

Fort Harmon y la Compañía Cero

Fort Harmon es una instalación relativamente pequeña, apropiada para situar en la localización de casi cualquier campaña. Como todos los puestos militares, Fort Harmon es virtualmente una comunidad en sí misma, proveyendo cualquier cosa que un soldado pueda necesitar, desde entrenamiento a vivienda. Fort Harmon es un típico puesto militar, en el que hay las mismas instalaciones que se pueden encontrar en todas las instalaciones militares, como una flota de vehículos y garajes, almacenes y centros de suministros, y millas de cañerías expuestas, todo ello con colores militares.

Al norte, a la izquierda de la entrada principal en Weatherly Drive, se encuentra la plaza militar; al noreste está la zona de entrenamiento de combate. Al sur de la puerta están los barracones, hileras de unidades habitacionales para los alistados y los oficiales destinados. La BX/PX* (Base Exchange / Post Exchange), el supermercado militar y el Burger King ocupan un grupo de barracones cerca de la entrada principal, junto a un club de oficiales y suboficiales llamado el Club Cero. La BX funciona como una gran tienda, mientras que el supermercado es dónde los soldados compran provisiones.

**(Nota del Traductor: Jerga referida a unas tiendas en las instalaciones militares que suministran productos a los soldados)*

Al este, al final del gran bulevar central, se encuentra la sede del Arsenal Harrison, el edificio fundamental de la base. El cartel con la misión del Arsenal dice: "Arsenal Harrison: Sede de Plásticos Balísticos Avanzados para el Combatiente de Mañana!" Algunos de los avances en plásticos balísticos y armadura corporal desarrollados por el Arsenal Harrison muestran resultados prometedores.

Fort Harmon: La Verdadera Historia

Fort Harmon se construyó para apoyar el Arsenal Harrison. No obstante, para un puesto pequeño con una misión secundaria, Fort Harmon está sorprendentemente bien equipada, dirigida y mantenida, con un gran contingente de policía militar en la base. Y luego está el rasgo de la base que nadie discute: la Compañía Cero.

No es que estén clasificados como Top Secret, simplemente es que hay algo *no del todo bien* en ellos. Siguen los procedimientos adecuados y tienen un registro impresionante de éxitos. Pero simplemente son... *extraños*.

Compañía Cero

Ocasionalmente, un soldado en servicio Despierta o pasa por el Primer Cambio. A veces, simplemente son sobrenaturalmente benditos (o malditos) de algún modo, tal vez con una inteligencia mayor a la humana o una habilidad para resistir las llamas. La mayoría abandonan el servicio por necesidad. Es posible que los personajes puedan continuar con su unidad, sirviendo durante años, aunque no sea lo más sabio. Aunque ocasionalmente, los personajes sobrenaturales acaban en la Compañía Cero.

Tal vez se encuentran con (o son detectados por) la Compañía Cero en el campo de batalla. Tal vez son transferidos a cualquier otra parte, pero en el último minuto las órdenes son inexplicablemente cambiadas; el personaje sigue siendo transferido, pero es enviado a Fort Harmond. Un personaje puede conocer el

Estilo de Lucha: MAC (Modern Army Combatives), y puede ser enviado a entrenar soldados a Fort Harmon; una vez allí, sus habilidades sobrenaturales son reconocidas y expuestas, y su transferencia se vuelve permanente.

Pese a como suceda, los personajes sobrenaturales simplemente acaban en Fort Harmon, en el que siempre son recibidos por el General Strand, el Jefe de Operaciones. Los transferidos. Los transferidos reciben las insignias de la Compañía Cero para los hombres y el gorro: dos signos de interrogación siniestros unidos en el centro por un signo de exclamación y superpuestos por un ojo.

