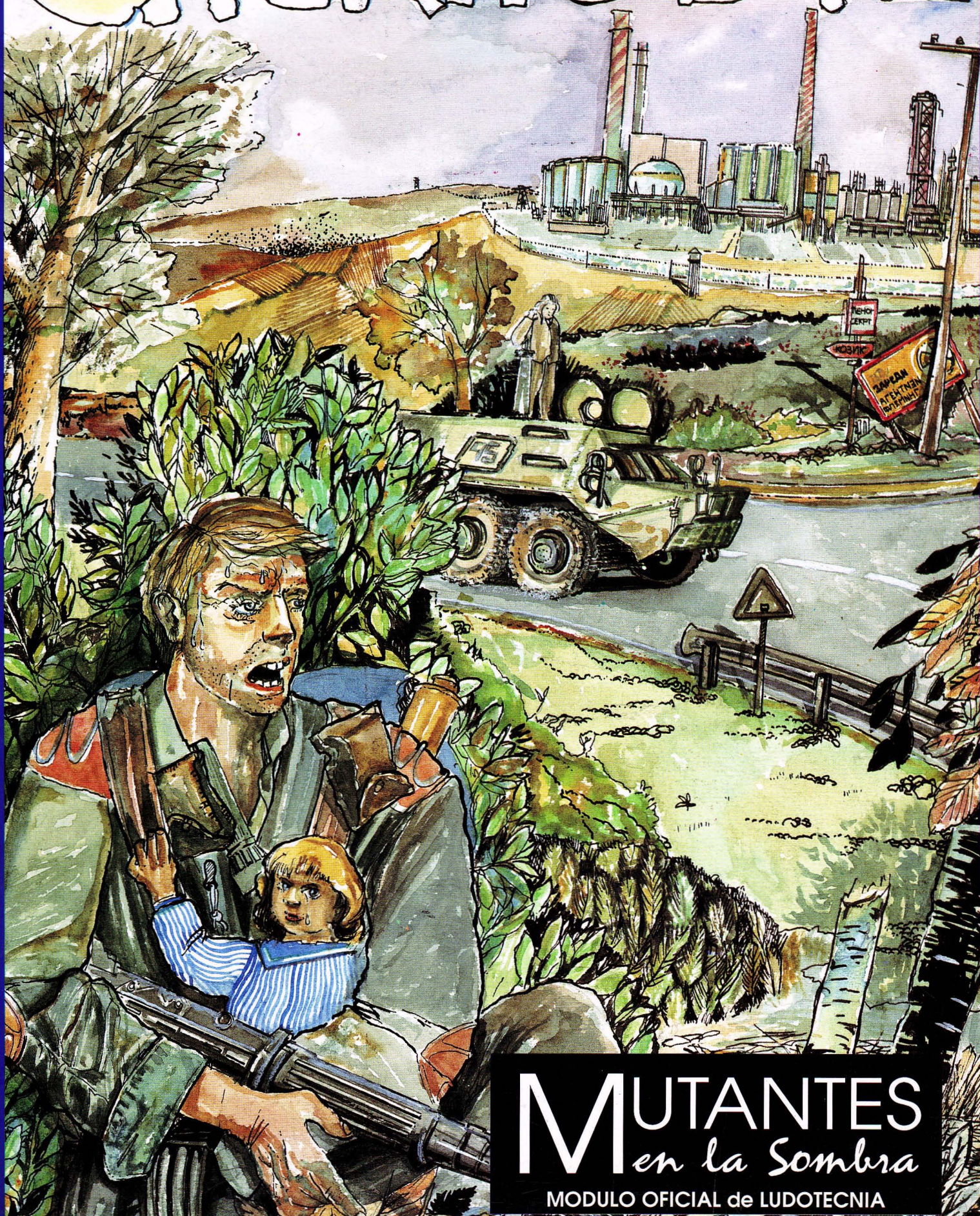


LOS HIJOS DE CHERNOBYL



MUTANTES
en la Sombra

MODULO OFICIAL de LUDOTECNIA



Presenta...

HIJOS DE CHERNOBYL

La mayoría de las situaciones, personajes y organizaciones que se describen en éste módulo son puramente imaginarios y no pretenden en ningún momento hacer referencia a situaciones, personajes u organizaciones existentes en la vida real. Si alguno de los lectores encuentra alguna relación entre lo que aquí se narra y la Realidad, le sugerimos que se pregunte que es lo que tiene la Realidad para ofrecer tan desagradable aspecto.

Nota sobre la transcripción de términos en ruso:

A la hora de transcribir los caracteres cirílicos al castellano, hemos seguido las normas del Padre Iturri en su obra "Gramática Rusa Práctica",
Universidad de Oñate 1.931.

© Ludotecnia C.B. Hijos de Chernobyl es un módulo para "Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro" ©.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de este libro, tanto textos como ilustraciones, sin autorización expresa y por escrito de Ludotecnia C.B.

Primera edición, Noviembre 1991.

Impreso por Artes Gráficas Zorroza, cubiertas por PRINTEKSA.

I.S.B.N.: 84- 404-9604-4

D.L.: BI-2365-91

HIJOS DE CHERNOBYL

Una aventura para



Un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro

CREDITOS

Escrita y dirigida por

José Félix Garzón

Producida por

Igor Arriola y Julia López

Dirección Artística

Roberto Landeta

Best Boy

Bob Landett

Localización de Exteriores

Joseba Sanz

Montaje y sugerencias varias

Joseba Torre (a) Txispi, Gerardo Muñoz, Xabier Gómez, Manuel Pasarin
y Club A.V.R.E.S.-B.R.E.S.T.

Agradecimientos

Purificación Iglesias (por 22 años de apoyo incondicional), Juan Roque Legardón (por enseñarnos que es eso de manchar), Juan Díaz (por contarnos lo que hay detrás de la manzana), Marta Núñez Corregidor (pero se marchó...), Equipo Riete de Sócrates (panta rei, tíos...), y una vez más a Fernando Martínez (por todo, hombre, por todo), Javier Alkorta (y este sí que se marchó...), Jacinto Larruskain (¡por la reina Victoria!), Juan Carlos Barrón, Beatriz Alejos y DEMA (qué os vamos a contar...) y a La Fundación Kaufmann por permitirnos estudiar sus archivos; sin esa valiosísima información nunca habiésemos podido realizar este módulo.

HIJOS DE CHERNOBYL

Una aventura sin límites en la U.R.S.S. de
la Perestroika, Cuba y Australia



Povera

PREFACIO

A la 1 y 24 minutos de la madrugada hora local del día 25 de abril de 1985, el infierno se desató en el reactor número 4 de la central nuclear de Chernobyl. Durante un experimento preparado para probar un nuevo mecanismo de seguridad, una fatal combinación de errores humanos e ineficacia burocrática, provocó una catástrofe cuyas últimas consecuencias sólo conocerán nuestros nietos.

Hijos de Chernobyl es un módulo, una aventura, un juego en definitiva. En él aparecerán personajes que, afectados por la radioactividad, han adquirido poderes extraordinarios. Desgraciadamente sólo se trata de fantasía. Las consecuencias reales de la exposición a las partículas radioactivas que durante semanas se extendieron por toda la Unión Soviética y Europa sólo pueden calificarse de terroríficas. 50.000 personas fueron evacuadas en las primeras 72 horas y sólo los más ancianos han recibido permiso para regresar a sus pueblos en los que vivieron generaciones enteras de sus familias y permanecerán inhabitables durante décadas. En febrero de 1989, un comunicado del Centro Radiológico de Kiev afirmaba que:

"Los trabajadores médicos... han observado un incremento en el número de casos crónicos surgidos entre la población, así como un deterioro en el período postoperatorio de los pacientes sometidos a intervenciones quirúrgicas. Se ha duplicado el número anual de casos de cáncer, y notablemente los de labio y de la cavidad bucal."

Sólo en la U.R.S.S., las previsiones oficiales calculan que anualmente morirán entre 4.000 y 5.000 personas más por cáncer a consecuencia de la radiación, y de tres a cuatro veces más a consecuencia de otras patologías relacionadas con la contaminación radioactiva. Las estimaciones más pesimistas hablan de 280.000 muertes a nivel mundial.

Hasta el día 6 de mayo, 27 helicópteros arrojaron agua, plomo y arena en un intento desesperado por apagar el incendio del reactor. Las 27 tripulaciones fueron hospitalizadas, y hoy apenas queda ningún superviviente. 186 bomberos acudieron a la central para apagar el incendio durante las primeras horas. Entre los que actuaron para evitar que el incendio se extendiera al reactor número 3 se dieron casos de radiopatías agudas, pero los que atacaron el fuego en el reactor número 4 sacrificaron sus vidas por evitar una tragedia aún mayor. A esos 186 bomberos, a las 27 tripulaciones de helicóptero y a los millares de obreros, científicos y militares que arriesgaron y en muchos casos perdieron y pierden su vida luchando contra el reactor número 4, modelo RBMK-1000, de la Central Nuclear de Chernobyl dedicamos humildemente este trabajo. Sirvan como testimonio de su heroísmo las palabras del doctor Belokon, el único médico de servicio en la central durante la fatídica noche del 25. Permaneció en su puesto, atendiendo a las víctimas mientras pudo, para luego retirarse y ser internado en un hospital afectado también por la contaminación radioactiva.

"A las seis de la mañana empecé a sentir un cosquilleo en la garganta. Me dolía la cabeza. ¿Comprendí el peligro? ¿Tuve miedo? Sí, lo comprendí y tuve miedo. Pero cuando la gente ve a alguien cerca con una bata blanca, se siente más tranquila. Como todos los demás, yo no tenía máscara antigás ni ropas protectoras... ¿De dónde iba a sacar una máscara? Me habría apoderado de una, pero no la había. Llamé por teléfono al puesto médico de la ciudad: "¿Tenemos alguna máscara?", pregunté. "No, ninguna". Y eso fue todo. ¿Trabajar con una mascarilla de gasa normal? Eso no habría servido de nada."

El Equipo de Diseño de Ludotecnia

ALGO SUCEDE EN ESTOCOLMO

A las 12 y media, en la medianoche entre el 6 y el 7 de diciembre de 1989, Ludwig Gödel se preparaba en su laboratorio de Estocolmo para las pruebas de su último modelo de cámara Gödel, la GHK 4000. Se trataba de un modelo revolucionario, que ocupaba un espacio equivalente al de un chalet de tres plantas y requería el uso de 21 controladores de temperatura para funcionar durante unos pocos segundos. El experimento, que se había preparado durante meses, pretendía demostrar una nueva teoría de los científicos de la Fundación Kaufmann sobre la naturaleza de los vectores de Gödel. La cámara que se utilizaba era cientos de veces más sensible que ningún prototipo construido hasta la fecha.

A la una en punto, los acumuladores de energía alcanzaban la carga necesaria. Los controladores de temperatura empezaron a concentrarse para enfriar el generador principal de microondas y Gödel se sentaba a los mandos de su consola con una taza de café caliente en la mano. El propio Kaufmann contemplaba el experimento, acompañado de todos los altos cargos de la Fundación. Bajo el generador principal, sentado bajo los focos y rodeado de generadores auxiliares, un telépata se concentraba para emitir un mensaje a otro telépata situado en el exterior del edificio. Exactamente a la 1:00:30, la cámara se activó.

La prueba duró exactamente 15 segundos. Fue un fracaso. La cámara no era lo suficientemente sensible como para registrar los datos que se requerían, y sin embargo, ni Gödel ni ninguno de los miembros de su equipo olvidarán nunca aquella fecha. Cuando la impresora empezó a vomitar datos, apareció un ruido de fondo. Solapándose a las líneas de los vectores emitidos por el telépata, aparecieron una serie de registros cuya procedencia entonces se ignoraba. Cuando la Operación Foso terminó, en enero del 1991, se encontró por fin una explicación al enigma. A 7.000 kilómetros de distancia, desde un campamento juvenil situado en el centro de la isla de Cuba, Grigor Medvedev, apenas un bebé emitía unos vectores de bioenergía de tal potencia que fueron detectados por el equipo de científicos de Estocolmo aquél mediodía del 6 de diciembre de 1989.

La Fundación Kaufmann había efectuado un detallado estudio del accidente que se produjo el 25 de abril de 1986 en el reactor número 4 de la central nuclear de Chernobyl, a 150 kilómetros de Kiev, en

la U.R.S.S. La inmensa cantidad de partículas radioactivas que habían sido liberadas a la atmósfera hacía previsible la aparición de numerosos mutantes, e incluso de nuevas mutaciones. 4 años después, no se había detectado un aumento apreciable en el número de nacimientos de niños M en las zonas afectadas por el accidente. Nadie esperaba lo que iba a poner al descubierto la operación Foso. Las conclusiones del equipo de Gödel sobre el experimento de Estocolmo, planteaban la posibilidad de que un M, cuyos poderes eran casi infinitamente superiores a todos los conocidos hasta la fecha, hubiera sido registrado por los sensores de la cámara, por lo que se puso en alerta a todos los miembros de Heracles. Si existía alguien con un poder tan inmenso no podía pasar inadvertido y tarde o temprano alguien daría con él. Si no lo hacía la gente de K1, lo haría algún servicio M. Pasaron las semanas, y no se volvió a saber nada de aquél supermutante. Poco a poco, se empezó a pensar que la nueva máquina de Gödel había fallado.

Julius Kramer, austriaco, miembro de la Fundación Kaufmann, y ayudante del equipo de Gödel, planteó a sus superiores la posibilidad de que hubiera una relación directa entre el accidente de Chernobyl y las señales que se habían captado en el experimento de Estocolmo. Aunque nadie se tomó su hipótesis en serio, él siguió investigando. El 4 de enero de 1991, una noticia llegada entre los informes de rutina le puso en alerta.

Enrico Messi, un periodista italiano, se había desplazado a Ucrania con el objeto de elaborar un reportaje sobre la catástrofe de Chernobyl. El 1 de enero, había desaparecido misteriosamente. Kramer pidió permiso a sus superiores para encargar a Heracles una investigación sobre el periodista italiano. Si lo consiguió, fue gracias a su poder de persuasión y su firme creencia en la intuición de que el experimento de Estocolmo, Chernobyl y el periodista italiano tenían algo que ver entre sí. Se trataba del tipo de intuición que normalmente sólo tiene crédito en la Fundación si procede de un precognitor de reconocido prestigio (y Julius Kramer no lo era), pero fue una intuición que salvó a la Humanidad de un destino terrible.

Hijos de Chernobyl narra la historia de la Operación Foso. En tus jugadores recaerá una responsabilidad incalculable, y serás tú el encargado de guiarles. Que empiece el espectáculo.

Introducción

LA OPERACION FOSO

"Escojan bien a los agentes para esta misión.

Puede que se aburran, pero me temo que esto no va a ser un pic-nic."

Werner Kaufmann, tras firmar la orden de iniciar la Operación Foso

Antes de empezar con nuestra historia, debemos hacer algunas observaciones. Por supuesto, **LOS JUGADORES QUE PRETENDAN JUGAR ESTE MODULO NO DEBEN SEGUIR LEYENDO.** Estas páginas son sólo para los Directores de Juego.

A lo largo de los siguientes capítulos te iremos guiando, describiendo las situaciones a las que se podrán enfrentar los jugadores. Desde luego, no podemos prever todas las posibilidades, de modo que puedes encontrarte con que tus jugadores hagan algo que no está en el módulo, de modo que debes estar preparado para improvisar un poquito y devolverles al buen camino.

No es necesario que aprendas el módulo de memoria. En ese sentido es muy similar al juego básico, basta con que lo leas tranquilamente y tomes algunas notas. Cuando necesites información concreta, podrás consultar este libro.

A continuación veremos un resumen general de los acontecimientos que se describen en el módulo. Así podrás tener una visión de conjunto antes de que empecemos en serio.

En 1987, cuando los cambios sociales políticos y económicos impulsados por el presidente Gorbachov empezaban a desarrollarse, una parte importante de la antigua Nomenklatura, la cúpula del poder soviético, empezó a intranquilizarse. En aquellos días, la situación de Gorbachov era lo suficientemente estable como para que la opción de un golpe de estado quedase descartada (un golpe de estado que, por cierto, acabó produciéndose en el verano de 1991). Para los sectores más inmovilistas del partido, estaba claro que la Perestroika debía acabar, pero de la forma más discreta posible, con un golpe seco y no demasiado evidente.

