



#BODY COUNT

VIETNAM DELTA GREEN
SISTEMA NO TE DUERMAS

#BODY COUNT

Delta green ¿quiénes sois?

Delta Green es una heterodoxa agencia gubernamental estadounidense nacida a finales de los años 20 tras el descubrimiento de evidencias de la existencia de poderes ultraterrenos que se esconden entre nosotros.

Estos poderes sobre todo toman forma de sectas que adoran a criaturas no humanas. Los detalles exactos de la naturaleza de estas criaturas está poco claro, algunas se insinúan como seres casi divinos mientras que otras parecen ser servidores menores de los más poderosos.

Son muchos los colectivos influenciados por estos seres: desde pequeñas comunidades rurales en estados unidos a la agencia sobrenatural Ahnenerbe del Tercer Reich.

A finales de los sesenta Delta Green, espoleada por la guerra fría, se encuentra en su apogeo en cuanto a presupuesto y número de operaciones con más de un millar de agentes trabajando directamente en la división.

¿Dónde estáis?

1967 La guerra en Vietnam está en uno de sus puntos más álgidos. Casi medio millón de soldados estadounidenses arrastran sus pies por este país a más de 15.000km de distancia de su casa. El país es un mosaico de realidades desde las atestadas ciudades llenas de burdeles para los americanos con viejas joyas arquitectónicas del colonialismo francés hasta las eternas junglas y arrozales donde la guerra se desarrolla principalmente. Un mundo extraño para la mayoría de vosotros que os fascina y atemoriza por igual.

Sois extranjeros en una tierra extraña y peligrosa. Tenéis en común que trabajáis para el gobierno estadounidense como agentes. Todos tienen cabida como operativos de Delta Green: miembros de una agencia como la CIA o la NSA, militares de distinta graduación, asesores de Consejo de Estado, etc. Pero las operaciones además pueden requerir la colaboración de casi cualquiera por sus conocimientos en alguna materia o sus habilidades sobre el territorio como traductores, académicos de las más variadas materias, periodistas, guías,...

1. ¿por qué no duermes?

La razón de vuestro desvelo queda en vuestras manos y dependerá de vuestro trasfondo pero ese algo ha hecho que llevéis varias semanas sin conciliar el sueño. Existen muchas razones o experiencias que puedan haber quebrado vuestro cerebro en un escenario de guerra y locura como esta guerra: el continuo estado de paranoia producido por el acoso del enemigo en la jungla, o la adicción a las anfetaminas para mantenerte alerta en las extenuantes jornadas de búsqueda y destrucción pero

seguramente será algo más oscuro y relacionado con vuestro interior: la vergüenza por los crímenes cometidos, los recuerdos de lo que te hizo huir hasta el otro lado del mundo, la vergüenza por estar colaborando con el ejército invasor,...

2. ¿qué es lo que has visto?

Otros en vuestra situación simplemente se derrumban y mueren o son enviados a casa pero vosotros habéis despertado. Habéis comenzado a ver cosa que no deberían estar ahí, sombras que se escurren entre el sudoroso follaje, rostros conocidos que se tornan monstruosos durante un parpadeo, voces que os susurran en lenguas que no entendéis o quizá vuestro viaje haya sido más completo y al abrir una puerta os encontrasteis en un lugar demasiado ajeno para ser descrito con palabras humanas.

3. ¿qué acaba de pasarte?

Las luces se apagan, el proyector arranca. Tras los créditos, superpuestos sobre una panorámica de un grupo de helicópteros recortándose contra rojizo sol del atardecer, pasamos un plano corto y tú estás en el centro de la pantalla. Poco a poco el plano se abre y vemos lo que está ocurriendo. En esta primera escena tú eres el director y decides que vas a hacer para que el público se enganche a tu personaje. Puede ser una calmada y obsesiva descripción de lo que te rodea que cuente más cosas sobre ti, una acalorada discusión que descubra otro de tus conflictos o una escena de acción que puede dejarte malparado pero asegurarte que el público se quede enganchado a la butaca.

4. ¿por qué te han reclutado?

Quizás simplemente asististe a ese curso sobre operativa de campo que te recomendó tu superior y tus puntuaciones en los test llamarón la atención de alguien, o has sufrido un encuentro directo con lo inexplicable ellos te ofrecieron respuestas cuando despertaste en la cama del hospital. Esos suelen ser los ejes más habituales para ser reclutado por Delta Green poseer habilidades o conocimientos necesarios para sus operaciones o haber sufrido una experiencia relacionada con lo ultranatural que te ha marcado y te hace especialmente sensible o capaz para enfrentarte a lo que sea que acecha tras la realidad.

5. ¿qué hay en la superficie?

