

EN LAS GARRAS DE SHAMASH

Por Francesc Montserrat

Primera aventura disponible para jugar con suplemento ¡Super! para OCYO. Utiliza la ambientación incluida en dicho suplemento, pero es fácilmente adaptable a cualquier otra. Aparte del suplemento, para jugar es necesario el manual básico de OCYO.

Esta aventura esta pensada para servir de punto de partida a un grupo de superhéroes, dándoles una motivación para permanecer unidos y un antagonista inicial.

La aventura puede jugarse a distintos niveles de poder, pero es recomendable un nivel entre héroe y superhéroe, esto es, entre 12 y 24 puntos para invertir en poderes.

Los personajes deberán ser en inicio personas normales, ciudadanos de a pie, así pues, la hoja de personaje inicial no contará con ningún poder, ya que irán adquiriéndolos a lo largo de la aventura.

Capítulo 1: Secuestro y Cautividad

Todos y cada uno de los personajes, da igual su lugar de origen, su etnia o su clase social, fueron secuestrados tiempo atrás y recluidos en celdas individuales. Llevan unos días encerrados, y lo único que les llega del exterior de sus celdas de alta tecnología, es una bandeja con comida, una vez al día. Su vestuario es un mono blanco, con un número de tres cifras escrito en una solapa del pecho y en la espalda.

Durante los días siguientes a estos hechos, de forma constante, las celdas quedarán inundadas de gas adormecedor, y cuando el personaje que la ocupa caiga inconsciente, se lo llevarán a un laboratorio. De lo que ocurra en el laboratorio, los personajes no tendrán más que recuerdos borrosos de hombres con mascarillas médicas y gafas de seguridad, que toman datos mientras a ellos se les causa dolor a través de una infinidad de métodos: inyecciones, descargas, quemaduras... el master debe usar su imaginación.

Después de estos periodos en el laboratorio, los personajes son de nuevo sedados y llevados a sus celdas. El punto de inflexión, es el día en que los personajes manifiestan su primer poder, pues ese era el objetivo de los experimentos a los que son sometidos. Llegado este momento, los jugadores escogen el primer poder que tendrá su personaje y cuantos puntos invierten en el.

Cuando hayan manifestado poderes, y con el mismo procedimiento de inundar de gas la celda, se trasladará a los personajes a celdas adecuadas para resistir el poder que tengan y se redoblarán las visitas al laboratorio. Tras cada tres o cuatro visitas, el master debería permitir a los personajes invertir más puntos, bien en potenciar el poder que ya tienen, bien en adquirir un nuevo poder, hasta, de este modo, agotar los puntos que pueden usar para ello.

A medida que su poder crece, podrán empezar a oír comentarios de los científicos que están experimentando con ellos, acerca de módulos de control, implantes cerebrales o

borrados de memoria. El master debe dejar que estos conceptos queden claros a los personajes, y que estos teman por sus mentes

Capítulo 2: La huida

Perdida ya la noción del tiempo, y cuando todos los personajes tengan ya invertidos en poderes todos los puntos disponibles, ocurrirá un suceso inesperado. Uno de los sujetos de los experimentos se les ha ido de las manos a sus captores y esta causando extensos daños en el área de las celdas. En un momento dado, una gran explosión dañara las puertas de dichas celdas, y los personajes podrán salir al exterior. Lo que ven es una galería con un gran número de celdas vacías, los cuerpos semicalcinados de hombres armados desperdigados por la zona y al fondo de la sala, una gran compuerta hidráulica reventada como si no fuera más que hojalata. La temperatura es casi insoportable, y las paredes y el suelo presentan daños por calor extremo.

Llegados a este punto, los personajes deberían aprovechar el momento para huir por esta inesperada ruta. A continuación detallaremos las estancias que irán encontrando y las dificultades presentes en cada una.

Pabellón de celdas de seguridad: Nada salvo los personajes, celdas vacías y cuerpos chamuscados se encuentran en esta área. Si en unos cinco minutos de tiempo real los personajes no han decidido salir de ella, un grupo de tres soldados de Shamash hará acto de presencia, armados con pistolas (2d8 de daño).

Pasillo de distribución: Este pasillo rodea el laboratorio, si siguen por el van a encontrar un nuevo grupo de tres soldados armados del mismo modo que en el encuentro anterior, para luego llegar al acceso a las escaleras y al ascensor. Lo primero que verán sin embargo al entrar en esta zona, es una gran mancha de sangre en el suelo y signos que el dueño de dicha sangre ha sido arrastrado al interior de una puerta marcada como “LAB 030”.

Laboratorio: Si los personajes deciden entrar en la puerta en vez de avanzar por el pasillo, entrarán al laboratorio donde durante tantos días les han tratado como cobayas. En el interior del mismo no hay nadie armado, tan solo un científico con traje estanco y máscara que esta tomando muestras de un cuerpo atado fuertemente a una mesa de operaciones de acero. Tan pronto se abra la puerta, el científico dejara ir un grito ahogado y presionará un botón que dispara las alarmas del laboratorio. Si los personajes permanecen en el laboratorio, dos grupos de soldados harán acto de presencia en cinco minutos. Si huyen, encontraran a un solo grupo por el pasillo antes de llegar a las escaleras y el ascensor.