Por supuesto, la mejor forma de llevar a cabo ese golpe de mano era mediante el empleo de

mutantes en puestos clave. Con una estructura muy pequeña y sin grandes riesgos, sería posible actuar sin llamar la atención ni despertar sospechas. El 12 de abril, en una reunión que se celebró en una dacha en las afueras de Leningrado, un comité golpista, algunos de cuyos componentes se vieron posteriormente involucrados en el golpe de agosto del 91, decidió crear un pequeño servicio M particular.

En condiciones normales, tal empresa hubiera sido poco menos que imposible. El Grupo de Kalinin, el servicio M soviético, era una organización sólida y disciplinada que seguía ciegamente las órdenes de sus superiores. Sin embargo, pocos meses antes, el Grupo de Kalinin había sufrido una importante reducción de efectivos. Por supuesto, se aprovechó la oportunidad para que los elementos más reaccionarios y contrarios a la política de Gorbachov quedasen fuera de juego. De esta forma, había gran cantidad de agentes entrenados sin empleo y dispuestos a trabajar para los golpistas.

De esta forma nació Povera (en ruso, Victoria). Actuando como un servicio M normal, pero de forma aún más discreta y en menor escala, su único fin era acabar con la Perestroika y prepararse para servir, una vez los golpistas se hiciesen con el poder, como guardia pretoriana del nuevo régimen. El plan era ambicioso, pero no tenían prisa. Hacia la navidad del 87 el comité golpista había reclutado a los ex-miembros del Grupo de Kalinin que consideraba dignos de confianza, estando previsto el ataque definitivo para finales del 90. Sin embargo, los planes se fueron retrasando ante la escasez de mutantes con que contaba la organización.

Mientras tanto, Povera se iba preparando, reforzándose con nuevos mutantes y desarrollando algunas acciones de sabotaje con el fin de desprestigiar a Gorbachov. A finales de 1990 la organización se encuentra con que el plan previsto está sufriendo demasiados retrasos y decide lanzarse a la búsqueda

HIJOS DE CHERNOBYL

de nuevos mutantes. La casualidad quiso que uno de sus agentes descubriera un informe redactado por un médico moscovita que dormitaba en una biblioteca universitaria desde 1989. Ese informe, al que nadie había prestado la menor importancia, había sido redactado por el doctor Grozinsky. En él se describía el caso de 5 niños durante cuya gestación habían sufrido dosis importantes de radiación. Alrededor de esos niños se producían algunos fenómenos de difícil explicación, como por ejemplo, la muerte de las plantas que se encontrasen en sus cercanías. Grozinsky realizó varios experimentos en los que colocó pequeños animales junto a los niños. En varias ocasiones, los pequeños animales murieron sin razón aparente.

El estudio de Grozinsky no fue tomado en serio por nadie. Al cabo de pocas semanas abandonó esa investigación y aceptó una oferta para trabajar como profesor en la facultad de medicina de Minsk, muriendo durante el viaje a dicha ciudad en un accidente de aviación. Povera se puso tras la pista de los niños, hasta que, en enero del 91, descubrió el paradero de todos ellos.

2 de ellos se encuentran en Cuba, en la Ciudad de los Pioneros José Martí, un campamento juvenil en el que se encuentran varios centenares de niños afectados por la radiación, otros 2 están en un hospital de Kiev y el quinto en Sidney, Australia, también en un hospital en el que se encuentran en tratamiento 8 niños con graves enfermedades relacionadas con el exceso de radiación.

Desgraciadamente para él, Enrico Messi descubrió en Kiev una copia del informe del doctor Grozinsky, siguió el rastro de los mismos niños y llegó a deducir su paradero (aunque no llegó a averiguar sus nombres) así como la existencia y los fines de Povera. Los golpistas le descubrieron y lo eliminaron encerrándolo en el interior del reactor número 4 de la central de Chernobyl, bajo la estructura de hormigón que lo cubre.

En un principio Povera decidió esperar un poco antes de capturar a los niños. El Grupo de Kalinin tenía fichados a los mejores hombres de la organización y mantenía una discreta vigilancia sobre todos los niños afectados por la radiación a la espera de que alguno de ellos demostrase poseer poderes mutantes de cualquier clase. En realidad, podrían haberse llevado a los niños en cualquier momento desde el primer día en que tuvieron noticia de su existencia y el G.K. no habría podido hacer nada por evitarlo. El exceso de prudencia de Povera fue un error que permitirá a Heracles hacerse con ellos... si tus P.J. lo consiguen.

Salvo el C.D.F.C., ningún servicio M conoce la existencia de Povera, y la Fundación Kaufmann sólo sospecha que algunos de los agentes expulsados del Grupo de Kalinin puedan estar tramando algo. En realidad, el experimento de Estocolmo detectó a uno de esos niños, pero a la Fundación le faltan demasiadas piezas para que el puzzle pueda tener sentido. La misión de los P.J. será conseguir esas piezas.

¿Por qué se extienden por nuestro territorio estas centrales atómicas, una detrás de otra, casi tocándose? Rovenskaya, Khmelnitskaya en el río Dniéper, Zaporozhe y, no muy lejos, la central del Sur de Ucrania. ¿Por qué excavan grandes agujeros en nuestras tierras, desplazan a pueblos enteros y vierten residuos en nuestros prados? ¿Y por qué están empezando a trabajar ahora en otra en Chigirinsk, a pesar de que aún no ha sido aprobada oficialmente? No vemos que esta locura tenga ningún final. Se está construyendo un reactor en Palsnya, en las estepas de Crimea, y hay planes para construir otra central en el curso superior del río Disna, el último río ucraniano que aún no está contaminado por los vertidos industriales, en una zona que todavía asociamos con la historia épica del príncipe Igor. En nuestro país no se tiene la costumbre de preguntarle a la gente si quiere que se le dé un nuevo nombre a su ciudad, o que exprese lo que piensa sobre la construcción de una nueva central nuclear en una región tan preciosa para todos nosotros. Y, claro ¿por qué habrían de preguntarlo?

Oles Gonchar, Literaturnaya Gazeta, 9 de diciembre de 1987

Pero la Unión Soviética no es el único país que practica el secreto con los temas relacionados con la energía nuclear. Francia es el más evidente ejemplo occidental de actitudes similares. El gobierno francés impuso un programa masivo de energía nuclear sin haber obtenido el apropiado consentimiento público. Cuando se le preguntó al respecto, M. Remy Carle, director de Electricité de France, contestó con un comentario muy revelador: "No se les dice a las ranas cuándo se dispone uno a secar la marisma".

(...) Si se calcularan adecuadamente los costes del accidente de Chernobyl, probablemente se alcanzaría una cifra similar a la cantidad total invertida en la industria soviética de la energía nuclear desde 1954. Si eso fuera así, ya nadie podría afirmar que la energía nuclear es económicamente beneficiosa para el desarrollo de la Unión Soviética.

Z. Medvedev: El Legado de Chernobyl

El C.D.F.C. ha enviado a uno de sus equipos a la U.R.S.S. con el nombre clave de Bandera Izada y formado por dos agentes de élite. Los norteamericanos han descubierto que 5 niños ucranianos podrían tener poderes extraordinarios, y se han lanzado también a la caza. Cuando empiece la aventura sólo tienen algunas pistas, pero la misma noche en que los P.J. lleguen a la granja Leninsky Put (el 16 de enero), Bandera Izada capturará a un miembro de Povera, que les comunicará dónde se encuentran los niños, pero no sus nombres, y descubrirán también que el equipo de Heracles compuesto por los P.J. va a ser capturado y eliminado (aunque Povera cree que los P.J. son agentes del C.D.F.C.). Inmediatamente, Madeleine y Jacob volarán en helicóptero hacia Chernobyl con la intención de capturar por su cuenta a los agentes de Heracles.

Tanto interés por los 5 niños por parte del C.D.F.C. hará que los mandos de Povera se pongan nerviosos y decidan hacerse con los niños antes de que la situación se les escape de las manos. Tienen una ventaja sobre Bandera Izada y los P.J.; ellos sí conocen los nombres de los niños.

El 17 de enero, al día siguiente de la llegada de los P.J. a Leninsky Put, irán a por los que se encuentran en Kiev. Allí descubrirán que uno de los dos niños ha muerto esa madrugada, por lo que se llevarán sólo al superviviente.

Si todo va bien, al anochecer del 17 los P.J. habrán acabado con Bandera Izada, tendrán en su poder al primero de los niños, y partirán hacia Cuba. Sin embargo, Povera les lleva ventaja. Unos de sus hombres, un personaje importante en la embajada de la U.R.S.S. en La Habana, se ha llevado ya a los niños con la excusa de que padecen una extraña enfermedad contagiosa, lo cual es completamente falso. Cuando los P.J. lleguen a la Ciudad de los Pioneros José Martí, descubrirán la jugada de Povera. Tras el rastro de los niños, llegarán a la ciudad de Caibarién, justo a tiempo para interceptar al yate en el que Povera se llevaba a los niños. Una vez puestos a salvo, los P.J. se dirigirán a Sidney, Australia, en busca del último niño.

Allí se encontrarán con que, involuntariamente, Nikolai, el 5º niño ucraniano, ha hecho uso de su inimaginable poder. Todos los seres vivos que se encontraban en el hospital han muerto, y el servicio M australiano ha volado el edificio para que parezca que todo ha sido un accidente. Mientras todos los servicios M del planeta envían agentes a Australia atraídos por el extraño accidente del hospital, Nikolai ha huido presa del pánico y ha caído en manos de una banda de mafiosos, la familia Taviani, que camuflan sus actividades bajo la tapadera de un circo. Los Taviani, intentarán subastar a Nikolai entre los P.J. y los hombres de Povera.

Si los P.J. logran burlar a los Taviani y a Povera el último niño será suyo: misión cumplida.

7 de diciembre de 1989

Se realiza la prueba del GHK 4.000 en Estocolmo.

14 de enero de 1991

Los P.J. son citados en Estocolmo.

15 de enero

De madrugada los P.J. llegan a Estocolmo, a mediodía llegan a Moscú, por la tarde hablarán con Vasili e investigarán la muerte de Hoffman. Bandera Izada entra en escena.

16 de enero

Los P.J. investigan en los alrededores de Leninsky Put, Povera les preparará una encerrona, visitarán el interior del sarcófago y encontrarán el cadáver de Enrico junto con su diario. Bandera Izada contacta con los P.J.

17 de enero

Los P.J. van a Kiev, se enfrentan con Yakolev y con Bandera Izada. Povera pone en marcha una operación para hacerse con el niño que se encuentra en Cuba.

18 de enero

Los P.J. llegan a la Habana, viajan con Chimborazo a La Ciudad de los Pioneros José Martí. Van a Caibarién y rescatan al niño en el yate.

20 de enero

Por la mañana llegan a Sidney, se enteran de la catástrofe del All Saints, visitan el circo Taviani, van a Hangman Port, se encuentran con Marietta por primer vez y hacen amigos en el Striped Pig, donde se celebra la famosa competición local de pulsos. Yakolev llegará a Hangman Port tras la pista de Nikolai. Los Taviani trazan un plan y deciden subastar a Nikolai. Por la tarde estarán en un almacén abandonado, al anocheecer Popoff se llevará a Nikolai al desierto.

21 de enero

Popoff sigue en el desierto con Nikolai, los P.J. reciben la oferta de los Taviani para participar en la subasta. Los P.J. buscan a Nikolai con la ayuda de algunos clientes del Striped Pig.

22 de enero

Marietta propone un trato a los P.J. un momento antes de que empiece la subasta. Los Taviani se ponen nerviosos, Povera va a por todas, tiroteo en el circo y rescate de Nikolai. Yakolev huye en dirección a Sidney para preparar una última emboscada. Los P.J. reciben órdenes por vía telepática.

23 de enero

Los P.J. llegan a Sidney y se hospedan en el Southern Cross. Yakolev hace los preparativos para su último ataque.

24 de enero

Nikolai enferma repentinamente. Yakolev hace un último intento a la desesperada. Los P.J. toman un vuelo a Londres.

25 de enero

Los P.J. regresan a Estocolmo, la Operación Foso ha concluido.

Primer Acto

DEMASIADAS COINCIDENCIAS

"¿Que vaya a Estocolmo inmediatamente? ¿Pero tú sabes qué hora es?"

Anónimo

En la madrugada del 14 de enero de 1991, los P.J. reciben una llamada telefónica convocándoles a una reunión urgente en Estocolmo, en la sede de la Fundación Kaufmann. El viaje se realizará en un avión de línea regular, los billetes ya han sido reservados de modo que no tendrán ningún problema para conseguirlos.

Llegarán a la sede de la Fundación durante la noche entre el 14 y el 15. Serán llevados inmediatamente a una sala de reuniones donde les esperan varios altos cargos de la organización.

La sala de reuniones, discretamente amueblada, puede acoger cómodamente a una docena de personas. En una de las paredes, hay un mapa de la U.R.S.S. sobre el que se han escrito un montón de cifras, una tirada de la habilidad "física" con nivel de dificultad normal informará del significado de esas cifras; corresponden a mediciones de índices de radioactividad, muy elevada en los alrededores de Kiev, bajando a medida que aumenta la distancia.

Sobre la mesa, los P.J. podrán ver varias tazas de café medio vacías, restos de papel aluminio y migas de pan (los altos cargos de la Fundación Kaufmann comen bocadillos como el resto de los mortales), los ceniceros están llenos de colillas y un denso humo de tabaco llena la sala. Preside la reunión Ludwig Gödel (si los P.J. han jugado Eldorado ya le conocerán), que será quien les dé la bienvenida y les presente al resto de los asistentes a la reunión. A su derecha está sentado Kramer, a su izquierda Klaus Klunge (señal inequívoca de que el propio Kaufmann no puede estar muy lejos) y, repartidos por los asientos, varios altos cargos de Heracles y Prometheus cuyos nombres no serán revelados por motivos de seguridad.

Gödel, con un tono de voz inseguro, propio de alguien poco acostumbrado a hablar en público,

expondrá en pocas palabras lo que pasó durante el experimento de Estocolmo. Les informará también de las investigaciones de Kramer y, a continuación, narrará la historia del periodista italiano misteriosamente desaparecido:

"En los primeros días de enero de este año, Enrico Messi desapareció misteriosamente. Es probable que el nombre de Enrico Messi no les diga nada, se trata de un prestigioso periodista italiano que se encontraba en Ucrania preparando un reportaje sobre las consecuencias del accidente de la central nuclear de Chernobyl. En un primer momento los mandos de Heracles consideraron la desaparición del periodista italiano un asunto de poca importancia, y enviaron a un agente en misión de rutina. Su nombre era Isaac Hoffman, y murió poco después de llegar a Moscú en un accidente de tráfico. En su último mensaje nos comunicó que había averiguado quien era el primer traductor contratado por Messi. Parece ser que estaba siguiendo la pista de algunos afectados por contaminación radioactiva a consecuencia del accidente de Chernobyl. Según parece, el señor Messi trabajó posteriormente con un segundo traductor, pero Hoffman no tuvo tiempo para descubrir de quien se trataba "

Básicamente, esto es todo lo que saben Heracles, Prometheus o la Fundación Kaufmann. Por otra parte en los últimos meses se ha detectado un incremento en la actividad del servicio M soviético, más conocido como Grupo de Kalinin. Los miembros de Heracles en la U.R.S.S. no han podido averiguar las causas de tanta agitación, pero se sospecha que algo grave está sucediendo, quizás, algún tipo de lucha interna por el poder en la organización aprovechando inestabilidad general provocada por la Perestroika.

En resumidas cuentas, la misión de los P.J. será:

HIJOS DE CHERNOBYL

-Averiguar si Messi era un "semáforo" (en la jerga habitual de Heracles, si poseía información importante sobre el fenómeno M).

-Si las personas que investigó Messi eran Mutantes, encargarse de que no caigan en manos de ningún servicio M.

