penoso avance por la selva, constante-

mente interrumpido por los altercados con el enemigo, el grupo encontrará (salvando las tiradas pertinentes o -en caso contrario- con alguna situación fortuita que provocará el máster) al cabo de varias horas de dura marcha, un "almacén" -muy bien disimulado- en medio de la jungla. Escondido entre la maleza y construido con juncos, se esconde un "zúlú" rebosante de las más modernas armas americanas, con gran cantidad de munición.

Los sorprendidos marines podrán comprobar que el símbolo que figura en las cajas es el de la primera división de caballería aérea transportada. En el caso que el grupo opte por informar al cuartel general de este descubrimiento por radio, los personajes habrán cometido el primer y más grave error de esta misión. Una vez informado del hallazgo por radio y tras haber indicado las coordenadas del camuflado "almacén", el grupo recibirá (después de unos minutos de espera) las siguientes instrucciones: permanecer junto al recién detectado descubrimiento y esperar la llegada de un transporte aéreo que vendrá a recogerlos en breve.

Tras un ansioso -pero corto- tiempo de espera los componentes del grupo verán acercarse a la zona dos Phantoms (algún PJ suspicaz puede caer en la cuenta que no son precisamente transporte aéreo de tropas). A medida que los aviones se acercan al punto de encuentro, éstos rocían súbitamente la zona con napalm en dirección a la posición que dió el grupo. Los marines tendrán que reaccionar rápidamente al darse cuenta de la intención de los cazas ya que sino morirán todos (y la partida finalizará en el acto). Si salen corriendo del infierno (algún PNJ demasiado joven o ingenuo puede morir si el máster quiere acentuar el dramatismo de la partida) y logran poner sus vidas a salvo, habrá llegado el momento de que los personajes tomen conciencia de que éste es el

principio del fin del Sueño Americano. Pasaron los tiempos de bondad y justicia de John Wayne... y se darán cuenta que están en Vietnam, un guerra muy diferente a las demás, en donde se cuentan los días que faltan para volver a casa y se lucha por evitar verse envuelto en las intrigas de este infierno.

...en casa

Una vez han huido de la rociada de napalm, los PJ's correrán desesperadamente por la selva. Poco tiempo después, hallarán (tras salvar una fácil tirada de RECON) un río que al cabo de pocos metros lleva a la cima de una catarata. Desde este punto podrán ver que abajo se encuentran unas tranquilas aguas que forman un pequeño lago... en donde patrulla plácidamente una lancha de tipo americano perfectamente armada y con bandera del NVA. Lentamente, ésta se acerca a una playa junto a la catarata. En dicha playa, los personajes podrán divisar una cabaña y reconocer a varios soldados del NVA paseando en sus alrededores paseando junto a ella. Antes de que puedan decidir las acciones a emprender, el grupo podrá oír el sordo ruido de las hélices de un helicóptero y finalmente lo verán acercarse por el cauce del río, volando bajo. Mientras siguen expectantes, los personajes verán con asombro como el helicóptero -americano- se posa en la playa, tras unas ordenadas maniobras. Si observan detalladamente la inverosímil escena que tiene lugar ante sus ojos, podrán identificar al helicóptero como perteneciente a la primera división de caballería aérea. Una vez posado el aparato, saldrá de la cabaña un oficial del ejército de Vietnam del Norte, mientras que descenderá de la cabina del helicóptero un coronel americano de la caballería aérea, ataviado con un sombrero vaquero al estilo del General Custer, con brillantes gafas de sol y dorados guantes. Ambos, sonrientes, inician un entretenida conversación, mientras dos "Charlies" empiezan a descargar cajas del helicóptero. El oficial del NVA entrega una bolsa al oficial americano y éste, tras quitarse un guante, mete un dedo dentro y prueba su contenido (nota para el máster, por si todavía no se ha dado cuenta: ¡Es opio!). Acto seguido, esboza una radiante sonrisa, aparentemente satisfecho por el negocio.

