

## [Tipos Duros] Wildspring, la serie original (II)

Author : Raszak

Seguimos con la descripción somera de los capítulos de [la primera temporada de la serie Wildspring](#) para Tipos Duros. La escalada de violencia aumenta con enemigos cada vez más poderosos sin dejar ni un momento de descanso a los personajes.

### 1x04 Barras y agujeros de bala

Los héroes han descubierto que la secta no es más que la cabeza visible (y disimulada) de una serviente roja cuyo veneno viene del otro lado del atlántico y que ha clavado sus colmillos en muchos lugares del país con la idea de provocar toda una serie de ataques terroristas. Una organización terrorista basada en su odio al progreso occidental con raíces en el viejo KGB, que ha decidido cambiar el mundo actual destruyendo los USA desde dentro (y otros países, pero para el caso...).

Tan imbricada está la amenaza que incluso existe un político de gran renombre que pertenece a la organización y utiliza sus influencias para ayudar a destruir el país desde dentro. Una reunión de grupos survivalistas le va a dar la fórmula para reunir a buena parte de las células terroristas, organizar la temporada de masacres y armarlos... a menos que los héroes se infiltren entre los propios survivalistas, den con los líderes de cada grupo y los quiten de circulación antes de que todo se desmadre, sobre todo si no quieren acabar con docenas de preppers inocentes y acabar ellos mismos en las listas de los más buscados.

El grueso de éste capítulo transcurre en la feria-reunión, pero es más que posible que los héroes se vean en la necesidad de tratar con el político en su casa o despacho, pudiendo convertirse en objetivo de los (engañados) cuerpos de seguridad; al menos de momento.



## 1x05 Serpiente roja

No todos los terroristas desaparecieron con el éxito de los héroes en el capítulo anterior. Un comando en particular, formado por antiguos miembros del spetsnaz, y al mando del principal líder de toda la organización, se ha infiltrado desde el extranjero y planea dar un gran golpe con el que vengar el duro golpe que recibieron en Barras y agujeros de bala.

En un movimiento discutible parte del comando se separa para quitar de en medio a los PJs, atacándolos en sus propias casas con perjuicio máximo y poniendo a los supervivientes sobre aviso y tras la pista del futuro atentado.

Persecuciones en autopista, tiroteos a tres bandas con la policía y fuerzas especiales y una carrera contra el tiempo para impedir que los terroristas rusos provoquen una matanza en el centro de Washington disparando cohetes contra viandantes inocentes. ¿Serán los héroes suficientemente rápidos? ¿Será el final ya?



## 1x06 Epílogo, nada ha cambiado

Los héroes están siendo transportados en un vehículo para presos, algo normal después de participar en los eventos de Serpiente Roja a plena luz del día, en dirección a una cárcel de máxima seguridad donde internarlos hasta esclarecer los hechos y decidir si son unos abnegados ciudadanos o los peores terroristas de todos.

Sin embargo un artefacto explosivo destruye el autobús en medio del trayecto por una carretera del desierto y policías y héroes son atacados por un grupo armado muy numeroso (sectarios salidos de Blanco por fuera, rojo por dentro). En inferioridad numérica y sin armas, se ven obligados a parapetarse en una estación de servicio abandonada mientras el tiempo parece acabarse para ellos antes de que lleguen. Sólo una acción desesperada e inesperada podrá sacarlo de allí (como un ataque nocturno, cuando nadie espera que intenten nada) a través de una desesperada huida por el desierto.

Jugado de manera independiente acabaría cuando los héroes consiguen huir, pero como parte del todo saldrán de garras de los sectarios sólo para acabar medio muertos bajo el inclemente clima del desierto. Sin embargo, ya en el límite de sus fuerzas, un helicóptero desconocido los encontrará, los recuperará y dos personas se presentarán como portavoces de El comité, un grupo internacional de personas adineradas y muy preocupadas por la seguridad, ofreciéndoles su completo apoyo legal y logístico si amplían su rango de actuación...



Como se ve los capítulos son aventuras cortas, algunas de las cuales pueden jugarse en una sola sesión, y que contienen un par de escenas o tres de interpretación e investigación intercaladas con otras donde la carga principal es la acción. En las películas del género las armas nunca se terminan de enfriar y en Tipos Duros tampoco, siendo el conflicto físico algo habitual y, desde mi punto de vista, necesario para mantener el tono de las partidas.

¿Y después? Pues podría venir una parte en la que, ya trabajando para El comité, se muevan de aquí para allá por la geografía del país ayudando a las fuerzas del orden (a sus espaldas y muy a su pesar) con montones más de recursos y potencia de fuego.

Pero eso... es otra temporada.