- Descubrir quién y porqué mató al agente de Heracles en Moscú.

- En caso de que se esté tramando en la U.R.S.S. algún tipo de operación contra Heracles similar a Verano Gris, proporcionar a la organización la mayor cantidad de información posible.

Se proporcionará a los P.J. un número de teléfono que deberán memorizar. Oficialmente corresponde a una fábrica de cerraduras situada en el norte de Italia, pero nunca habrá nadie al otro lado de la línea. Siempre responderá a la llamada un contestador automático. Allí se grabará la información que los agentes vayan descubriendo y pueda ser interesante para la organización, de modo que habrá una línea de comunicación unidireccional entre los P.J. y Heracles; la gente de Kaufmann estará informada de la situación de sus agentes, pero éstos no podrán recibir información de sus superiores. Se trata de una medida de seguridad habitual en operaciones de gran envergadura y alto riesgo... por ejemplo esta misma. A continuación recibirán pasajes de avión a su nombre (Aeroflot, primera clase) y una tarjeta de crédito con crédito ilimitado. Se han hecho ya las correspondientes reservas a su nombre en el hotel Intourist de Moscú. Tienen permiso para llevar sus armas o equipo de su propiedad, pero Heracles no les proporcionará otro tipo de material.

La razón de éste último es muy simple: ese material, o bien puede encontrarse fácilmente en cualquier ciudad (equipos fotográficos, walkie-talkies...), y en ese caso podrán adquirirlo con sus tarjetas de crédito, o bien se trata de equipo exótico o muy sofisticado. Si un objeto así es descubierto por el enemigo, podrían relacionarlo con Heracles fácilmente. En un momento de extremo peligro, podrán pedir apoyo a un Equipo Charlie. Dada la débil infraestructura de la organización en la U.R.S.S. y el inmenso tamaño del país, el equipo tardará 3 veces más de lo habitual en llegar (1 D20 horas x 3). Esta regla especial se aplica también en el caso de las unidades Tango.

Es posible que alguno de los jugadores se empeñe en pedir material a Heracles. Es tu trabajo hacer que se sienta en ridículo, la organización no es un supermercado y los Equipos Charlie existen para algo. Insistir en pedir a un superior algo como, por ejemplo, una emisora de radio cuando ese mismo superior te acaba de decir que no recibirás material de ningún tipo es algo absurdo, el personaje nunca lo haría porque estaría fuera de lugar. Si el jugador sigue insistiendo, puedes hacer que el personaje pierda durante 24 horas un punto de orgullo (la razón es muy simple, ha hecho el ridículo metiendo la pata ante sus jefes y eso hace que se sienta un poco imbécil... es decir, menos seguro de sí mismo).

A continuación, Gödel deseará buena suerte a los P.J. y se despedirá de ellos. La Operación Foso acaba de empezar.

Segundo Acto

BACK IN THE U.S.S.R.

*"Man I had a dreadful flight
You don't know How lucky you are boy
Back in the U.S.S.R."*

Lennon & MacCartney, "Back in the U.S.S.R."

Los P.J. llegarán a Moscú el día 15 a primera hora de la tarde con identidades falsas que han sido cuidadosamente preparadas por un equipo Tango para la ocasión. Es prácticamente imposible que lleguen a tener problemas con las autoridades por ese motivo (por ejemplo, porque en las aduanas descubran que sus pasaportes son falsos), pero conviene que aproveches el miedo de los jugadores a ser descubiertos (volviendo al ejemplo de la aduana, podrías montar una escena en la que el policía que examine los pasaportes se entretenga un rato con ellos, mire a los P.J. de arriba a abajo y de abajo a arriba con el semblante serio y luego contraste lo que ve con las fotografías, y a continuación les pida que esperen un minuto y desaparezca. Durante ese minuto, puedes divertirte un rato provocando un poco de sana paranoia entre los jugadores, que empezarán a sentir que todo el mundo les mira, y a recordar los cientos de películas norteamericanas que han visto en la que los soviéticos eran los malos de la historia. Luego, el aduanero volverá, les devolverá los documentos, les saludará llevándose la mano a la gorra y les deseará una feliz estancia en la U.R.S.S.).

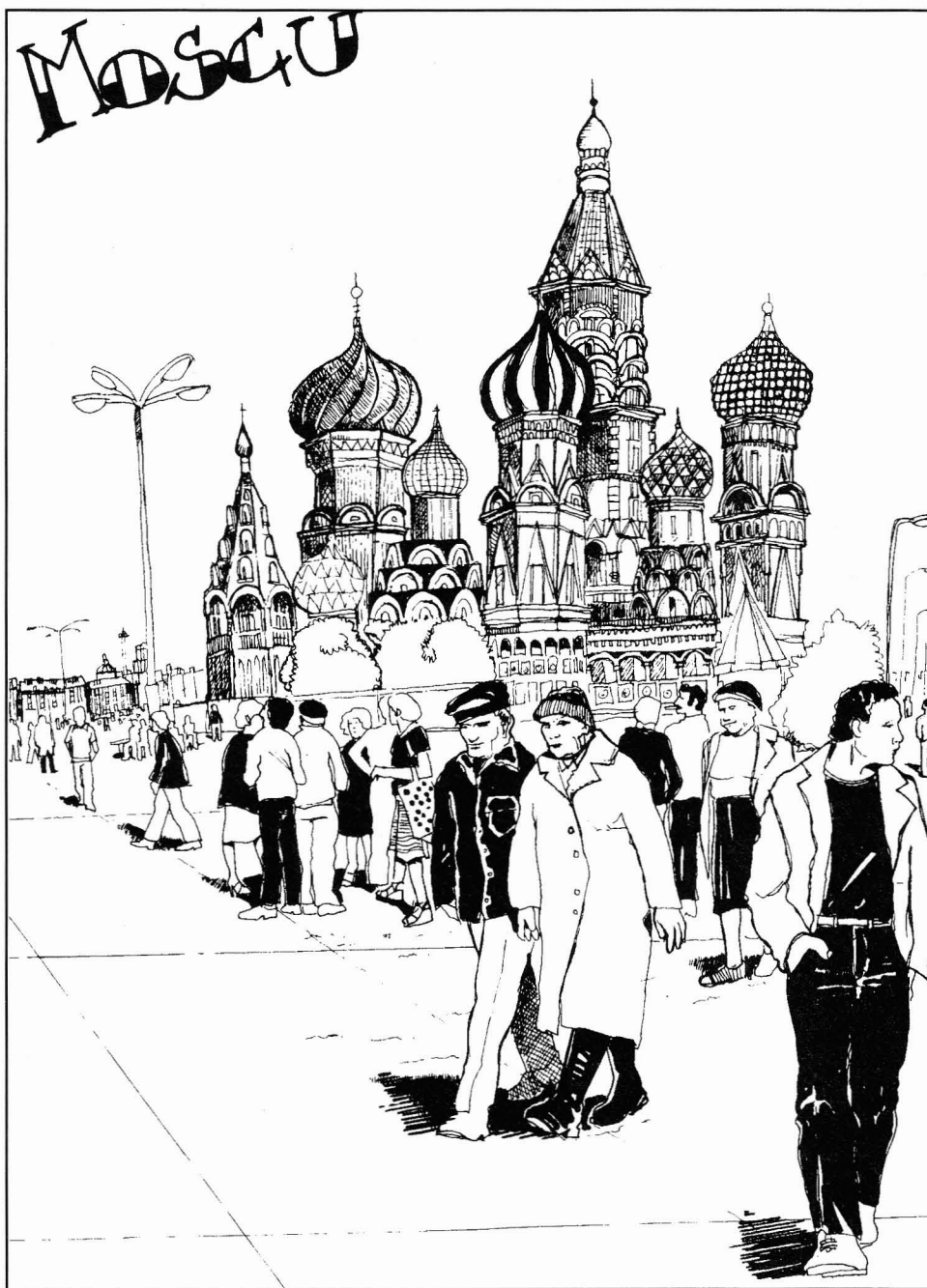
Oficialmente, los P.J. son un grupo de hombres de negocios occidentales que pretenden establecer una serie de contactos con las autoridades para realizar algunas inversiones en la Unión Soviética ante los nuevos tiempos de apertura económica al exterior. Se trata de una tapadera magnífica porque les abrirá un montón de puertas; salvo algunos P.N.J. que sigan la línea dura del partido y les miren como "malditos explotadores capitalistas enemigos de la Revolución", la mayor parte de la gente les tratará con respeto. Al fin y al cabo, si lo que ven en el país les gusta, pueden llegar a dejarse allí un montón de divisas. Por supuesto es una tapadera frágil; tan pronto como se vean metidos en problemas (y lo harán tarde o temprano aunque tú no se los busques, puedes estar seguro) tendrán que abandonarla.

Tras la aduana les estará esperando Natalia Ramos, una joven sevillana agente de Heracles, que trabaja además como traductora para la embajada española en Moscú.

Por supuesto, si tus jugadores no han creado personajes procedentes de nuestro país, o si quieres darle un toque más exótico a la personalidad de Natalia, puedes cambiar su nacionalidad, que en cualquier caso deberá coincidir con la de la embajada para la que trabaje.

Natalia les llevará al hotel, situado en el centro de Moscú, en su propio coche, un Opel Kadett LS 1.4 que ha traído desde España (tiene matrícula de Sevilla). Entre el tráfico de la capital, saturado de coches del país verdaderamente horribles, llega a llamar la atención.

Natalia es una joven sevillana de 25 años, inteligente audaz y segura de sí misma (de lo contrario no trabajaría en Heracles). Estudió ruso durante años y filología en la universidad. Simpática y dicharachera aunque prudente al hablar con desconocidos, físicamente es de estatura y peso normal. Aunque no sea una belleza espectacular, tiene cierto encanto. En cualquier caso, no se trata de la típica chica imbécil a la que el cine de acción nos tiene tan acostumbrados, si no alguien habituada al peligro y perfectamente capaz de sobrevivir sin necesidad de que nadie la defienda, y mucho menos un hombre que se las dé de machito. Aunque le encante el carácter de los rusos, no está muy a gusto en Moscú, donde lleva un año y hecha bastante de menos su ciudad. No posee ningún poder mutante; pidió ingresar en Heracles porque su hermano, un lector mental de 9 años fue asesinado por el C.D.F.C. cuando intentaban capturarlo. Aunque en un principio sólo buscaba la venganza, se ha solidarizado con los M y su entrega por la causa no es menor que la de cualquier mutante.



Natalia está en la aventura para que tú, como D.J., la uses de "comodín". Si los P.J. se despistan demasiado, a través de ella podrás hacer que vuelvan al buen camino. Para eso es necesario que confíen en ella, por lo que adapta su personalidad a la de los P.J. y haz que sea simpática. Si prefieres que los P.J. se muevan con plena libertad, Natalia se limitará a obedecerles.

No olvides que Natalia no dirige el equipo, por lo que no la conviertas en una pequeña dictadora, ante cualquier situación ella se limitará a hacer sugerencias.

Una vez instalados en el hotel, Natalia les entregará un pequeño informe sobre el Grupo de Kalinin (lo encontrarás en las últimas páginas de este módulo). Se trata de un documento confidencial elaborado por la Fundación Kaufmann, y deberán destruirlo tan pronto como lo lean. También les contará lo poco que pudo descubrir Hoffman (a quien también ayudó) antes de morir:

-Enrico Messi fue visto por última vez en la granja Leninsky Put, en los alrededores de la central de Chernobyl, donde no vive nadie por culpa de la radiación. Su coche fue encontrado abandonado en

una carretera a un par de kilómetros de Leninsky Put.

-Su primer traductor era un joven guía turístico llamado Vasili Tishchenko.

-Discutió con él y le despidió. A continuación contrató a otro, pero no se sabe quién era

El teléfono de Vasili Tishchenko (para que no te vuelvas loco, pronuncialo "Tichenko") viene en la guía. Si le llaman se mostrará dispuesto a quedar con los P.J. en algún sitio (propondrá un café a pocos metros de la Plaza Roja) para hablar esa misma tarde si es necesario.

Si los P.J. van directamente al apartamento de Vasili (la dirección aparece en la guía), lo encontrarán en un suburbio a las afueras de Moscú. Se trata de una buhardilla modestamente amueblada; todas sus ventanas dan a un patio de vecinos por el que llega el alegre sonido de la vida vecinal (niños llorando, televisores y radios a todo volumen, matrimonios discutiendo a grito pelado...)

Cuando aparquen el coche junto al café, podrán ver a una curiosa pareja norteamericana discutiendo con un taxista a gritos (el taxista no sabe ni media palabra de inglés). Montan todo un espectáculo que ha convocado a un buen corro de aburridos moscovitas a su alrededor.

Vasili les estará esperando en el interior, sentado junto a una estufa y bebiendo un gran vaso de café negro. Si los P.J. se muestran amistosos con él y le dan una buena coartada les contará todo lo que sabe, que puede resumirse en lo siguiente:

Vasili trabaja como traductor y guía turístico, dominando el italiano, el alemán y el francés aparte del castellano. Enrico le contrató tan pronto como llegó a Moscú, y ambos viajaron hasta las cercanías de Chernobyl. Se requiere un permiso especial para permanecer en aquella región, pero el periodista lo había conseguido antes de llegar al país. Estaba trabajando en un reportaje sobre los efectos de la radiación en la vida de los que habían tenido que abandonar sus hogares tras el accidente, especialmente los niños.

Más que en los aspectos médicos, el reportaje se centraba en la adaptación de los afectados a su nueva forma de vida, en nuevos hogares y nuevas ciudades. Sin embargo Enrico se fue interesando poco a poco en las secuelas físicas que padecían algunas de las víctimas, y acabó buscando a un grupo de niños que habían nacido poco después del

accidente, habiendo recibido sus madres grandes cantidades de radiación durante sus embarazos y muriendo poco después del parto. Esos niños, según se decía, estaban internados en una clínica de Kiev, pero por mucho que Enrico investigó nunca llegó a averiguar su paradero.

Aunque Vasili y Enrico se llevaban bien, tras dos semanas y coincidiendo con su fracaso en la búsqueda de los niños el periodista empezó a mostrarse irritable. La tensión desembocó en una violenta discusión, tras la cual Vasili fue despedido. Volvió a Moscú, y se encontraba muy lejos de Ucrania, junto con una delegación del parlamento francés en Siberia, en las fechas en las que desapareció Enrico. No sabe a quién contrató después el italiano como traductor, pero desde luego a ningún compañero suyo. Todos los guías turísticos "oficiales" en la U.R.S.S. trabajan para Intourist, la empresa estatal que controla todo el sector turístico del país. Si los P.J. están interesados, Vasili les puede llevar a las oficinas centrales de la empresa en Moscú (a 10 minutos de su hotel en coche) para que intenten en sus archivos si Enrico contrató a otro guía oficial.

Vasili no siente un especial afecto por Enrico, a quién considera un engreído que no le dio más que problemas. Sin embargo, es un profesional y en estos momentos se encuentra sin trabajo, por lo que accederá gustoso a acompañar a los P.J., especialmente si le pagan en dólares.

Si todos están de acuerdo, podrán partir hacia Ucrania al día siguiente en el primer vuelo a Kiev (a eso de las 9 de la mañana). Hasta entonces, tendrán tiempo para hacer algunas investigaciones.

Si van a las oficinas de Intourist se encontrarán (tras una tiradita de burocracia) con que Enrico sólo contrató a un guía que trabajase para esa empresa, Vasili Tishchenko.

-Si investigan la muerte de Hoffman, no descubrirán nada nuevo. Una pequeña nota en los periódicos, el certificado de defunción en el registro civil, el informe de la autopsia en la morgue y el informe oficial en la policía. Absolutamente nada que no supieran ya.

En realidad, Hoffman tuvo un verdadero accidente de tráfico, no había ninguna intriga detrás de su muerte.

-Si investigan sobre la granja Leninsky Put, descubrirán en cualquier informe sobre la zona afectada por el accidente que se trataba de una granja

HIJOS DE CHERNOBYL

colectiva en la que vivían casi dos mil personas (en realidad, la granja tenía las dimensiones de un pueblo). Tras el accidente el lugar quedó contaminado por la radiación, y, aunque no hay peligro si se pasan allí unos días, los riesgos que supone vivir allí largos períodos de tiempo son tan grandes que no está permitido que nadie viva allí, salvo rarísimas excepciones.