La Compañía Cero es oficialmente designado como Compañía Alfa de los 1º y 2º Batallones de la 231ª Sección de Reconocimiento de Infantería. Está bajo el mando de SOCOM, lo que lo sitúa dentro de la jurisdicción del Ejército. El eslogan de la Compañía Cero, *Tamaso Ma Jyotir Gamaya*, viene de una oración en sánscrito. Significa "Desde la oscuridad, dirígeme a la luz". Las únicas otras unidades en el mundo que emplean el Sánscrito en sus eslóganes son unidades del ejército de la India.

La Compañía Cero está formada por ocho pelotones. Cada pelotón tiene al menos un escuadrón con un miembro sobrenatural de algún tipo. Los jugadores pueden buscar ideas en las diferentes líneas y suplementos del Mundo de Tinieblas. La Compañía Cero está acompañada por otras dos unidades convencionales, y como mínimo una de ellas siempre pertenece a las Fuerzas Especiales, siendo asignada de modo *ad hoc*. La naturaleza de la tercera unidad siempre varía según un criterio *ad hoc*: unidades de asalto, policía militar o inteligencia militar para investigaciones, o Fuerzas Especiales para reconocimiento especial. Todas las otras compañías de apoyo (logística, blindaje, comunicaciones, apoyo médico) son las mismas que para un batallón tradicional.

Notas para el Narrador:

La Compañía Cero

El Narrador es libre de elegir una razón para la que tantos personajes sobrenaturales acaban en la base: tal vez están allí porque son atraídos por la extraña Resonancia de la base, o hay un Margen o un Locus oculto en las cavernas bajo el suelo.

La Compañía Cero puede ser algún tipo de entidad grupal sobrenatural, una especie de subconsciente gestalt con un marcado elemento sobrenatural, haciendo lo que puede para sobrevivir, incluyendo la transferencia de candidatos adecuados para reemplazar las bajas por el desgaste. Tal vez está espetando la oportunidad de acabar con los elementos más peligrosos mediante un conveniente "accidente de guerra química". Los personajes mortales que se mezclen con los sobrenaturales deberían poseer el Mérito "Sentido Invisible".

Enfatiza el hecho que los elementos sobrenaturales son llamados Compañía Cero por una razón: cuando regresan a sus refugios y Dominios, los soldados mortales se van a la bolera juntos, o vuelven a casa con sus esposas e hijos. En medio de toda esta gente, los sobrenaturales están solos. Tienen compañía cero.

Opción de personaje:

Compañía Cero

La Compañía Cero no es una elección obligatoria para personajes sobrenaturales. El ejército no está buscando sobrenaturales, pues no cree en su existencia. Tampoco se espera que un personaje sobrenatural del ejército norteamericano permanezca en servicio. Fort Harmon es simplemente una opción para los Narradores: una base envuelta en el misterio, en la que algunos de los soldados no son lo que parecen ser.

Semillas de Historias

Armería y Relicario

La Compañía Cero no existe. El Arsenal Harrison es la verdadera razón de ser de Fort Harmon. El Arsenal alberga y prueba la mayor colección de Reliquias civiles y militares jamás reunidas, desde cuchillos de combate que cantan a su poseedor hasta helicópteros de ataque embrujados. Estos objetos son almacenados en almacenes por toda la base y están disponibles para prestar a otras unidades. Las Reliquias y aparatos más peligrosos están almacenados en un búnker bien abajo del Almacén 5. Ocasionalmente alguna reliquia se escapa, y los personajes deben encontrarla y regresarla antes de que mueran civiles.

Gran Pez, Pequeño Pez

El otro batallón es al que todo el mundo presta atención. Tienen algunos soldados inusualmente talentosos, o incluso poderosos, y logran las misiones interesantes. Todos los del batallón de los personajes son mortales, aunque sensitivos y conscientes de lo sobrenatural. El principal batallón obtiene crédito, prestigio y financiación. La unidad de los jugadores ni siquiera tiene acceso al Club Cero. La Compañía Alfa lo tiene todo, hasta que un día desaparece y se encarga a los personajes localizarla y rescatarla.