Tomen las escaleras o el ascensor, los personajes llegarán a la única salida que hay del complejo. Una vez hayan salido por la puerta a la que da al exterior, esta se cerrará y automáticamente, dejando a la vista un dispositivo de reconocimiento dactilar y un panel de código numérico.

El Hangar: Esta zona es realmente grande, y a primera vista, muy deteriorada y desvencijada comparada con el resto de la instalación. Llama la atención un antiguo helicóptero totalmente estropeado en el centro del lugar. Si los personajes pasan una tirada de percepción de dificultad 5 podrán detectar a los dos robots de vigilancia que

están ocultos bajo el helicóptero. Los robots solo lucharán en el interior del hangar y no saldrán al exterior, con lo cual, tanto enfrentarlos como huir son dos métodos de librarse de ellos igual de válidos.

El bosque: Las compuertas semiabiertas del hangar dan a una zona boscosa de coníferas, el aire es frío y la noche no está lejana. Alertados por la alarma silenciosa del laboratorio, los personajes tardarán entre 1 y 6 horas en encontrar un grupo de elite de Shamash. Si son reducidos por este grupo, el agente Robson acudirá en su ayuda y pondrá fin a la aventura, en caso que sean los jugadores los que consigan vencer al grupo de elite, aun se producirá un nuevo encuentro en el bosque, con dos miembros del proyecto del que ellos formaban parte, a quienes los programas de control mental han sido llevados a termino con éxito. Una vez más, si este encuentro es demasiado para ellos, Robson será quien les saque las castañas del fuego.

En caso que superen todos los encuentros con éxito, Robson se presentará ante ellos como agente de la IMHA, y les ofrecerá transporte y protección a cambio de la información que poseen sobre el lugar donde han estado. Si aceptan la ayuda de Robson, y mientras sobrevuelan la Taiga rusa una espectacular explosión iluminará el horizonte.

Por completar la aventura con éxito, los personajes recibirán 2 puntos de experiencia, de modo adicional, si consiguen triunfar en todos los encuentros, recibirán 2 puntos más de experiencia por cabeza. Si la interpretación, acciones o valor de un personaje destacan por encima de los demás, este recibirá otro punto de experiencia.

Personajes no jugadores

Guardias de Shamash

Hacen todas sus tiradas con d8, llevan un chaleco balístico que protege 1d8 y una pistola 9 mm que hace 2d8 de daño. Tienen 8 puntos de vida cada uno.

Científico de Shamash en el laboratorio

Va desarmado, hace todas sus tiradas con d6. Tiene una pistola de inyectar con 1 dosis de anestesia, si acierta a un personaje en combate cuerpo a cuerpo, el personaje debe pasar una tirada de aguante contra dificultad 6 o caer inconsciente durante 1d10 minutos. Tiene 6 puntos de vida.

Robots guardianes

Tienen el aspecto de dos bandejas redondas, sensores ópticos en las cuatro direcciones y un asa montada internamente que les permite a todos los efectos volar hasta 3 metros de altura. Hacen todas sus tiradas con d10 y están armados con un arma de energía (tipo futurista) cada uno que causa 2d10 de daño. Tiene 4 puntos de vida.

Elite de shamash

Es un grupo de tres soldados de Shamash que llevan un traje que les da lo siguientes poderes:

Ataque de energia (electrica) nivel 2
Dureza nivel 2
Vuelo nivel 1

Si todo esto fallara, llevan un fusil de asalto que causa 4d8 de daño.

Todas sus tiradas son con d8. Tienen 8 puntos de vida cada uno.

Dos miembros del proyecto

Son dos miembros del proyecto que estaba llevando a cabo Shamash. No responderán a los personajes ni intercambiaran palabras entre ellos.

Miembro 1

Hace todas las tiradas con d8, tiene los siguientes poderes

Supervelocidad nivel 3
Arma natural nivel 2
Regeneracion nivel 1

Tiene 8 puntos de vida

Miembro 2

Hace todas sus tiradas con d8, tiene los siguientes poderes

Invulnerabilidad nivel 2
Vitalidad sobrehumana nivel 3
Dureza nivel 2

Va armado con un fusil de asalto que causa 4d8 de daño
Tiene 14 puntos de vida.

Agente Robson

El agente Robson es un metahumano muy poderoso, especialista en desarticular celulas de Shamash e intentar demostrar su implicación en todo tipo de actos terroristas.

Hace todas sus tiradas con d10, tiene los siguientes poderes

Invisibilidad nivel 4
Incorporeidad nivel 2
Omnilingüismo
Telekinesis nivel 3
Telepatía nivel 1

Viste un traje balístico que protege 2d8 y va armado con un subfusil que hace 3d8 de daño. Tiene 10 puntos de vida.