Moscú la Nuit

Cuando los P.J. vuelvan al hotel ya habrá anochecido y tendrán el tiempo justo para deshacer sus equipajes, pegarse una ducha y bajar a cenar al comedor del hotel. Allí no habrá en principio nada de interés (salvo algunos de los más delicados manjares de la cocina rusa), pero cuando empiecen con el segundo plato, una pareja de mediana edad se sentará junto a ellos. Se trata de Jacob y Madeleine Reddard, la pareja que vieron discutiendo con un taxista esa misma tarde.

Discutiendo continuamente a gritos, con el aspecto del clásico turista yankie, montan un buen espectáculo; mientras ella defiende el encanto de la Unión Soviética, él no se cansará de gritar que todos los rusos son unos pueblerinos, y que lo único que se puede hacer con los malditos comunistas es barrerlos de la faz de la Tierra. La discusión entre ellos podría ser, más o menos, así:

Madeleine: Pero... cariño, piensa que son gente sencilla, feliz con lo poco que tienen... como todos los europeos. ¿No has visto los niños, la cara de hambre que tienen?. Pobrecillos, como te lo agradecen cuando les das un chicle...

Jacob: ¿Gente sencilla?. ¡Y una mierda!. ¡Seguro que esos niños eran fanáticos comunistas agentes del K.G.B. que querían unas muestras de buen chicle americano para poder fabricarlo luego en sus laboratorios e inundar al Mundo Libre con chicles drogados!. ¡Si seguro que han puesto micrófonos ocultos en el centro de mesa!; pues a mi no me asustan, yo soy ciudadano americano, ciudadano de un país libre y esos perros bolcheviques no podrán hacerme nada!.

Cuando el camarero les pregunte que van a cenar en un perfecto inglés, se callarán avergonzados; pensaban que ningún ruso les entendería. Aún así, Jacob no pedirá ningún plato ruso, el comerá "...una hamburguesa. Una sabrosa y democrática hamburguesa norteamericana".

Aunque a primera vista se trate de una pareja grotesca y maleducada (y es así como deberán verlos tus jugadores), son en realidad los dos componentes de Bandera Izada. En esos momentos están tras la pista de los niños y de Povera, y saben, por un soplo que han recibido esa mañana procedente de un infiltrado del comité en la Fundación Kaufmann, que los P.J. son miembros de Heracles. Por el momento se limitarán a vigilarles discretamente. El C.D.F.C. cree que Heracles ignora la existencia de Povera y de los niños, por lo que los P.J. serán, simplemente, un problema secundario.

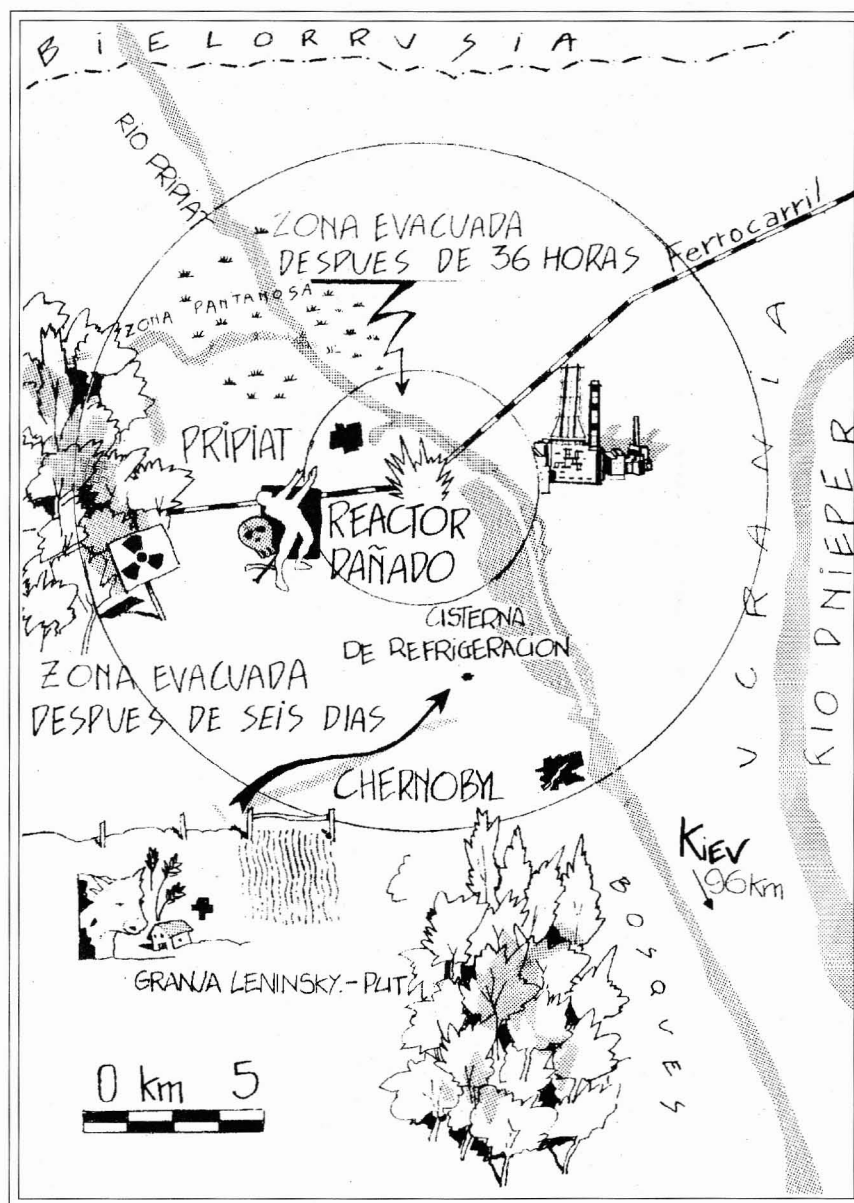
Por supuesto, tras la cena los P.J. podrán salir a dar un paseo o a buscar diversión, pero Moscú no es una ciudad que posea un gran ambiente nocturno. Por otra parte, en el propio hotel hay una discoteca, un par de bares, cafetería y restaurante. Si aún así los jugadores insisten en salir a dar una vuelta, no sucederá nada de interés. Los/as pocos moscovitas que encuentren en los bares para extranjeros (en los que sólo se puede pagar con divisas) se mostrarán muy amables con ellos, tanto, que no resultará demasiado difícil intimar con ellos/as (ya se sabe, el encanto exótico). La mayor parte de los noctámbulos serán extranjeros de visita en la U.R.S.S. por cuestión de negocios.

RUMBO A UCRANIA

A la mañana siguiente, Natalia pasará a buscar a los P.J. antes de desayunar. Desde allí irán al aeropuerto, donde les espera Vasili. La joven agente ya ha conseguido los permisos necesarios para pasar hasta 72 horas en la zona. También se encargará de los billetes si los jugadores se olvidan de ese pequeño detalle.

Cuando el grupo salga del hotel se encontrarán a Madeleine y Jacob en recepción. Se van del hotel y están montando bronca con el conserje porque en su cuenta han incluido unas llamadas de teléfono que ellos dicen no haber hecho. Jacob le estará gritando al encargado de recepción que el no piensa pagar unas llamadas que, de haber hecho, sin duda hubieran estado intervenidas por el K.G.B. Si los P.J. se interesan por la pareja norteamericana, les dirán que parten esa misma tarde hacia Leningrado.

En realidad, Jacob y Madeleine tomarán un helicóptero propiedad de la embajada U.S.A. con el que viajarán hasta Kiev para seguir con sus investigaciones. Allí se convertirán en el doctor y la doctora Reddard, investigadores canadienses que tratarán



de contactar con los investigadores de la facultad de medicina de la Universidad de Kiev, y lograrán capturar a un agente de Povera que también se hace pasar por investigador. Interrogándole, averiguarán todo lo que sabe Povera sobre los niños.

Si no hay más percances, los P.J. llegarán a Kiev a media mañana. Allí les espera un coche alquilado. Aunque en principio sólo se pueden conseguir coches soviéticos, sobornando un poquito al dependiente de la agencia se podrá conseguir un modelo procedente de la Europa Occidental, siempre y cuando su precio no supere los 5 millones de pesetas. Los P.J. deberán tener en cuenta (Natalia se lo advertirá si es necesario) que un coche occidental,

por modesto que sea, llamará la atención, y más si es mínimamente lujoso. Natalia entregará a todo el mundo un pequeño detector de radioactividad, del tamaño de un paquete de tabaco y con una pantalla en la que aparecen tres dígitos indicando la radiación acumulada. Se tarda 3 horas en llegar hasta Leninsky Put por carretera.

IMPORTANTE: Deberás informar a los P.J. (a poco que investiguen sobre el lugar lo sabrán) que la contaminación radioactiva que hay en Leninsky Put y sus alrededores es inofensiva a menos que se viva allí durante un par de meses. Si piensan pasar allí dos o tres días con sus noches no tendrán nada que temer (al menos, por lo que a la radiación se refiere...)

HIJOS DE CHERNOBYL

La última vez que Vasili vio a Enrico ambos estaban en la granja Leninsky Put, a apenas 16 kilómetros de la central. Antes del accidente, vivían allí casi 2.000 personas, al cuidado de 3.850 cabezas de ganado y varias hectáreas de tierras de cultivo, pero desde el accidente el complejo agrícola está completamente abandonado. El nivel de contaminación es tal que tras unas semanas de estancia, la radiación que acumularía una persona que viviese allí podría llegar a ser muy peligrosa. Allí podrán pasar la noche (se puede entrar en lo que eran las viviendas, los muebles y todos los enseres están también contaminados y nadie en su sano juicio se atrevería a robarlos). Cada hora en la granja supone un punto de radiación.

El ejército patrulla los alrededores para asegurarse de que nadie se instale de forma permanente en la zona contaminada. Una patrulla compuesta por dos soldados y un oficial en un coche todo-terreno (las características se corresponden a las de 2 soldados y un oficial normales, tal y como aparecen en la página 95 del juego base, todos ellos llevan un AK-47 y una Tula-Tokarev) pasa por la granja cada 8 horas, es decir, tres veces al día. No hacen un registro exhaustivo si no que se limitan a dar una vuelta por lo que será facilísimo esconderse. Si los P.J. son descubiertos, los soldados se comportarán con suma amabilidad en todo momento, advirtiéndoles del peligro y ofreciéndose para llevarlos a un lugar más seguro. Si se les muestra el permiso de estancia en la zona por 72 horas que tiene Natalia, no molestarán más al grupo. Si preguntan a los militares por Enrico, responderán que no le conocieron, pues apenas llevan tres días destinados en aquél lugar. Sin embargo, han oído hablar de aquél extraño periodista italiano que desapareció, y conocen el lugar donde se encontró su coche abandonado, a poca distancia de allí siguiendo la carretera.

La granja Leninsky Put ofrece el aspecto de un pueblo fantasma. Durante la noche se llena de sombras tétricas y reflejos fantasmales. Ningún signo de vida, ni pájaros cantando, ni el ruido de los niños jugando, los tractores volviendo del campo o los mugidos de las vacas en sus establos, los sonidos que años antes llenaban el lugar. Sólo se oye el viento al agitar los árboles muertos y sin hojas. Todo está abandonado de forma apresurada, la granja entera es un macabro monumento al apocalipsis. Los únicos seres vivos que pueblan el lugar son algunos insectos especialmente resistentes a la radioactividad.

Enrico y Vasili estuvieron acampados durante un par de días en la granja. Allí fue donde tuvo lugar la última discusión tras la que Vasili fue despedido.

Los personajes no tendrán gran cosa que hacer esa noche aunque si quieren empezar a investigar lo antes posible, a un par de kilómetros de allí, en una carretera comarcal, fue encontrado el coche de Enrico. Se trata de un Alfa Romeo 33, que sigue abandonado en una cuneta. En su interior no hay absolutamente nada de interés para la aventura.

A un kilómetro del coche de Enrico por un sendero entre las colinas, está "el hogar" de las poquísimas personas que tienen permiso para vivir en la zona. Se trata del viejo Zhores, un pope ortodoxo de más de 90 años de edad que vive como ermitaño en una cueva llena de iconos, símbolos religiosos y gruesos cirios que dan al lugar un ambiente irreal. Vasili nunca estuvo en aquél lugar.

Medio ciego y casi loco, recuerda vagamente a un joven italiano que le visitó en algunas ocasiones, acompañado de su traductor, un muchacho ruso "*... que sin duda era un enviado celeste. Tenía todo el cabello del color de la nieve, y uno de sus ojos era de un vidrio purísimo... esos son los signos que distinguen a los enviados de nuestro Señor*".

El italiano parecía un alma atormentada, y a Zhores no le extrañaba que un hombre así visitase aquél lugar. Para el viejo anacoreta, allí están las puertas del infierno. Chernobyl es una de las entradas del averno, y por allí salió Lucifer en su intento definitivo por hacerse el amo y señor de nuestro universo. Zhores se considera el único guardián del lugar, que con sus oraciones mantiene alejados a los servidores del mal, y para él eso supone una tremenda responsabilidad. Durante todo el tiempo que pasen con él, no cesará de repetir que por todo el lugar se extiende el olor a azufre que revela la presencia del maligno, y que lo mejor que pueden hacer los P.J. es rezar por que el hijo de Dios vuelva pronto a la tierra y nos libere de todo mal. El Juicio Final se aproxima, y a todos los mortales nos esperan grandes catástrofes e innumerables desgracias hasta que llegue el día.

Zhores no se separa nunca de lo que él llama "El Libro de las Revelaciones". Se trata de una enorme carpeta de anillas en la que guarda un montón de papeles impresos. Mezclados con fragmentos de la Biblia, libros de oraciones y estampas de santos, hay recortes de prensa y hojas manuscritas. Según el viejo, en su Libro de las Revelaciones se encuentra toda la sabiduría.

Si los P.J. se muestran amistosos y le siguen la corriente, Zhores estará encantado. Todo el mundo le trata como a un apestado y es rarísimo que

alguien le haga caso. Si le preguntan por Enrico, el ermitaño les contará que habló con él varias veces, llegando a ser buenos amigos. Le pareció un joven atormentado, pero que seguía el recto camino del señor. El italiano llegó a ofrecerse como discípulo de Zhores, pero éste le rechazó por no estar bautizado en la fe ortodoxa. Sin embargo, le permitió colaborar en la redacción de Libro de las Revelaciones. Si y sólo si los P.J. insisten y se muestran amables, les mostrará lo que escribió.

Se trata de un folio escrito a mano y en italiano. En él está escrito lo siguiente:

"Apreciado Leonid

Si esta carta llega a tus manos, eso querrá decir que has vuelto por fin de Moscú pero que al ir a la cueva del becerro negro el día 11 tal y como acordamos, no me has encontrado allí. También acordamos que te dejaría un mensaje para que te lo entregase nuestro querido pobre loco, Zhores el Santo. Bien, supongo que es muy probable que yo ya esté muerto en este momento, pero, te lo ruego, sé tú quien haga públicos mis descubrimientos. Cuando acabe de escribir esto iré a la granja Leninsky a esconder mi diario. Lo dejaré en el cajón lleno de jeringuillas que hay en la consulta 3 del dispensario médico. Está en clave, pero aquí esta la explicación de esa clave. Buena suerte, amigo mío."

Lo que sigue es, por supuesto, la clave que permitirá descifrar el texto de su diario.

Zhores sabe donde está la Cueva del Becerro Negro (a pocos minutos del lugar en el que vive él). Aquél papel se lo dio Enrico para enriquecer su Libro de las revelaciones, y aunque no lo entiende por estar en italiano, contiene sin duda palabras santas y sabias. Si se le pregunta por Leonid, dirá que ese es el nombre del traductor que acompañaba a Enrico. No ha vuelto a ver a ninguno de los dos desde el día en que el italiano le entregó el papel escrito, y para entonces Leonid ya no le acompañaba. No controla muy bien el paso de los días y las noches, por lo que no recuerda cuanto hace de todo aquello.