Conspiración

El Arsenal Harrison vuelve a ser la clave de la ambientación, y los personajes son mortales. Los personajes descubren horribles experimentos en un búnker bajo el Complejo; experimentos con vivisecciones de varios tipos de sobrenaturales y experimentos con extrañas criaturas formadas por partes humanas y un proceso que incluye extraer un fluido de sus dedos que se emplea para manufacturar clones.

Tabú Violado

De patrulla, un personaje se detiene para beber de una fuente. El agua está lista, pero la fuente resulta ser un tabú local. De regreso a Fort Harmon, el personaje sufre horribles alucinaciones. Los exámenes médicos no muestran nada malo en él; simplemente sigue viendo gente muerta. Con el paso del tiempo, las visiones empeoran. Tras el primer mes, la gente a su alrededor comienza a ver las mismas cosas si permanecen a menos de nueve metros de él.

Unidad Alternativa: Compañía VII

La Compañía Cero tiene una terrible reputación. Sus soldados sólo salen de noche y beben sangre. Su reputación es completamente merecida: la Compañía Cero está constituida por soldados Vástagos. Técnicamente son “No Alineados” y viven como nómadas, enfrentándose a la corrupción de los Vástagos siempre que intenta insertar sus oscuros tentáculos en el ejército. Son mantenidos bajo control mediante una combinación de lavado de cerebro, Condicionamiento, el Vínculo y collares explosivos en sus gargantas.

Lo que los Vástagos no saben es que estos soldados no están escribiendo un “VII” o un siete romano allí donde matan. Están escribiendo un acrónimo, “V.I.I.”: “Vampiric Infestation Inoculated” (“Infestación Vampírica Inoculada”).

Narradores, esto puede ser otro posible origen para alianza cazadora de vampiros conocida como VII. Para más información acerca de los Vástagos y sus maquinaciones políticas, los narradores pueden consultar *Vampiro: El Réquiem* y el suplemento *VII*. Otra fuente de inspiración viene de la tira cómica británica *Fiends of the Eastern Front*, ambientada en la II Guerra Mundial pero protagonizada por unas fuerzas especiales de no-muertos que causan caos entre los vivos.

Fuerza Aérea: No Identificado

Misión: Reconocimiento

Unidad: Escuadrón

El escuadrón está en una misión de reconocimiento rutinaria en el espacio aéreo de Afganistán. De repente, algo brillante cae del cielo y pasa a su lado a muy poca distancia.

Encuentro

Estáis casi al final de vuestro vuelo de reconocimiento sobre el espacio aéreo afgano y os queda poco combustible. Se aproxima una tormenta sobre las montañas, por lo que os comunicáis por radio con la base para decirles que estáis RTB (siglas en inglés de "Regresando a la Base"). Se os ha autorizado a regresar, pero justo cuando estáis girando vuestros aviones para volver a casa, vuestro radar suena. Algo grande acaba de aparecer a gran altitud: algo muy grande, que se mueve muy rápido hacia vosotros.

Los personajes tienen una oportunidad para tirar Destreza + Conducir como una Acción Instantánea, antes de que el objeto esté encima suyo, brillando a través de su formación a una velocidad por encima de Mach 5. Los personajes que han fallado la primera tirada ahora deben tirar Destreza + Conducir con una penalización de -4, a causa de las turbulencias, para mantener sus aviones en el aire. Un Fallo Dramático significa que sus aviones pierden altura, obligándoles a eyectarse y quedar a su suerte en un territorio en manos de los insurgentes. En ese caso, la misión consistiría tanto en el rescate de esos personajes como en recuperar el objeto.

Los personajes que superan cualquiera de las tiradas de Conducir logran hacer una pasada sobre la zona donde cayó el objeto, y tomar algunas fotografías claras antes de regresar a la base. Allí, reciben nuevas órdenes. Se reunirán a sesenta clicks (**NdT: Término militar norteamericano para designar un Km**) del lugar de aterrizaje del

objeto con una unidad especial, para dirigirse al lugar del impacto y recuperar el objeto. El nombre de la unidad es la Compañía Cero.