Como en un fugaz reportaje de un noticiario mayoría de la gente tiene el mismo tono gris y pajizo de la ciudad y se funden con ella. Son como extras muy pobremente caracterizados en esta historia. Compartís muchos de los rasgos del resto habitantes: la piel húmeda y resbaladiza

por el sempiterno sudor y una capa de suciedad de la que es casi imposible deshacerse, pero vosotros sois los protagonistas así que debéis crear los detalles sobre cómo vestís, como habláis o si sois hombres menudos con cuerpo de bibliotecario extraviado o mujeres de rostro muerto y mirada penetrante.

6. ¿qué hay dentro?

Vuestro aspecto y lo que la gente ve es importante pero lo que ocultáis lo es aún más. Los secretos que nunca deben ser revelados, los miedos más profundos, las obsesiones que de verdad mueven tus pasos,... todo lo que no sale a la superficie salvo en los momentos de soledad acompañado tan solo del murmullo de la jungla siempre paciente y esperando a que desfallezcas para abalanzarte sobre ti.

7. ¿cuál es tu camino?

Qué es lo que hace levantaros cada mañana y sobre todo a donde queréis llegar. Quizá simplemente marcáis los días en el calendario hasta el final de vuestro servicio preocupándoos por volver a casa de una sola pieza o las cosas que has visto o sobre las que has leído han despertado en ti una obsesión por correr el velo y averiguar los secretos que esos fenómenos extraños insinúan. Dónde queréis estar cuando todo acabe y como pensáis sobrevivir para conseguirlo. Queréis deshaceros de todas esas visiones que os inundan o sumergiros más en ellas. Cuando el rotulo de fin aparezca que habrá pasado con cada uno vosotros.

Talento de agotamiento

Es aquella habilidad mundana en la que sois excepcionalmente buenos: un talento natural para el que siempre has estado dotado, una pericia que has perfeccionado con el paso de los años o desarrollado durante la guerra. Tu disciplina ya marca la mayoría de lo que sabes hacer en base a tu concepto, este es el espacio para marcar aquello en lo que destacas de forma muy especial y te ha permitido sobrevivir: ocultarte o caminar sigilosamente, convencer a alguien de que tienes razón, manejar tu arma, trepar por los escombros,...

Talento de locura

Esta habilidad ha despertado junto con tus visiones y te permite hacer algo más hay de las leyes de la física: leer la mente, transforma tu piel en piedra, hacer que las cosas ardan, ver retazos de tu futuro inmediato,... puede ser tan poderoso como lo desees pero siempre tendrá un precio proporcional a lo que desees hacer y desde luego no es algo fiable y que domines al cien por cien.

Helga Pünch

Periodista sueca



Puedes utilizar a Helga como pregenerada o convertirla en una pesadilla que crea sus propias escenas buscando la foto perfecta que refleje el horror de la guerra

Preguntas

(1). Helga llevaba seis semanas en Vietnam cuando consiguió un pase para acompañar a la 1ª de caballería aerotransportada en una operación en una "zona de fuego libre". Allí asistió a la peor cara de la guerra niños acribillados, ancianas abrasadas por el napalm, sospechosos ejecutados,... Durante 3 días tomo instantáneas sin descanso. Tras volver sufrió un colapso en la sala de revelado y no ha vuelto a conciliar el sueño

(2). La realidad ha comenzado a volverse borrosa y la mayoría de los rostros se le aparecen desenfocados. Los vietnamitas se le presentan borrones en los que solo reconoce unos ojos rasgados y los americanos le producen un miedo irracional es como si todos midiesen más de dos metros y sus voces parecen más gruñidos que palabras.

(3). Tras una noche sacando fotos en los burdeles de Saigón te encerraste en el cuarto oscuro y medio borracha comenzaste a revelar los negativos. Ese zumbido en tu cabeza, como un aleteo acelerado, taladra tus oídos. El rollo es una sucesión de fotos a parejas con encuadres extraños y cargadas de humo. El último es un autorretrato en el espejo: tu cara ebria y sudorosa, la camiseta militar de algodón salpicada de suciedad y tus manos sujetando la cámara a la altura del abdomen. Una extraña mancha sobre tu cabeza llama tu atención, corres a la ampliadora y comienzas a ajustar el enfoque y va tomando forma un ser insectoide,

translúcido que parece sobresalir de tu cráneo. El zumbido aumenta y aterrorizada gritas, eres consciente de que esa cosa está dentro de ti. Te derrumbas arrastrando los tanques de revelado y tu cuerpo inconsciente yace en el suelo inconsciente y empapado en los malolientes fluidos. El zumbido cesa.

(4). Tu editor ha recibido tu último paquete de fotos en las que visitaste a esos aldeanos de las colinas Duh Panh. Sacaste fotos de su chaman y una extraña ceremonia para atraer al viento. No recuerdas muy bien lo que ocurrió allí y enviaste el carrete junto con bastante material sin ni siquiera revelarlo. Días después uno de esos tipos de la CIA dejó una tarjeta en tu hotel y te propuso colaborar con el gobierno.