Si los P.J. van a la Cueva del Becerro Negro, encontrarán una cámara oscura, de unos 20 metros de profundidad por tres de anchura y 2 de alto. Justo en el fondo de la cueva hay un cadáver que lleva muerto unos pocos días. Se trata de un joven albino y con un ojo de cristal... la descripción cuadra con la de Leonid. No hay nada más en el lugar.

En el camino de vuelta a Leninsky Put (estará ya anocheciendo) se encontrarán con una nueva patrulla del ejército que, amablemente, les pedirá que no se muevan de la granja durante la noche. El sargento que dirige la patrulla, se ofrecerá para pasar la noche con ellos por su seguridad, aunque si los P.J. se niegan no insistirá. Si preguntan a los soldados por Enrico o su traductor (Leonid), dirán lo que saben. El periodista italiano contrató a un traductor de Kiev, un tal Leonid, fácilmente identificable por ser albino y tener un ojo de cristal. Los dos eran un poco extraños, nunca hablaban con nadie y no se cansaban de dar vueltas por el lugar. Tras unos pocos días se fue Leonid, y a la semana siguiente desapareció Enrico. Se organizaron algunas patrullas de búsqueda, pero al no aparecer el asunto quedó archivado. El terreno de la zona es de roca caliza, por lo que hay numerosas simas y los soldados creen que es muy probable que el italiano cayera a alguna de ellas. En ese caso, será muy difícil encontrarlo.

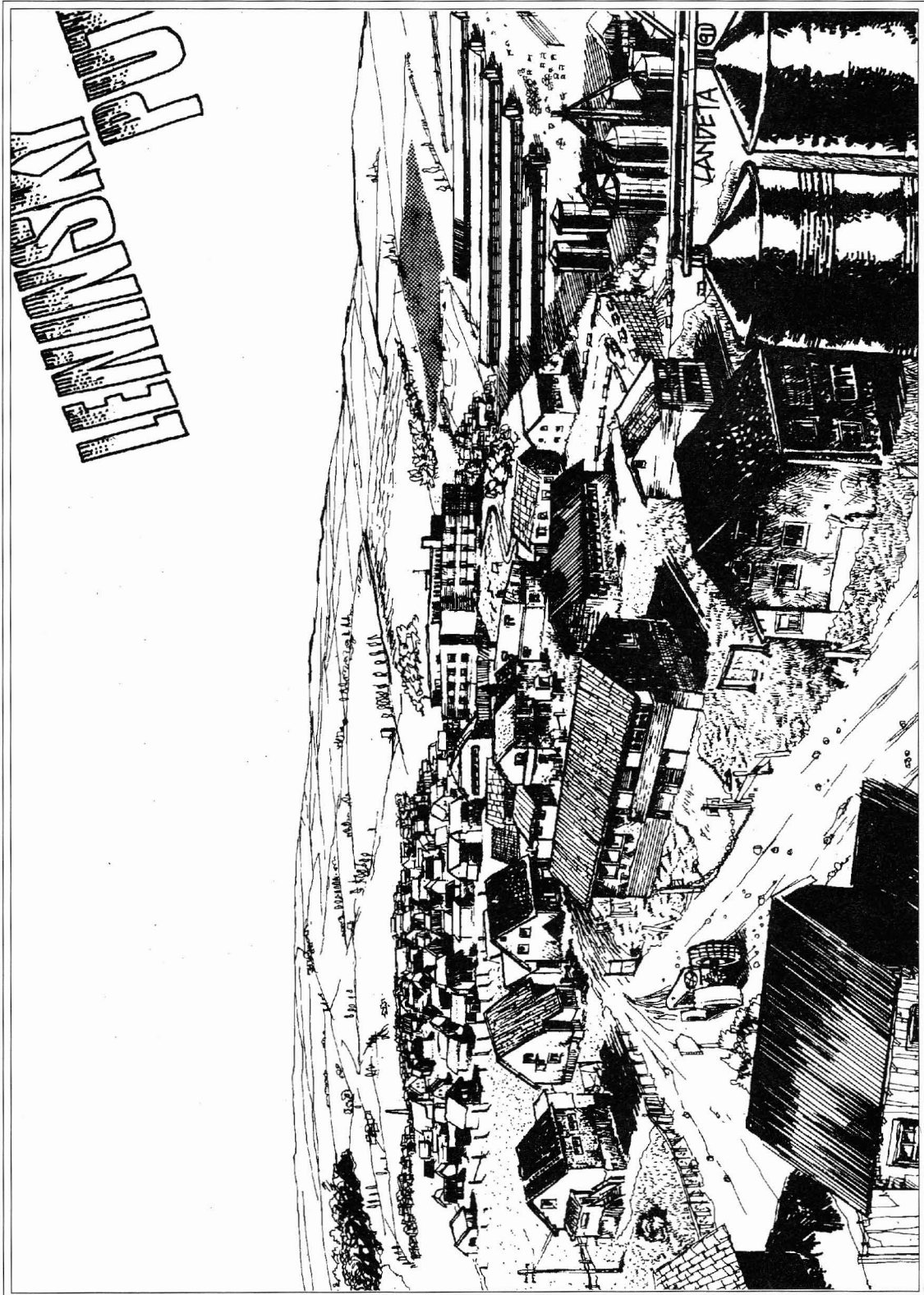
LLEGA LA NOCHE

Cuando los P.J. vuelvan a Leninsky Put (está terminantemente prohibido acampar al aire libre) podrán ir al dispensario médico en busca del diario de Enrico. El cajón donde el italiano dijo que lo dejaría tiene la tapa llena de telarañas, señal inequívoca de que nadie lo ha abierto en meses. Aunque registren la granja palmo a palmo no encontrarán ni rastro del diario en clave.

Vasili se irá a dormir después de cenar, y no acompañará a los P.J. vayan donde vayan. Mientras duermen (es casi seguro que el grupo decida hacer guardias) se ausentará un momento con cualquier excusa. Si algún P.J. se empeña en acompañarle no le importará. Tardará diez minutos en volver... y lo hará acompañado de un grupo de soldados soviéticos al mando de un oficial (2 soldados por cada P.J., con las mismas características que la patrulla que recorre el lugar tres veces al día). Vasili se los ha encontrado mientras buscaban a los aventureros por la granja abandonada. El oficial tiene cara de preocupación, y en tono amable pero firme avisará al grupo de que hay un pequeño problema.

A pocos kilómetros de allí, se ha intentado descontaminar una pradera arando la tierra con tractores a gran profundidad. Accidentalmente, se ha desprendido gran cantidad de polvo radioactivo que el viento está diseminando sobre la zona en la que se encuentra la granja Leninsky Put. El oficial les

HIJOS DE CHERNOBYL



MUTANTES

en la Sombra

mostrará un contador Geiger cuyas cifras coinciden con las de los contadores de radiación que llevan los P.J., 5 puntos por hora.

Puesto que durante la noche es seguro que aumentará la contaminación, y aunque no hay motivo para el pánico, los soldados tienen órdenes de cuidar de la seguridad de los extranjeros llevándolos a un lugar seguro; un búnquer protegido a 5 kilómetros de allí donde podrán pasar la noche sin riesgo alguno y disfrutar de la hospitalidad del Ejército Rojo (es decir, buen vodka, una cena caliente y un poco de amena conversación junto a una estufa). Tienen órdenes de detener a los P.J. por su propio bien si se niegan a acompañarles por las buenas, pero no emplearán la violencia a menos que sean atacados. En todo momento, los militares deben irradiar un halo de confianza, procura que los P.J. no desconfíen de ellos en ningún momento. Al fin y al cabo, creen estar ayudando a los extranjeros. Se sienten un poco avergonzados por el accidente de esa noche, y tratarán de molestar a los visitantes lo menos posible.

Si los P.J. aceptan la invitación, serán conducidos a un camión que les llevará a lugar seguro. Natalia votará por ir al búnquer, pero ácatará la decisión de los P.J., Vasili se irá aunque le despidan, pretende seguir siendo traductor y guía turístico durante un buen montón de años.

En el caso de que los P.J. se hayan dedicado a explorar el lugar en vez de a dormir, se encontrarán a los soldados igualmente.

En realidad, Povera ha descubierto a los aventureros (tenía intervenido el teléfono de Vasili como simple medida de precaución e interceptaron una llamada de éste a su novia en la que le decía que viajaría a Ucrania unos días). La organización golpista, creyendo equivocadamente que los P.J. trabajan para el C.D.F.C. en apoyo de bandera Izada, pretende capturarles. Para ello uno de sus miembros, un oficial de alta graduación, ha dado órdenes a los soldados que visitarán a los P.J. durante la noche. Ni ellos ni el oficial que los manda saben nada acerca de Povera y creen a pies juntillas en la historia del polvo radioactivo empujado por el viento, por tanto, una lectura mental no dirá nada nuevo al M que la realice. En cuanto a la radioactividad detectada por los contadores, se debe a que el miembro de Povera ha colocado una muestra de partículas radioactivas pegada a la cara interna de la llanta de una de las ruedas del camión.

El oficial subirá al mismo camión que los P.J.,

y proporcionará una pastilla de yoduro potásico a cada uno de sus hombres y a los P.J.. Todas ellas están en un mismo frasco, del que sacará la suya cada personaje (de esta manera, los jugadores no sospecharán que sus pastillas puedan estar envenenadas, todas lo estarían entonces, también las de los soldados y el oficial). El yoduro potásico ayuda a disminuir la concentración de radioactividad en el organismo, por lo que a todos les conviene ingerir una de esas pastillas, tus jugadores deben saber esto. Por supuesto, Vasili tomará una (de hecho pedirá unas cuantas para luego). Natalia tomará la suya salvo que algún P.J. se oponga de forma vehemente a que lo haga.

Es posible que algún P.J. (o todos) hayan conseguido yoduro potásico por su cuenta (comprándolo en una farmacia, por ejemplo). Si es así en tu partida y se empeñan en tomar sus propias pastillas, el oficial les informará de que las suyas son mucho más efectivas: han sido desarrolladas por el ejército para sus unidades de élite y no hay ninguna farmacia en el planeta que venda algo comparable. No les obligará a ingerirlas por la fuerza, pero tratará de que lo hagan por todos los medios a su alcance. El es un soldado obediente y disciplinado y ha recibido órdenes de velar por la seguridad de los viajeros, por lo que hará todo lo que esté en sus manos por conseguirlo.

Las pastillas de yoduro potásico han sido cambiadas por el miembro de Povera a cargo de la operación. En realidad se trata de un narcótico poderosísimo, que hará que todo aquél que la ingiera pierda el conocimiento en tres turnos. La vista se le nublará durante un asalto, y al siguiente quedará K.O. por 3 horas, sin pérdida de P.V. Por supuesto, los militares también se quedarán dormidos, están convencidos de que lo que han tomado son unas pastillas que eliminan la radiación.

Si los P.J. no han tomado las pastillas, verán desmayarse a los militares. Cuando salgan del camión, se verán rodeados por un comando de Povera, que les conducirá al sarcófago, para enlazar con la siguiente escena.

IMPORTANTE: Intenta que nunca llegue a producirse un combate frontal entre los P.J. y los militares o Povera o las bajas serán terribles. Tus jugadores se encuentran en una clara inferioridad numérica y sus enemigos están bien armados, por lo que tendrán pocas posibilidades en un tiroteo. Si no puedes evitar un enfrentamiento armado, otorga automáticamente la iniciativa al bando de los P.J. durante el primer asalto, y haz que en los dos

HIJOS DE CHERNOBYL

primeros asaltos sus enemigos tiren al aire para intimidarlos. Si el combate se prolonga, los P.N.J. tratarán siempre de capturarlos vivos y les darán tantas oportunidades para que se rindan como sea posible. No se trata de que hagas trampas, si no de ser coherente. Al ejército no le interesa para nada matar a los P.J., en realidad ni siquiera tienen nada contra ellos. Lo que las autoridades soviéticas quieren es que no haya problemas de ningún tipo y que los extranjeros salgan del país con una buena imagen del mismo. Por su parte, Povera quiere cogerlos vivos para interrogarlos, y sólo los eliminará antes si es **absolutamente** necesario. Desde luego, Povera tratará de acabar con ellos más adelante, pero no a tiros, si no llevándolos al sarcófago, donde tus muchachos tendrán más posibilidades de sobrevivir.

EN EL SARCOFAGO

Tras el accidente de Chernobyl se construyó una inmensa estructura de hormigón para cubrir todo lo que fue el edificio que contenía el reactor número 4 de la central. Su función, aislar del exterior la inmensa masa de materiales radioactivos que se encontraba en el interior del reactor y quedaron al descubierto tras la explosión que tuvo lugar en la madrugada entre el 25 y el 26 de abril de 1986. En muchas partes de su interior, la radioactividad es tan alta, que cualquier sujeto que se encontrase allí sin la protección adecuada fallecería en cuestión de minutos. Otras secciones no están tan contaminadas y es posible permanecer en ellas sin riesgos durante cortos espacios de tiempo. En cualquier caso, el sarcófago no es una estructura herméticamente cerrada; hay entradas por las que es posible el acceso a su interior. De hecho, muy pocos días antes de que este módulo viera la luz, las autoridades soviéticas reconocieron que el sarcófago estaba muy deteriorado por el paso del tiempo y había la posibilidad real de una fuga de radiación.

Los P.J. y Natalia despertarán de su sueño un par de horas antes del amanecer. Se encontrarán en una embarcación, esposados y sentados sobre la cubierta. Vasili no está, le han pegado un tiro en la sien y lo han arrojado por la borda.

Los mutantes del grupo estarán aturridos por efecto del narcótico durante 8 minutos. Durante ese tiempo, les será mucho más difícil concentrarse. Por tanto, antes de poder usar un poder M deberán superar una tirada de voluntad (difícil).

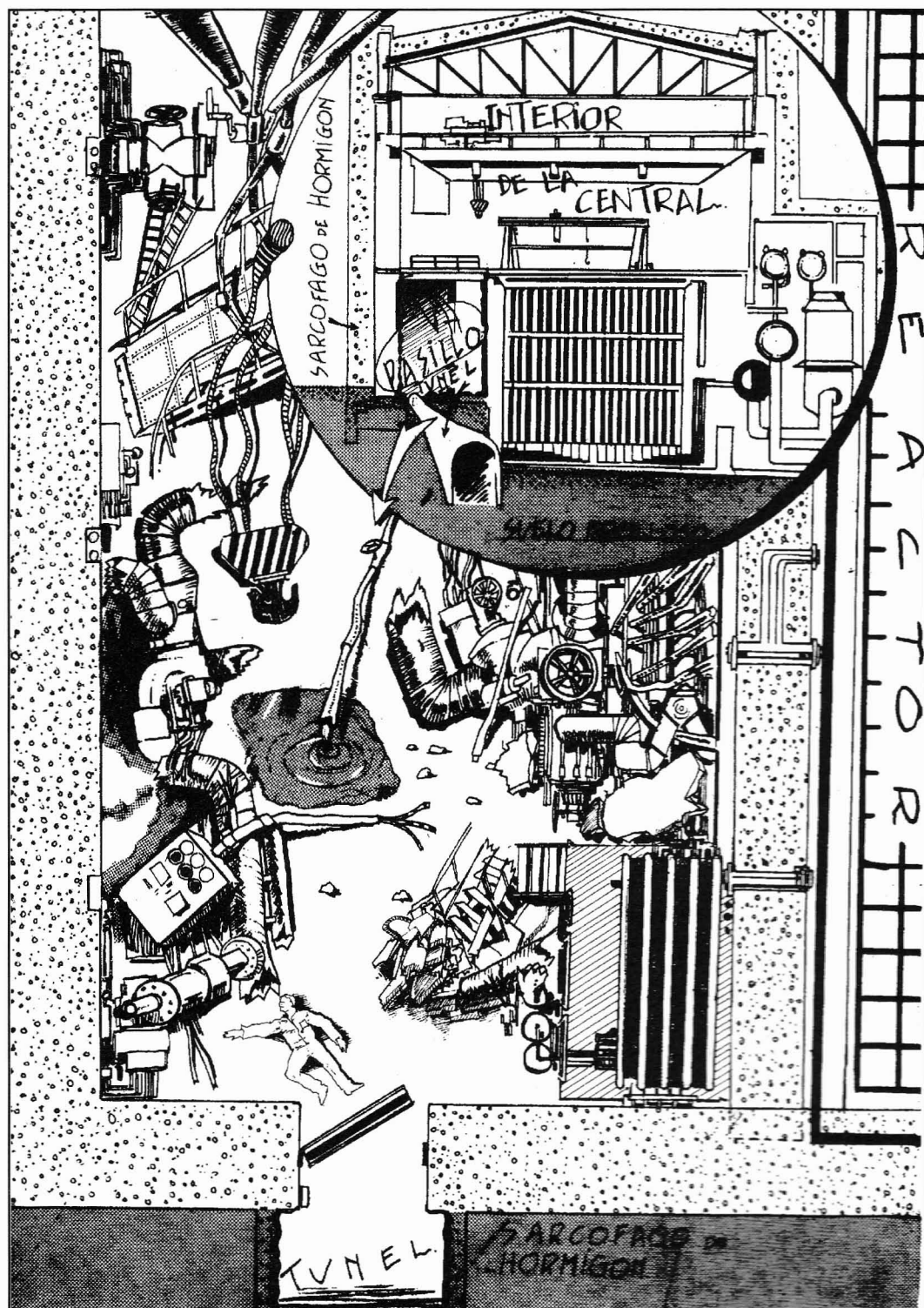
La embarcación no es muy grande, unos 9 metros de longitud, y navega a toda máquina por el

pantano artificial que se construyó junto a la central para alimentar sus turbinas, y en dirección a una mole oscura que se recorta contra el cielo de las últimas horas de la noche, la central nuclear de Chernobyl. A bordo hay 2 agentes (normales) de Povera y Vladimir Yakolev, uno de sus más destacados dirigentes. Todos ellos están armados con sus Tula-Tokarev. Han despojado a los P.J. de sus armas y de todo aquello que consideren potencialmente peligroso, pero le han dejado el resto de sus pertenencias.