Narrador: ¿Qué es el objeto? ¿Es un satélite espía que cayó a la tierra? ¿Es un qashmal (un ser angelical)? ¿Es algo de más allá de la esfera terrestre que cayó desde un hueco en el cielo? Abajo se muestra una ficha para el objeto, calificándolo como una "entidad sobrenatural aparentemente viva", aunque esta interpretación no es esencial.

Sea como sea, tus personajes lograrán aproximarse mucho más a él cuando vayan con la Compañía Cero para recuperarlo (y opcionalmente, para rescatar a su compatriota accidentado).

Misión: Recuperación

Unidad: Compañía Cero

Llegáis al campamento y finalmente os reunís con la Compañía Cero de la que habéis escuchado tantos rumores. Menudo atajo de gusanos lamentables son.

Los jugadores pueden dividirse en este momento. Algunos pueden jugar con personajes de la Compañía Cero, mientras que otros pueden jugar con jugadores de la Fuerza Aérea. Ambos grupos se necesitan el uno al otro, dado que tan sólo los chicos de la Fuerza Aérea saben dónde cayó el objeto y tan sólo la Compañía Cero puede llevarlos hasta él y traerlo de vuelta. Y aquí está la trampa. La tormenta ha provocado que la aproximación aérea sea imposible; se tendrá que llegar allí por tierra

En Marcha

Dieciséis km no parecen mucho. Lo es cuando la mayor parte de ellos son en vertical. La zona donde el objeto cayó es un infierno montañoso en el que tan sólo los insurgentes, lobos y marmotas se sienten cómodos para vivir. Gran parte del viaje

implica montañismo y adaptación a grandes altitudes- Los Narradores deberían estudiar las secciones del **Libro Básico del Mundo de Tinieblas** referidas a *Fatiga*, *Caídas* y las Habilidades de *Supervivencia* y *Atletismo*. Las cuevas de pedregales vuelven peligrosas las tiradas de escalada, imponiendo una penalización de -1 a -3 a las tiradas de Atletismo.

Al menos una vez, los personajes deben superar un barranco traicionero en la montaña, con una muerte segura en caso de caer en los estruendosos rápidos de agua que hay doce metros abajo. Esto es atmósfera más que otra cosa: el Narrador podría fácilmente expandir el cruce del barranco a una escena entera, y hacer que todos los personajes hagan numerosas tiradas de Destreza + Atletismo. Tampoco están solos. Los aullidos de los lobos interrumpen el silencio de la noche. De todos modos, tan sólo se trata de lobos locales de la región, que están avisando al resto de la manada que hay humanos en la zona.

A causa del traicionero terreno montañoso, el viaje transcurre lentamente. No importa lo experimentados que sean los personajes, este viaje les ocupará dos días. El Narrador puede abstraer el proceso permitiendo a los personajes tirar Resistencia + Supervivencia. Se trata de una Acción Extendida, con cada tirada representando varias horas de viaje y escalada. Deben conseguir un total de 15 éxitos para llegar a su objetivo.

Los Amateurs

Los personajes llegan al lugar del impacto del objeto, sólo para descubrir que no están solos. Alguien les ha adelantado. Se trata de una unidad de élite perteneciente a los SAS (NdT: siglas en inglés de de "Servicios Aéreo Especiales") Británicas, su equivalente a las *Fuerzas Especiales* norteamericanas. Están armados con SA-80s (los jugadores tienen M16A2s), y poseen todas las habilidades y experiencia que corresponden a tropas experimentadas de las Fuerzas Especiales, por lo que son oponentes formidables.

Parece que el gobierno de Su Majestad también estaba vigilando al objeto y le gustaría recuperarlo para su propio interés.

Fin de la Discusión

He aquí dos sugerencias para un escenario de final de partida:

Here are two suggestions for an endgame scenario.