A partir de este momento, el máster debe comprobar la reacción de los jugadores. Está claro que los personajes lo verán repentinamente todo muy claro: algún "cerdo" está cambiando armas por opio. Armas americanas que serán utilizadas por Vietcongs para matar soldados americanos. "Armas para matarnos". El máster debe estimular (sutilmente) la rabia que están acumulando los personajes de los jugadores e incitar a que algún "acalorado" marine (o varios) inicie el combate contra los traficantes.

Si esto se produce, el coronel subirá apresuradamente al helicóptero y huirá, mientras los soldados del NVA y los miembros del grupo se enzarzan en un intenso tiroteo. Al cabo de pocos minutos, aparecerá un helicóptero tipo "Cobra" que atacará al grupo, apoyado desde tierra por la patrullera, causando más bajas entre los miembros del grupo que tendrá que optar por una desesperada huida.

La caza

A partir de este momento, empezará la caza. Los Vietcongs coordinados con los traficantes perseguirán al grupo para acabar con él, utilizando todos los medios disponibles. El máster no debe tener reparos en utilizar todos los recursos disponibles, eliminando a más miembros de los desdichados marines. Los personajes deben notar que la situación se está volviendo muy peligrosa y que

la presión aumenta hasta extremos difícilmente soportables (procurando sin embargo el no ahogarlos de un modo rotundo). No hay posibilidad de rendición ya que está claro que el enemigo está en todos sitios y quiere aniquilarlos a todos. El peligro es constante y omnipresente: minas, trampas, bombas, etc...

¡Hay que sobrevivir!

A estas alturas el grupo habrá comprendido que la mejor salida para ellos es actuar independientemente, no comunicarse con nadie (si esto no fuera así -lo cual sería vergonzoso- y queda algún PNJ vivo, que éste sugiera esta posibilidad...) e intentar llegar a la frontera con Laos, siguiendo río arriba. A los pocos días de marcha, los miembros del grupo que todavía sigan vivos llegarán a los límites de un poblado. Una vez examinado, constatarán que está repleto de Viets y ¡sorpresa! Aseores soviéticos. El embarcadero del pueblo se encuentra una patrullera fluvial que no parece muy vigilada (el máster puede aprovechar la ocasión para indicar a los jugadores que si la capturaran podrían llegar a Laos más rápidamente...).

En el caso de que los personajes intenten apoderarse de la patrullera, el máster tendrá en cuenta como se preparó la acción y desencadenará eventualmente un duro combate entre los miembros del grupo y los Viets, ayudados por los soviéticos. Una ocasión más para tener más bajas entre los ya diezmados marines de la misión. Los sobrevivientes conseguirán huir río arriba.

Duelo Final

Al cabo de un día y a pocos kilómetros de la frontera con Laos, los supervivientes de la misión se enfrentarán al duelo final, encontrándose con

una patrullera que viene en dirección opuesta. A bordo se encuentra el pérfido coronel americano (que ya no parece sonreír) acompañado por sus hombres de confianza, dispuestos a acabar con lo que queda del grupo. Si tras el combate final algunos personajes siguen vivos (sería lo deseable), el viaje hacia Laos continuará siendo "alterado" por persecuciones de todo tipo (a discreción del máster), pero de menor intensidad.

Una vez en Laos, los marines que hayan sobrevivido a la misión (una sabia sugerencia que puede hacer el máster a los jugadores), no tendrán más opción que entregarse a las autoridades, pidiendo ser repatriados. Los pocos supervivientes que lo consigan serán condecorados, ascendidos y lo más importante, obtendrán una cantidad (a determinar por el máster) de puntos para aumentar "skills".

Epílogo

En esta aventura el mejor premio es sobrevivir. Y después de sentirse traicionados, abandonados y perseguidos, los personajes habrán perdido todo tipo de inocencia e ideales y se habrán endurecido para próximas misiones en la jungla de Vietnam. Comprenderán algo tarde la omnipresencia del enemigo desde el inicio de la misión: el coronel, que tiene constancia de todos los movimientos del grupo desde el principio no quiere, *of course*, que le arruinen su suculento negocio. Intentará desde un principio acabar con el grupo y agradecerá toda información suplementaria que le faciliten por radio los ingenuos PJ's. En resumen, para los personajes supervivientes de esta dramática experiencia es la caída del mito del sueño americano.