Povera ha detectado en Moscú a los P.J. Habían pinchado el teléfono de Vasili e interceptaron una llamada que éste hizo a su novia, en la que le comunicó que iba a viajar otra vez a los alrededores de Chernobyl junto con unos extranjeros. Sin embargo, la organización cree que los clientes de Vasili son agentes del C.D.F.C., e intentarán eliminarlos por la vía rápida, tras sonsacarles toda la información posible. Si Yakolev llega a saber que son agentes de Heracles, les matará lo antes posible (enviándolos directamente al interior del sarcófago). La organización de Kaufmann apenas sabe nada de ellos, y no quieren arriesgarse a que un telépata pueda poner sobre aviso a Heracles. Una lectura mental revelará esa información a quien la realice con éxito.

Yakolev interrogará a los P.J. durante los 10 minutos que durará la travesía del lago. Lo hará poniendo el cañón de su arma sobre la sien del interrogado y amenazando con disparar (aunque no llegará a hacerlo). Dejará muy claro desde un primer momento que sabe que trabajan para el C.D.F.C., y no parará de preguntarles sobre "Bandera Izada", el nombre clave de un equipo del servicio M americano. Bandera Izada está tras la pista de Povera y los niños, y Yakolev está convencido de que los P.J. están allí para apoyarles. Para Povera, el C.D.F.C. es el peligro más inmediato y su mayor preocupación. Si los P.J. no consiguen convencer a Yakolev de que pueden llevarle hasta Bandera Izada antes de que amanezca, los enviará directamente al interior del sarcófago.

Entre las palabras de Yakolev, deberás dejar caer algunas frases referentes a Povera. Está seguro de que los P.J. van a morir, por lo que no le importará que se enteren de algunas cosas. Por ejemplo, un personaje pregunta a Yakolev si pertenece al Grupo de Kalinin, se reirá y dirá: "No, yo estuve en el Grupo de Kalinin, pero esos cerdos traicionaron al socialismo y me fui. Muy pronto, gracias a nosotros, todo volverá a ser como antes y volveremos al recto camino... aunque vosotros no viviréis para verlo...." Antes de abandonar la embarcación, los jugadores deberán saber por esas frases cogidas al vuelo que Povera es



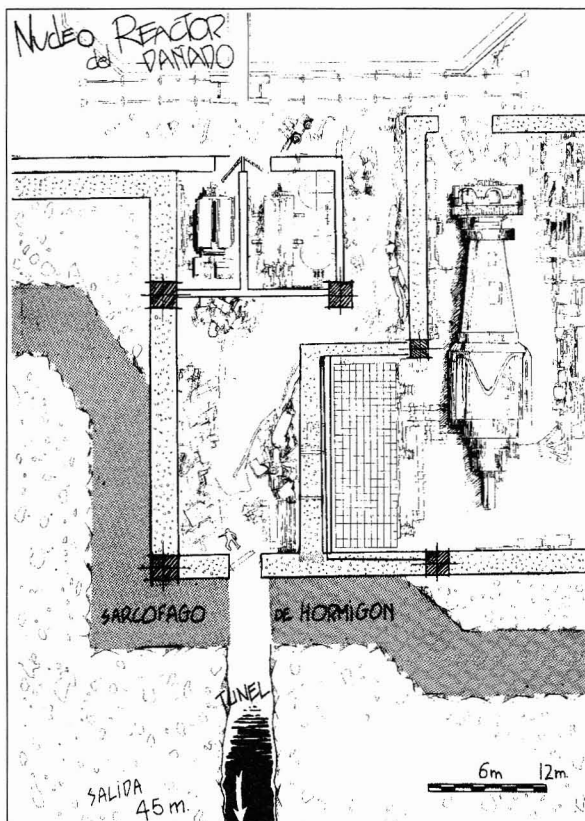
una especie de rama escindida y golpista del Grupo de Kalinin.

Yakolev, un hombre frío y cruel, se divertirá mucho cuando comunique a los P.J. que los va a enviar al interior del sarcófago para que tengan una muerte lenta y atroz por contaminación radiactiva. Entre grandes carcajadas, les dirá:

-"Cuando estén dentro del sarcófago, por favor, transmitan mis más afectuosos saludos al italiano que dejamos dentro. A estas alturas ya estará bastante acostumbrado al lugar... de hecho creo que piensa quedarse allí durante muchos, muchos años..."

Este es un dato muy importante para los P.J., pues para ellos "el italiano" no puede ser otro que Enrico Messi. Si se interesan por él, Yakolev les

HIJOS DE CHERNOBYL



comunicará con sumo gusto que el periodista estaba metiendo las narices donde no debía, así que lo eliminaron, por el mismo método que piensan emplear con los P.J.

Cuando lleguen a la orilla Yakolev se irá en la embarcación y los P.J. serán conducidos por los dos miembros de Povera hasta un túnel oculto que lleva al interior del sarcófago. Está excavado en tierra arcillosa y apenas hay iluminación (sólo un par de bombillas y la poca luz que pueda entrar desde el exterior, -3 al nivel de percepción para todos los que se encuentren en su interior) y de unos 60 metros de largo.

Hacia el final hay una puerta blindada que no se puede abrir desde el interior. Conduce a la parte interna del sarcófago. El túnel será la última oportunidad que tendrán los P.J. para liberarse antes de llegar al sarcófago, si llegan al interior de la central empezarán a tenerlo muy difícil...

DENTRO DEL SARCOFAGO

Los P.J. pueden llegar al interior del sarcófago de 2 maneras. O bien conducidos a la fuerza, o bien porque estén buscando el cadáver de Messi (junto al cual podrán encontrar información muy importan-

te). Si entran por voluntad propia, encontrarán el túnel con una tirada de percepción de dificultad normal. Una tirada de la habilidad física (fácil) revelará que en el interior hay una radiación soportable durante unos minutos, siempre y cuando uno no se adentre demasiado en el interior.

La entrada desde el túnel conduce a una galería llena de tuberías rotas y oxidadas. Se trata de un conducto de servicio, relativamente poco contaminado (10 puntos por hora). Si los P.J. se adentran en el interior, la radiación se multiplicará por 2 por cada 20 metros que se acerquen al núcleo.

Tirado en el piso de la cámara, yace el cadáver de Enrico Messi. Tiene un aspecto horrible, sin dientes, sin pelo y con la piel chamuscada y quebradiza, como si lo hubieran pasado un rato por un microondas. El cuerpo permanece incorrupto, los microorganismos que lo hubieran descompuesto al aire libre no pueden sobrevivir en un ambiente tan contaminado. Los hombres de Povera sólo quería quitarlo de en medio y nunca pensaron que nadie fuera a encontrarlo, de modo que aún lleva encima su macuto.

En su interior, hay una cámara fotográfica con varios carretes (todas las películas han quedado inservibles por efecto de la exposición a la radioactividad, revelarlas no servirá de nada), algunos efectos personales y la documentación. El macuto está abierto y parte de los objetos que había en su interior se encuentran desparramados por el suelo.

A un metro del cadáver, sobre un charco de agua, los P.J. podrán ver el diario de Enrico. Se trata de un cuaderno de anillas vulgar y corriente, con casi todas las páginas escritas a bolígrafo y mediante combinaciones de letras sin sentido alguno. Desgraciadamente, la práctica totalidad de su contenido es ilegible, la tinta se ha corrido con el agua del charco y sólo se puede ver bien el texto de la última página. Si los P.J. tienen la clave que dejó Enrico en el libro de Zhores.

-“Hoy ha sido un día memorable. He descubierto el paradero de todos los niños y estoy seguro de que poseen poderes que me atrevería a describir como sobrenaturales. Dos de ellos están en Kiev, en el Hospital de la Facultad de Medicina Karl Marx. Otros dos se encuentran en Cuba, en un campamento juvenil en la Ciudad de los Pioneros José Martí, y el quinto está en Sidney, en una clínica especial. Por lo que he leído en los papeles del doctor H., el niño de Sidney está tan afectado que puede activar un contador Geiger a varios metros de

distancia.

Me temo que todos ellos están muy enfermos, por lo que he de darme prisa para encontrarlos (recuerda telefonar a Milán para reserva de pasajes). He deducido esto por los datos que he ido recopilando, pero desconozco sus nombres, y seguro que se encuentran mezclados entre decenas de niños en la misma situación, pero ya resolveré ese problema más adelante. Los hombres de Povera me persiguen y tengo que huir lo antes posible. No sólo he de encontrar a esos niños, también debo alertar al mundo del peligro que corre Gorbachov y la paz mundial. Bueno, mirándolo por el lado bueno, tengo el Pulitzer en el bolsillo.”

Si la entrada desde el túnel está cerrada por fuera no hay muchas formas de salir del sarcófago. La más fácil, es que un teleportador salga al túnel y abra la puerta desde el exterior. Ponerse a explorar es muy peligroso, pues se corre el riesgo de exponerse a un alto nivel de radiación, y de nada serviría una tirada de abrir cerraduras porque la puerta no se puede abrir por dentro. Deja que los jugadores se angustien un rato buscando una manera de salir. Si no lo consiguen, con una tirada de percepción (normal) uno de ellos verá una especie de manguera que asoma por debajo de una pila de escombros.

Se trata de un soplete de acetileno con sus 2 bombonas (la de oxígeno y la de acetileno), que podrán desenterrar si cavan todos a la vez durante dos turnos. Fue olvidado en el interior de la central, y está un poco dañado. Con una tirada de mecánica (difícil) podrán repararlo (necesitarán unos diez minutos) y a continuación podrán salir tras abrir un boquete en la puerta (6 turnos)

FUERA DEL SARCOFAGO

Si los P.J. han conseguido el diario de Enrico, podrán ver en las afueras a Madeleine y Jacob que los están buscando. Por supuesto tienen 2 opciones, dirigirse a ellos o irse sin que les vean. Si no han conseguido el diario de Enrico, Jacob y Madeleine serán quienes encuentren a los P.J. (de lo contrario, la aventura estaría en un callejón sin salida porque no podrían saber dónde están los niños a menos que capturasen a algún miembro de Povera, lo cual es más bien difícil).

Si Bandera Izada y los P.J. se encuentran, Jacob y Madeleine pondrán las cartas boca arriba desde el primer momento. Saben que Natalia y sus acompañantes son agentes de Heracles, y confesa-

rán pertenecer al C.D.F.C. Se mostrarán amistosos y se ofrecerán para trabajar en equipo. Ellos saben dónde están los niños, pero tienen miedo del poder M que puedan poseer (lo desconocen, pero sospechan que es uno nuevo y terrible) por lo que están dispuestos a colaborar con Heracles. A cambio, entregarían a la gente de Kaufmann a uno de los niños. Después de la operación, cada uno se iría por su lado. Bandera Izada volvería a los U.S.A. inmediatamente y los P.J. a Ginebra.

Si los P.J. no han estado en el sarcófago o no han descubierto el diario de Enrico no estarán en posición de negociar (desconocen el paradero de los niños, y es posible que estén desarmados), pero podrán negarse. Si ya saben dónde están los niños, tendrán mayor margen de maniobra. De no llegar a un acuerdo (Bandera Izada puede conceder hasta 2 niños si se regatea lo suficiente), Jacob y Madeleine tratará de acabar con los P.J. (y que gane el mejor).

A partir de este momento vamos a considerar sólo 2 opciones. O bien Bandera Izada y los P.J. no llegan a encontrarse y van cada uno por su lado, o bien han llegado a un acuerdo y se unen. Si en tu partida se produce una situación diferente, encontrarás suficiente información como para que puedas adaptar el guión a las circunstancias completas de tu propia aventura.

Si los P.J. se unen a Bandera Izada

Volarán en el helicóptero a Kiev inmediatamente para hacerse con los niños del hospital (Madeleine y Jacob ya han estado allí, y sospechan de 4 niños de los 38 que allí se encuentran). Tan pronto como lleguen a la puerta del hospital, verán a Yakolev saliendo del edificio con un crío en brazos y metiéndose a toda prisa en un coche. La persecución será inevitable. El vehículo de Yakolev (un modelo ruso de características equivalentes a las de un Mercedes 250 D) lo conduce él, a bordo hay otros 2 agentes (normales) de Povera, y el niño.

Los P.J. irán en su coche (el que alquilaron en Kiev y dejaron abandonado en Leninsky Put u otro que hayan conseguido; en el Toyota Supra de Madeleine y Jacob no caben todos), y Bandera Izada en el suyo (que habían dejado en Kiev), conducido por Madeleine. El niño que tiene Yakolev es Sergei Bakunoff, y sufrirá el daño que le corresponda durante la persecución.

Si no logran alcanzar a Yakolev, éste se trasladará en avión con el niño hasta la base de Povera en Siberia y no aparecerá más en la aventura

HIJOS DE CHERNOBYL

hasta Sidney. La base siberiana es ultrasecretísima, y no hay forma de que los P.J. lleguen a ella, de modo que podrán dar por perdido a Sergei (lo cual, junto con su compañero muerto, deja en 3 el número de niños en circulación...). En el hospital podrán enterarse de que Sergei era un niño muy retraído y un tanto extraño, con una personalidad muy similar a la de Boris, su único amigo, que ha muerto esa mañana. Sergei y Boris no se relacionaban con los otros niños. Ese mismo día, se ha presentado un hombre (su descripción coincide con la de Yakolev) con documentos que le acreditaban como tutor oficial del niño y se lo ha llevado.

Si Yakolev ve que está perdido parará el coche, dejará a sus hombres defendiendo al niño a tiros y escapará para salvar su propio pellejo. Tratará de perderse por las calles de Kiev, ciudad que conoce a la perfección (si alguien le sigue y lo pierde de vista, deberá hacer una tirada de intuición (muy difícil) para averiguar por donde va Yakolev). Antes de ser capturado, Yakolev gastará todos los puntos de orgullo que hagan falta. Es importante que sobreviva a esta escena, pero si se ve realmente acorralado, tratará de suicidarse disparándose a la cabeza. Sin embargo, sus hombres no tienen tanta moral, por lo que podrán ser capturados vivos. De ser así, hablarían para salvar su vida y comunicarían a los P.J. que el otro niño que buscaban había muerto ya cuando llegaron (de un extraño tipo de leucemia).