(5). Una mujer de más de 1'80 de complexión delgada y rostro marcadamente nórdico. Pelo muy claro recogido en una coleta y unas gafas redondas con montura de alambre. Cuando llegaste a Vietnam vestías como el resto de reporteros con sus chalecos llenos de bolsillos y botas militares. Ahora has abandonado ese disfraz y siempre llevas una camiseta del ejército que un soldado te dio antes de morir y que consideras una especie de talismán. Además unos pantalones vietnamitas que a una mujer como tú le llegan por la rodilla y sandalias.

(6). Cuando llegaste aquí querías hacer una buena labor y denunciar lo que estaba ocurriendo pero en seguida notaste como era otra cosa lo que te alimentaba y arrastraba a seguir fotografiando el horror. Te convertiste en una especie de buitre de la desgracia buscando siempre ir un paso más allá, deambulabas por hospitales buscando las heridas más horribles. Cuando ese chico moribundo te pidió agua lo único que pensaste es que dársela arruinaría una estupenda foto.

(7). Estas atrapada en esa espiral de búsqueda de la degradación y el horror. En los momentos en los que contemplas el techo de tu habitación piensas que deberías volver a casa pero luego te das cuenta que solo aquí y tras la cámara te sientes realmente viva. Te has convencido que cuando logres hacer "esa" foto con la que sueñas, esa foto que reúna todo el horror y la belleza que has visto en esta guerra podrás hacerlo.

Talento agotamiento: Mirar ver y recordar cada detalle o percibir cualquier cambio en lo que le rodea.

Talento locura: Casi no te das cuenta pero en ocasiones cuando aprietas el disparador no solo la imagen se congela en el negativo si no que la realidad, todo excepto tú, también lo hace hasta que el obturador vuelve a cerrarse.

####

Fotografía de portada: **Art Greenspon**



¿QUÉ HACE CRECER LA HIERBA?

Semilla de aventura para #BodyCount

Es 1969, Vietnam.

Estados Unidos ha decidido intervenir en el conflicto entre las dos Vietnam, ante el temor de un resurgimiento del Comunismo en Asia. Miles de jóvenes norteamericanos han sido enviados a luchar a miles de kilómetros de su hogar. Sin embargo, algo más terrible que la guerra se oculta en las selvas vietnamitas..

La Misión

Una subdivisión de la CIA (conocida como Delta Green) os ha contactado para llevar a cabo una misión secreta: acompañados de una escuadra de soldados, tendréis que localizar a un misterioso hombre llamado **James Peyton**. Su última localización conocida fue un pueblo llamado **Kôn Tum**, en la frontera con Camboya. No sabéis más.

¿Quién es James Peyton?

Es un **arqueólogo** que ha descubierto que en las profundidades de un templo se encuentran unos textos que pueden cambiar la historia.

Es un **coronel estadounidense** que dirigía a un comando para encontrar el escondite de Lê Dũan, el número dos del Partido Comunista de Vietnam y acabar con él.

Es un **brujo** que pretende resucitar al cadáver del emperador Dục Đức de la dinastía Nguyen y obtener su conocimiento prohibido.

¿Qué ha pasado con Peyton?

Ha sido **capturado** por una tribu de caníbales degenerados adoradores de demonios, conocidos como los tcho-tcho.

Ha **muerto**, víctima de una maldición milenaria, y ahora, junto con su equipo, se encuentra en la frontera entre la vida y la muerte.

Ha **viajado a otro mundo** a través de un portal dimensional, donde extrañas criaturas están hurgando en su mente por pura diversión.

¿Qué acecha en la jungla?

En el interior de una tumba milenaria descansa **Aquel Que Teje La Noche**, un Primigenio que está despertando, alimentándose del odio y la violencia del mundo.

Escondidos en sus kilométricos túneles, una unidad de **soldados del Vietcong**, bien equipados, aguardan a acabar con cualquier americano.

La **misma jungla** es el peor de los enemigos: la lluvia interminable, los mosquitos, las enfermedades o el laberinto de árboles.

Nombres americanos:

Campbell, Corben, Dillon, Harold, King, Morgan, Pratt, O'Neill, Petersen, Willard.

Apodos:

Botas, California, Invierno, Jefe, Junior, Pluto, Sonado, Tortuga, Vaquero.

Rangos militares:

Soldado, soldado de 1ª clase, cabo, especialista, sargento, sargento mayor, oficial, teniente, capitán, mayor, teniente coronel, coronel, general.

Nombres vietnamitas:

*(Masc.) Le Duc Chinh, Ngô Quang Hai, Bùi Trờng Phong, Vũ Văn Mẫu, Lê Công Vinh.
(Fem.) Du'o'ng Thu Hu'o'ng, Diễm Liên, Thụy Trang.*

Pueblos y ciudades:

Saigon, Hanoi, Sapa, Hue, Mui Ne, Biên Hòa, Vinh, Phan Thiết.