- *Los Talibanes*: Mientras los líderes de los dos equipos discuten quien se lleva finalmente el objeto a casa, llegan los Talibanes, atraídos por la actividad en la zona. No están interesados en el objeto, simplemente en expulsar a las fuerzas norteamericanas y británicas. Están armados con AK-47s y RPGs (granadas propulsadas por cohetes). Los equipos deben dejar a un lado sus diferencias y deben defender su posición expuesta, al igual que el objeto expuesto, que está reposando en un cráter poco profundo a los pies de un abrupto acantilado. Tras derrotar a los talibanes, ambos equipos transportan juntos el objeto a la Zona de Recogida y se van juntos, otorgando a los SAS un viaje de cortesía a casa en un USAF Galaxy c-17, proporcionado por la unidad de los personajes. Quien se queda con el objeto tras ello ya es cosa de los diplomáticos.

- *La Criatura Despierta*: En medio de los problemas, la criatura despierta y mira a su alrededor. Aturdida y confusa, ve a fuerzas hostiles peleando, empleando poderosas armas de fuego. En su estado enloquecido, la criatura atacará a todo lo que se cruce en su camino. Los personajes pueden hacer tiradas de Esquivar para salir de su camino, o atacarla (una elección no muy inteligente, la criatura tiene casi el poder de un dios). Los talibanes, dándose cuenta de que la criatura es una amenaza, optan por concentrar su potencia de fuego. Si los personajes no hacen nada, la criatura se girará y atacará a los talibanes.

La Criatura

Cita: **Un tenue coro semimusical en el ambiente**

Trasfondo: Algún evento inexplicable obligó a esta criatura a caer a la Tierra. Ahora que está aquí, debe descansar un poco antes de recuperar la suficiente fuerza como para regresar a casa. La criatura no tiene ninguna agenda para la Tierra: simplemente quiere regresar a casa, pero destruirá a todo aquel que parezca que está tratando de impedir que logre su objetivo.

Descripción: Es una forma vagamente humanoid hecha de luz sólida. Sus ojos deslumbran como el sol, cegando a todo aquel que lo mire.

Poder: 10, **Precisión:** 10, **Aguante:** 15
Voluntad: 25
Tamaño: 7
Corpus: 22
Esencia: 50
Iniciativa: 25
Defensa: 10
Velocidad: 30 (vuelo)

Númenes:

• **Arma Arrojadiza (reserva de dados 20):** La criatura gasta 2 puntos de Esencia y lanza fuego blanco a un oponente. El alcance es de unos 90 metros, y el ataque no sufre penalizaciones por la distancia. El daño es letal.

• **Lamento (reserva de dados 20):** La criatura gasta 1 punto de Esencia y aúlla un lamento que causa que todos dentro del alcance del oído (90 metros) suelten sus armas y se cubran los oídos. Las víctimas tiran Aplomo + Compostura para no huir aterrorizados de la zona. El efecto dura un minuto.

• **Inmunidad (armas de fuego):** Las armas de fuego son inútiles contra la criatura. Incluso un impacto directo de una RPG tan sólo detendrá su avance durante un turno.

• **Inaccesible:** Los personajes sufren penalizaciones de -1 en un radio de 27 metros, de -2 en un radio de 18 metros, y de -3 en un radio de 10 metros, a causa de su radiación cegadora.

Tabú: La criatura no puede dañar a nadie que tenga altos principios morales. Cualquier personaje con Moralidad 7 o más, es inmune a los ataques de la criatura.

La criatura atacará hasta que ya no quede oposición. Tras tardar un turno en orientarse, se lanzará hacia el cielo en una explosión de energía chisporroteante que ocasionará 10 puntos de daño letal en una explosión de unos 20 metros de radio a su alrededor.

Documento:
Oficial

Traducción:
Heinrich von Murnau

Autor:
White-Wolf

Maquetación:
Uxas

Fuentes:
Dogs of War

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net