Si Sergei Bakunoff sobrevive a la persecución se lo podrán llevar. Es un niño muy delgado y de apariencia frágil (está muy enfermo, tiene un cáncer en fase avanzada y le queda aproximadamente un mes de vida). Tiene 4 años de edad, y no parará de repetir entre sollozos que su amiguito Boris ha muerto ese mismo día. Si se le pregunta, dirá que

Boris y él eran muy amigos y estaban siempre juntos. Los jugadores deducirán que Boris era el otro niño que buscaban en Kiev. Si no llegan a esa conclusión, lo harán Natalia y Bandera Izada.

Una vez que tengan al niño, Madeleine les comunicará que Sergei necesita algunos medicamentos que ella lleva en el coche. Con esa excusa se llevarán al crío al Toyota, lo meterán dentro y se liarán a tiros contra los P.J. poniéndose a cubierto tras su coche. Será un combate a muerte, sólo sobrevivirá uno de los 2 bandos, de modo que si la aventura sigue, Bandera Izada no volverá aparecer.

Si los P.J. no se unen a Bandera Izada

Cuando lleguen al hospital (si es que van) se encontrarán también a Yakolev llevándose a Sergei Bakunoff y metiéndolo en su coche. Si rescatan al niño, tan pronto como lo metan en su coche aparecerán Madeleine y Jacob a bordo del suyo y con intención de hacerse con la criatura, por lo que es prácticamente seguro que empiece otra persecución. En cualquier caso, Bandera Izada va a por todas y lucharán por el niño hasta el fin. De este modo, si la aventura continúa lo hará sin Madeleine y Jacob.

Llegados a este punto, el C.D.F.C. queda fuera de la aventura. Tanto si los P.J. tienen al niño como si no, la opción más inteligente es ir a Cuba. Allí hay 2 niños (en Sidney sólo 1) y corren más peligro, dado que se encuentran en un país comunista en el que Povera puede tener contactos. Si aún así los P.J. deciden ir a Australia, se encontrarán con que el primer vuelo partirá dentro de 2 días, mientras que podrán volar a la Habana en el mismo amanecer del 18 directamente desde Kiev.

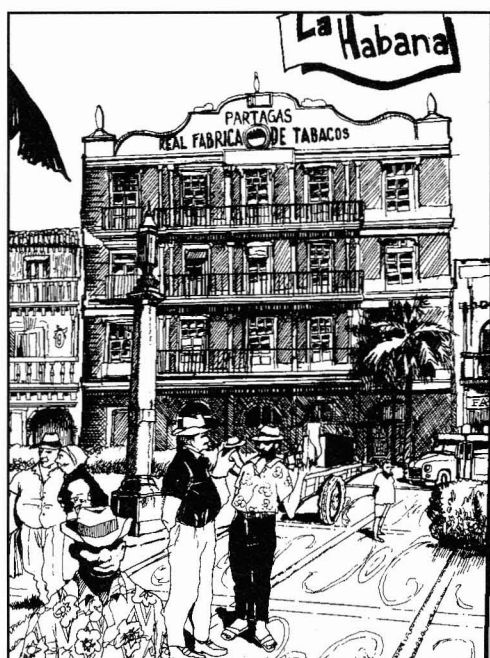


Tercer Acto

LA CIUDAD DE LOS PIONEROS: CUBA

La Ciudad de los Pioneros José Martí, en la que se encuentran 2 de los codiciados niños, es un campamento juvenil que funciona durante todo el año. Los Pioneros es una organización dependiente del Partido Comunista Cubano, paralela a los Boy Scouts que conocemos en occidente, y La Ciudad José Martí es su centro más importante. Organizado como un pueblo en miniatura, el campamento posee todo tipo de comodidades, su propio hospital, cine, piscinas y diversos lugares de recreo. Gracias a un programa de cooperación entre los gobiernos cubano y soviético, centenares de niños afectados por la contaminación radioactiva tras el accidente nuclear han pasado largas temporadas en José Martí. Allí los niños son cuidadosamente atendidos y pueden disfrutar de comodidades impensables en la U.R.S.S., fruta fresca en grandes cantidades, sol y diversión.

El mismo día 17, un agente de Povera que trabaja en la embajada de la U.R.S.S. en La Habana recibirá órdenes de actuar lo antes posible. Inmediatamente comunicará a las autoridades cubanas que 2 de los niños que se encuentran en tratamiento en la Ciudad de los Pioneros (Nadia Abalkin y Grigor Medvedev) padecen una extraña enfermedad. Se trata de una infección de origen desconocido, presuntamente provocada por la radiación y tremendamente contagiosa. Si los niños no son puestos en cuarentena lo antes posible, cabe el riesgo de que una gravísima epidemia se extienda por toda la isla. Sin embargo, no conviene que corra el pánico, el gobierno soviético enviará a su propio personal para hacerse cargo de los niños y trasladarlos a un lugar seguro, tanto para ellos como para los que les rodean. El asunto debe ser tratado con la máxima discreción, y no hay motivo alguno para alertar a la población.



Por supuesto, se trata de una patraña inventada por Povera por hacerse con Nadia y Grigor limpiamente. Si los P.J. salen de Moscú en el primer vuelo (madrugada entre el 17 y el 18), llegarán hacia las 2 de la tarde (el vuelo, con una escala en Irlanda y otra en Jamaica dura unas 17 horas en condiciones normales, pero al viajar en la misma dirección que el sol, se ganan 9 horas). El traslado de los niños se habrá producido a primera hora de la mañana del 18.

IMPORTANTE: Durante el viaje Moscú/Habana hay el tiempo suficiente como para que los P.J. recuperen su bionergía al 100%.

EN LA HABANA

Si los P.J. no han mantenido a Heracles al tanto de sus andanzas a través del número de teléfono que se les dio cuando les encomendaron la misión, habrá sido Natalia quien haya avisado a la

HIJOS DE CHERNOBYL

organización del destino de sus agentes. Prometheus tampoco está establecida en Cuba por las mismas razones que en la U.R.S.S., pero en la isla trabaja un puñado de agentes de Heracles, generalmente ocupados en misiones rutinarias. En el aeropuerto uno de esos agentes les estará esperando y les comunicará que desde la noche del 17 hay dos hombres vigilando la Ciudad de los Pioneros desde el exterior. El agente les dará esta información, les entregará un mapa de la isla con la localización del campamento, armas y munición si es que las necesitan, y se irá.

Los P.J. podrán alquilar un coche (una buena parte de los ingresos de divisas en Cuba proceden del turismo, si se paga en dólares se puede conseguir cualquier coche occidental) y dirigirse a la Ciudad de los Pioneros inmediatamente (una hora y media de viaje).

Junto a la carretera y a un kilómetro del campamento les estará esperando un tipo al que los P.J. ya conocerán si han jugado el módulo que aparece en el juego base de Mutantes en la Sombra, "Eldorado": Chimborazo. Tras entrar en Heracles, fue destinado a Cuba donde lleva varios meses, y se alegrará enormemente de poder trabajar junto con los agentes que le sacaron de la dura vida que llevaba a las órdenes de la despótica Julia López. Si los P.J. no han jugado ese módulo, unos compañeros de Heracles les habrán contado la historia de aquella operación (cuéntasela tú a ellos rápidamente).

Chimborazo les dirá que esa misma mañana, un camión muy sospechoso (negro, sin marcas de ninguna clase, muy grande y de matrícula soviética) ha llegado al campamento. De su interior han salido varios enfermeros que se han llevado en camilla a dos niños. Camión, niños y enfermeros se fueron a los pocos minutos.

Sospechando que algo extraño estaba sucediendo, Carlos Méndez, el compañero de Chimborazo, los ha seguido. Los P.J. podrán visitar La Ciudad de los Pioneros si lo desean (por ejemplo, usando como excusa que son periodistas) y moverse por su interior con entera libertad. Los médicos, los niños y todo el personal les tratará con amabilidad, y responderán gustosos a sus preguntas. Si les preguntan por los niños que se han llevado hoy, les responderán que se trata de Nadia Abalkin y Grigor Medvedev. Ambos padecían una leucemia en estado de remisión (es decir, la enfermedad estaba "congelada", lo cual les daba ciertas esperanzas a corto plazo) y recibían quimioterapia todos los días.

Nadia y Grigor eran dos niños un tanto extraños, introvertidos, muy tímidos y siempre estaban juntos. Nunca se mezclaban con sus compañeros, apenas participaban en los juegos y las actividades, no se bañaban en la piscina ni en el mar, parecían estar siempre tristes y no divertirse con nada. Simplemente, se pasaban horas y horas juntos, mirándose el uno al otro sin hablar, como si no necesitasen palabras para comunicarse...

El personal del campamento en general está un poco preocupado por ellos; esa misma mañana se los han llevado unos médicos rusos para una revisión de rutina, pero esperan que vuelvan muy pronto; todos les habían cogido mucho cariño y temen que no les cuiden como es debido. Los niños que viven en el campamento contarán algo muy parecido si se les pregunta.

Chimborazo les dirá que si quieren saber dónde está el misterioso camión negro, Carlos Méndez quedó en que dejaría un mensaje en el contestador automático de su casa en La Habana. Bastará con llamar a ese teléfono y activar un mando a distancia para poder oír los mensajes. La última llamada dejada por Carlos Méndez dice lo siguiente:

- "...les he seguido durante un buen rato pero creo que ya han terminado su viaje. Ahora estoy cerca de Caibarién, pero mucho me temo que..."

En ese momento el mensaje se interrumpe bruscamente. Suena un disparo y el grito de agonía de Carlos, que evidentemente ha sido alcanzado por una bala mientras hablaba por teléfono. La grabación durará unos segundos más y luego se oír como alguien coge el auricular, escucha durante un instante (puede sentirse su respiración agitada) y luego lo cuelga. Durante esos pocos segundos, puede oírse en la grabación el sonido del mar y el estruendo de centenares de gaviotas chillando.

Lo que Povera pretende es llevarse a los niños esa misma noche. Para ello, cuando se ponga el sol (zarparán en un yate para dirigirse a un punto previamente acordado y no muy lejos de la costa, donde un hidroavión los recogerá y se los llevará a Siberia).

Caibarién es una pequeña ciudad a unas 2 horas en coche del campamento. Sin embargo, en el camino se encontrarán con algunos problemas. Cuando se hayan alejado un par de kilómetros de allí, 2 coches de la policía cubana (características

equivalentes a las de un Renault 4 GTL) aparecerán en el espejo retrovisor y les harán señas para que paren, persiguiéndoles si es necesario, aunque no abrirán fuego si no son atacados. Hay dos agentes en cada uno de los coches, sus características son las de un policía normal (página 94 de Mutantes en la Sombra).

Tras los coches va una furgoneta negra (Mercedes Benz MB-100 Combi 1) con dos agentes del Grupo de Kalinin que quieren discutir ciertos asuntillos con los P.J. Sus características son las de dos agentes normales (no mutantes) de un servicio M, tal y como aparecen en la página 95 de Mutantes en la Sombra. Si es necesario, abrirán fuego contra el coche de los P.J. para obligarles a detenerse. Si la policía consigue hacer que se paren, los dejarán junto con los hombres de la furgoneta (quienes, por cierto, están armados con sendas Tula-Tokarev) y se irán.

El grupo de Kalinin no acaba de enterarse de lo que está pasando. Desconocen la existencia de Povera, no tienen ni idea de que hay 5 niños por los que medio mundo anda a tiro limpio y, en general, no pintan nada en toda esta historia. Sin embargo, y por si acaso, mantienen una discreta vigilancia sobre los niños afectados por la contaminación radioactiva (¿todos los equipos de fútbol se preocupan por la cantera, no?), y están muy mosqueados porque alguien se ha llevado a dos de sus niños delante de sus propias narices. Ya daban por perdidos a esos dos críos cuando, de pronto, aparecen unos tipos extranjeros y muy sospechosos merodeando por la Ciudad de los Pioneros (una de dos, o los P.J. han entrado allí e incluso preguntado por los niños o han estado dando vueltas por el lugar, en cualquier caso habrán despertado sospechas).

Por supuesto, los agentes del Grupo de Kalinin no se identificarán como tales. Dirán simplemente que forman parte del servicio de seguridad de la embajada soviética y quieren saber por qué andaban husmeando en la Ciudad de los Pioneros. Si los P.J. se han detenido por las buenas, les interrogaron con relativa amabilidad, pero si lo que dicen despiertas sus sospechas, les invitarán a que se queden allí. En 5 minutos llegará un helicóptero que les llevará a la embajada dónde serán interrogados. Por supuesto, los hombres del Grupo de Kalinin están dispuestos a liarse a tiros antes que a dejar que los P.J. se escapen.

Si los P.J. no se han entregado por las buenas, los agentes del G.K. harán exactamente lo mismo,

pero encañonándoles con sus armas todo el tiempo, y hablándoles de forma un tanto descortés.

Si los P.J. son llevados a la embajada, las consecuencias serán lamentables. Allí, 24 horas después de su llegada, un ojeador detectará que son mutantes y los retirará de la circulación. Aunque logren escapar antes de que pasen esas 24 horas, si llegan a entrar en el edificio ya será demasiado tarde y habrán perdido a Nadia y Grigor... y eso sería, como mínimo, 2-0 a favor de Povera. Sin embargo, si se escapan antes de entrar al helicóptero o durante el vuelo, todavía tendrán tiempo de llegar a Caibarién. Al helicóptero entrarán los P.J. con Chimborazo y los agentes del G.K. Lo pilota un tercer agente, con las mismas características más pilotar helicópteros a nivel 5.

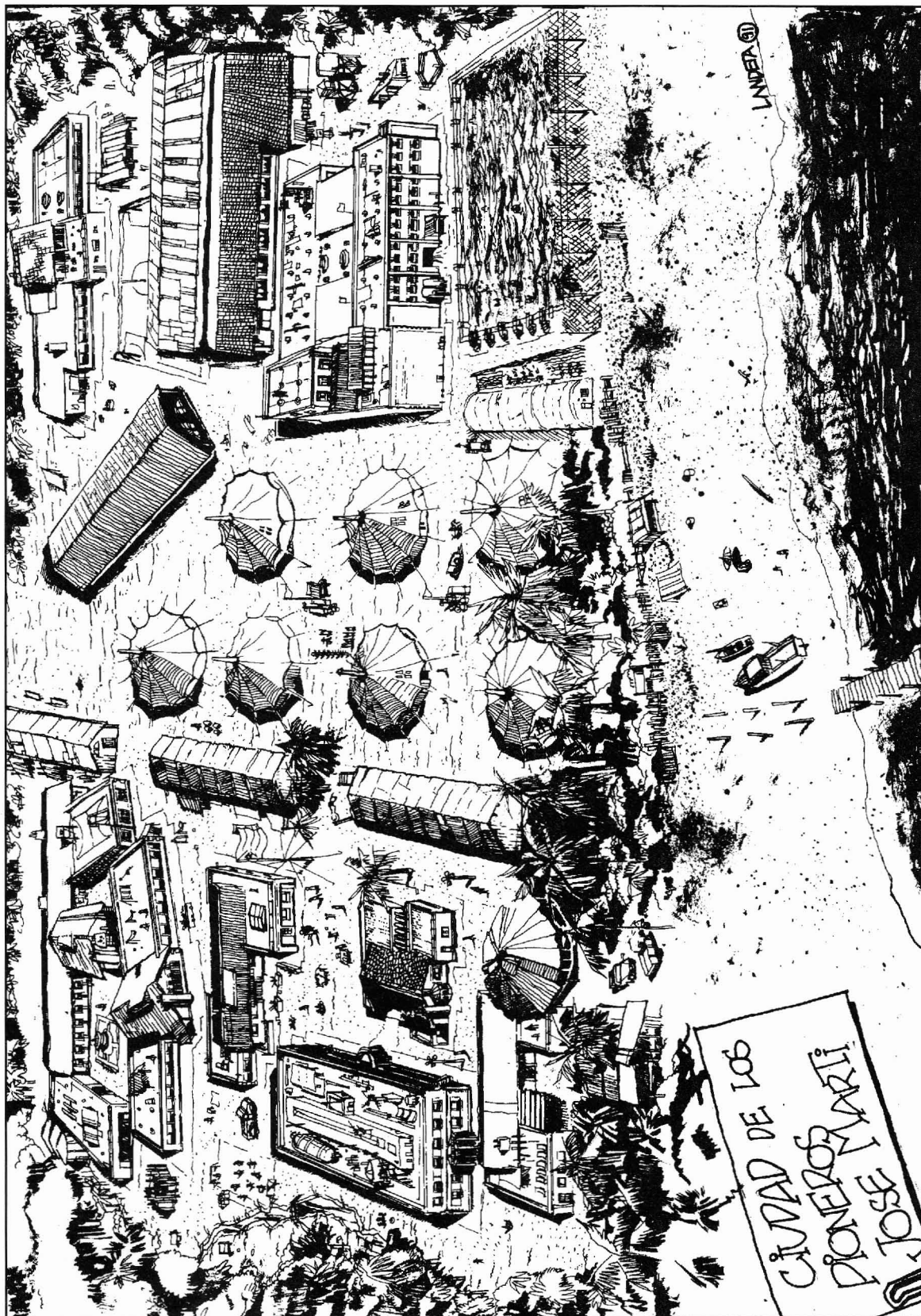
LLEGADA A CAIBARIEN

Si todo ha ido bien, los P.J. llegarán a Caibarién un poco antes. La carretera discurre paralela al mar y está llena de curvas sobre altísimos acantilados bajo los cuales se recorta la azul silueta de las transparentes aguas del Caribe. Apenas hay tráfico a esas horas. La ciudad no es muy grande (unos 10.000 habitantes) y sus casas recuerdan la época colonial, cuando aquel lugar era un centro de veraneo para las clases altas. Hay un pequeño puerto pesquero, pero cuando lleguen a él se encontrarán con que el mar ofrece un aspecto un poco extraño. El agua tiene una extraña tonalidad rojiza, y no se ven rastros de vida en agua... ni, por supuesto, gaviotas. Si preguntan a algún lugareño que es lo que le pasa al mar, responderá que la semana anterior hubo un pequeño accidente. De un barco cayeron al agua varios bidones que contenían un elemento químico altamente tóxico que ha acabado con los peces y las algas, y ha alejado del lugar a las gaviotas y los albatros.

Si tratan de encontrar el lugar desde el que llamó Carlos (la única pista que tienen es el ruido de las gaviotas), los lugareños responderán a las preguntas que no tienen ni idea de dónde pueden haberse ido los pájaros, pero que creen que la contaminación no ha llegado hasta el puerto deportivo, muy cerca de allí siguiendo la carretera que lleva a Santiago de Cuba.

Si siguen la carretera que va hacia Santiago, a unos 3 kilómetros de Caibarién, verán señales que indican un desvío para dirigirse al puerto deportivo. Si siguen ese desvío, verán que el puerto se encuentra en una pequeña bahía. En uno de los laterales de

HIJOS DE CHERNOBYL



dicha bahía hay una fábrica de conservas de pescado. Los restos del pescado son arrojados directamente al mar, lo que hace que una nube de gaviotas revolotee por todo el lugar. Una red marcada con grandes boyas rojas separa las aguas de modo que los desperdicios (y los tiburones que se acercan por allí a cenar) no molesten a los pocos turistas que se acercan por el lugar.

Cuando estén a unos 500 metros del puerto deportivo (si quieren ir a la fábrica tendrán que pasar antes por allí), con una tirada de percepción (normal), descubrirán al misterioso camión negro estrellado contra una gigantesca palmera. Las puertas del remolque se han abierto por el tremendo impacto y permiten ver su interior. Muy parecido al de una ambulancia hay todo tipo de aparatos médicos y dos camillas. En la cabina está el cadáver de Carlos, lleno de magulladuras y cortes. Un disparo le ha atravesado el corazón, pero lo han dejado de tal forma que parece que el volante se le ha clavado en el pecho, destrozándolo. Los limpiaparabrisas están encendidos, pero lo único que hacen es esparcir la sangre densa del agente de Heracles por la ventanilla.

Si siguen hasta el muelle, podrán ver la única construcción que hay en el lugar; una casa de madera con un cartelón pintado en brillantes colores indicando que allí se encuentra una oficina de Turiyate. Turiyate es una pequeña empresa estatal subsidiaria de Cubatur, la compañía que encarga de todo el turismo en la isla caribeña. Su actividad consiste en el alquiler de yates para turistas, así como equipos de pesca, buceo, ski acuático, etc.

Dentro de la oficina hay un empleado sentado en un sillón y con los pies sobre la mesa, profundamente dormido (sus ronquidos pueden oírse desde el exterior). Es la única persona que hay en el lugar a esas horas. A poco que se le presione, contará todo lo que sabe. Está muy asustado y lanzará un torrente de palabras, más o menos así:

- "Pero compañeros, por favor no se enfaden conmigo. Yo sólo soy un pobre empleado, compañero, yo me gano el pan honradamente, yo no me meto en líos, yo les diré lo que quieren saber, compañeros, pero no se enfaden conmigo compañeros. Yo sólo se que cuando llegué esta tarde justo después de comer me encontré con unos compañeros rusos que querían alquilar para hoy mismo uno de mis barcos, pero pagándome en dólares, ni en rublos ni en pesos, compañeros, en dólares. Se han ido hace un momento compañeros, no hace falta que se enfaden. Miren, por la ventana se les ve que todavía no se han alejado

de la bahía. Me han alquilado el Sierra Maestra compañeros, tremendo yate, el mejor que tenemos y se han ido con tremenda prisa, que le he dicho yo a Tito, que es mi compañero, compañeros: "¡Cuanta prisa tienen esos compañeros, compañero, tremenda prisa!". Y se acaban de ir no más, compañeros, y se llevaban a dos niños rusos que tenían pinta de estar muy enfermos, compañeros, pero no se enfaden que yo les cuento todo lo que quieran saber".

En el muelle sólo queda una embarcación. Se trata de una lancha deportiva muy rápida, que está preparada para que al día siguiente se la lleven unos clientes para hacer pesca submarina... y por eso lleva a bordo varios equipos de buceo (uno por personaje). Es mucho más rápida que el yate, pudiendo alcanzarlo en apenas 15 minutos.

A bordo del yate se encuentran 4 agentes normales de Povera, armados con una Skorpion VZ-61 por cabeza. Lucharán hasta la muerte si es preciso, defendiendo a los niños por encima de todo (son muy conscientes de lo que valen).

10 turnos después de que los P.J. lleguen junto al yate con su lancha aparecerá el hidroavión, que empezará la maniobra de amerizaje. A bordo hay dos pilotos que no van armados (las características son las de un agente (no mutante) de un servicio M, página 95 de Mutantes en la Sombra), y un agente de Povera con las mismas características que los que están a bordo del yate. Al hidro van a subir 3 de los agentes que hay en el yate para emprender vuelo en dirección a Irlanda, donde repostarán para dirigirse luego al lago Baikal, en la U.R.S.S. Una vez allí, está previsto que los niños sean llevados por carretera hasta la base en Siberia.

Si los P.J. logran rescatar a los niños y vuelven al puerto deportivo, se encontrarán con una docena de agentes del Grupo de Kalinin armados hasta los dientes y muy mosqueados porque esa misma tarde los P.J. se les han escapado. Sus características y sus armas son las mismas que las de los agentes que intentaron interceptar a los P.J. de camino a Caibarién.

Si lo han pasado muy mal en el yate con la gente de Povera, puedes apiadarte de ellos y prescindir de la siguiente escena.

Podrán verlos antes de atracar, por lo que tienen una oportunidad de escapar entre la lluvia de balas. Si todo va bien, los P.J. podrán dejar a los niños en manos de Chimborazo, y partir rumbo a Sidney.

HIJOS DE CHERNOBYL

NOTA IMPORTANTE

Llegados a este punto, es casi seguro que tus jugadores se harán una pregunta: ¿Cuál es el poder tan especial que tienen los niños ucranianos?

Lo cierto es que todos ellos son tan pequeños (entre 4 y 5 años) que aún no son conscientes de su capacidad M y en lo que va de módulo aún no la han empleado. Llegados a este punto, vamos a detenernos para hablar más detenidamente del nuevo poder M de los Hijos de Chernobyl. Los P.J. no se enfrentarán a las consecuencias de dicho poder hasta que lleguen a Sidney, de modo que lo que tú vas a saber ahora lo tendrán que deducir ellos en el próximo capítulo de la aventura.

Expuestos a cantidades masivas de radiación durante su gestación (principalmente provocadas por partículas de Cesio-137), la mutación experimentada por los 5 niños los ha convertido en vórtices de bioenergía. Para explicarlo de forma sencilla, los niños absorben toda la bioenergía de los seres vivos que haya a su alrededor. Los afectados por esta repentina pérdida de bioenergía mueren instantáneamente, y los niños ganan esa misma cantidad de bioenergía, que pueden a continuación emplear para lanzar ataques psiónicos (a nivel 300). Aún no controlan su poder, de modo que éste se puede disparar de forma incontrolada (aunque no lo han hecho hasta ahora).

Además de no controlar su capacidad M, los niños aún no la han desarrollado completamente. Con el paso de los años, ésta irá creciendo, de modo que cuando se acerquen a los 18, serán capaces de

arrasar países enteros en un instante. No todos los niños pueden crear vórtices de bioenergía de igual intensidad; es el que está en Sidney quien tiene su poder más desarrollado

Esta mutación es tan profunda que conlleva una serie de consecuencias desastrosas para la salud de quienes la poseen. Las madres de los 5 niños murieron de leucemia a los pocos días de dar a luz, y esa misma enfermedad es padecida por sus hijos de forma más o menos avanzada. A ninguno de los 5 le quedan más de 2 meses de vida (de hecho, uno ya ha muerto). Sin embargo, los P.J. no tienen por qué saberlo, y, en cualquier caso, en dos meses pueden pasar muchas cosas. Además, si la Fundación Kaufmann puede estudiarlos cuidadosamente, se podrán hacer grandes descubrimientos sobre el fenómeno M.

En todo el módulo "Hijos de Chernobyl", sólo se creará un vórtice de bioenergía (el que arrase el All Saints Hospital de Sidney) y se trata de un poder M tan salvajemente devastador que nunca será incluido entre los que pueda tener un P.J. Ten esto muy claro: sólo hay, ha habido o habrá 5 personas con esa capacidad en el mundo, y se trata de los 5 niños que protagonizan este módulo. Si en tus propias aventuras incluyes otros personajes capaces de generar vórtices de bioenergía, corres el riesgo de que los P.J. fallen en su misión y la humanidad entera sea aniquilada. Además, sería absolutamente imposible mantener en secreto la existencia de los Mutantes, lo cual rompería la coherencia del universo del juego. Esta es la razón por la que ni siquiera vamos a dar reglas detalladas sobre como funciona un vórtice de bioenergía en Mutantes en la Sombra.

CUBA Y EL FENOMENO M

Tradicionalmente, Cuba ha sido un lugar de escasísima importancia para los servicios M. A pesar de ser uno de los puntos más calientes de la Guerra Fría, su situación geográfica hace que la tasa de nacimientos de Mutantes se halle justo en la media. Desde la llegada de Castro al poder, la isla caribeña se ha convertido en un feudo del Grupo de Kalinin, que hasta 1982 tenía en la provincia de Oriente un complejo similar a Fisherman 1, que empleaba como base de retaguardia en sus operaciones sobre territorio U.S.A.

Por su parte, el C.D.F.C. tiene unos pocos agentes en la base militar de Guantánamo, aunque nunca han desarrollado operaciones de importancia, por lo que La Fundación supone que su papel es meramente defensivo. Hay rumores (no confirmados) de que algunos mutantes, más concretamente, viajeros astrales, fueron destinados a colaborar en el fallido intento de invasión de Bahía de Cochinos, pero Boulder dio órdenes de que se retirasen poco antes del desembarco. Aunque no puede decirse que esa retirada influyera de forma decisiva en los resultados de la operación, sin duda se produjeron agrias disputas con el Pentágono por esa causa, y aún hoy se desconocen las razones que pudo tener Boulder para no ceder a sus preciados M.

Cuarto Acto SIDNEY, AL OTRO LADO DEL MUNDO

Los P.J. podrán llegar a Sidney en la madrugada del 20 (en todo el módulo se da por supuesto que los personajes son capaces de dormir como troncos en los aviones, de lo contrario sería imposible que mantuviesen el ritmo trepidante de la aventura, han recorrido 2 tercios del globo en unas pocas horas. Durante el vuelo podrán recuperar el 100% de su bioenergía). Si el equipo ha sufrido muchas bajas, puedes introducir otro P.J. que se unirá en el aeropuerto como P.J., o simplemente hacer que Natalia vuelva a aparecer, habrá volado hasta allí desde Moscú para ayudar al equipo.

Tan pronto como aterricen, se enterarán de la noticia. Está en las portadas de todos los periódicos, en los informativos de la televisión o de la radio y es tema de conversación entre todos los habitantes de la ciudad. El 19 por la tarde, el All Saints Hospital ha quedado destruido por una explosión de sus calderas de gas. No ha habido supervivientes, todos los pacientes, médicos y visitantes que se encontraban allí han perecido, incluidos 8 niños rusos que estaban siendo tratados por las secuelas de su exposición al accidente de Chernobyl.

¿Qué es lo que ha pasado? Nikolai Kurchatov, el quinto niño de Chernobyl, ha empleado su poder. Se ha disparado de forma accidental, pues él no puede usarlo a voluntad. En la mañana del 19 le fue inyectado un nuevo medicamento, en cuya composición aparecía un elemento químico que ha provocado la creación de un vórtice de bioenergía, y la muerte de todos los seres vivos que se encontrasen en el hospital. Inmediatamente, el gobierno australiano, que cuenta con un minúsculo servicio M ha puesto manos a la obra presionado por sus dos mayores aliados, Los U.S.A. y el Reino Unido. En toda la historia del fenómeno M, nunca el gran público ha estado tan cerca de conocer la verdad, por lo que se ha organizado una operación urgente para camuflar el suceso. Unas cargas explosivas han hecho volar

toda la instalación de gas del hospital, lo que ha dejado sólo ruinas humeantes y cadáveres calcinados.

Y, ¿que ha pasado con Nikolai? Su leucemia estaba en remisión por lo que es capaz de andar. Aterrorizado por los sucesos del hospital, ha buído antes de que se produjese la voladura. En estos momentos nadie sabe dónde puede estar, pero todos los servicios M del mundo están enviando a sus agentes en su busca. Por ahora, sólo se encuentran en la ciudad los P.J. representando a Heracles, Yakolev al mando de un equipo de 9 de sus agentes de elite (eran 12, pero tres murieron cuando iban a buscar a Nikolai, a causa del vórtice de bioenergía) y el servicio M australiano.

A poco que investiguen los P.J., podrán averiguar que el cadáver de Nikolai no ha sido hallado, pese a que su pabellón no quedó muy dañado por el fuego. Esto debería bastarles para deducir (si no lo han hecho ya) que el accidente era una tapadera y Nikolai sigue vivo. Si se acercan a las ruinas del hospital, se las encontrarán acordonadas por la policía. La única forma de entrar es burlando la vigilancia, pero en el interior del All Saints no hay nada de interés. Cuando lleguen, aparte de la policía habrá un montón de periodistas y curiosos.

Uno de esos grupos de periodistas, pertenece a la televisión soviética. Bastará con una tirada fácil de percepción para averiguar que uno de esos periodistas es Yakolev disfrazado. No será muy difícil evitarle si se desea (le acompañan 4 de sus hombres, unos tipos gigantes y de aspecto patibulario) que se hacen pasar por técnicos de audio y video. Un poco alejado del cordón policial, está trabajando un equipo de la televisión australiana. En el momento en que se acerquen los P.J. estarán entrevistando a una enfermera que logró sobrevivir al accidente por trabajar en el turno de noche. Se

HIJOS DE CHERNOBYL

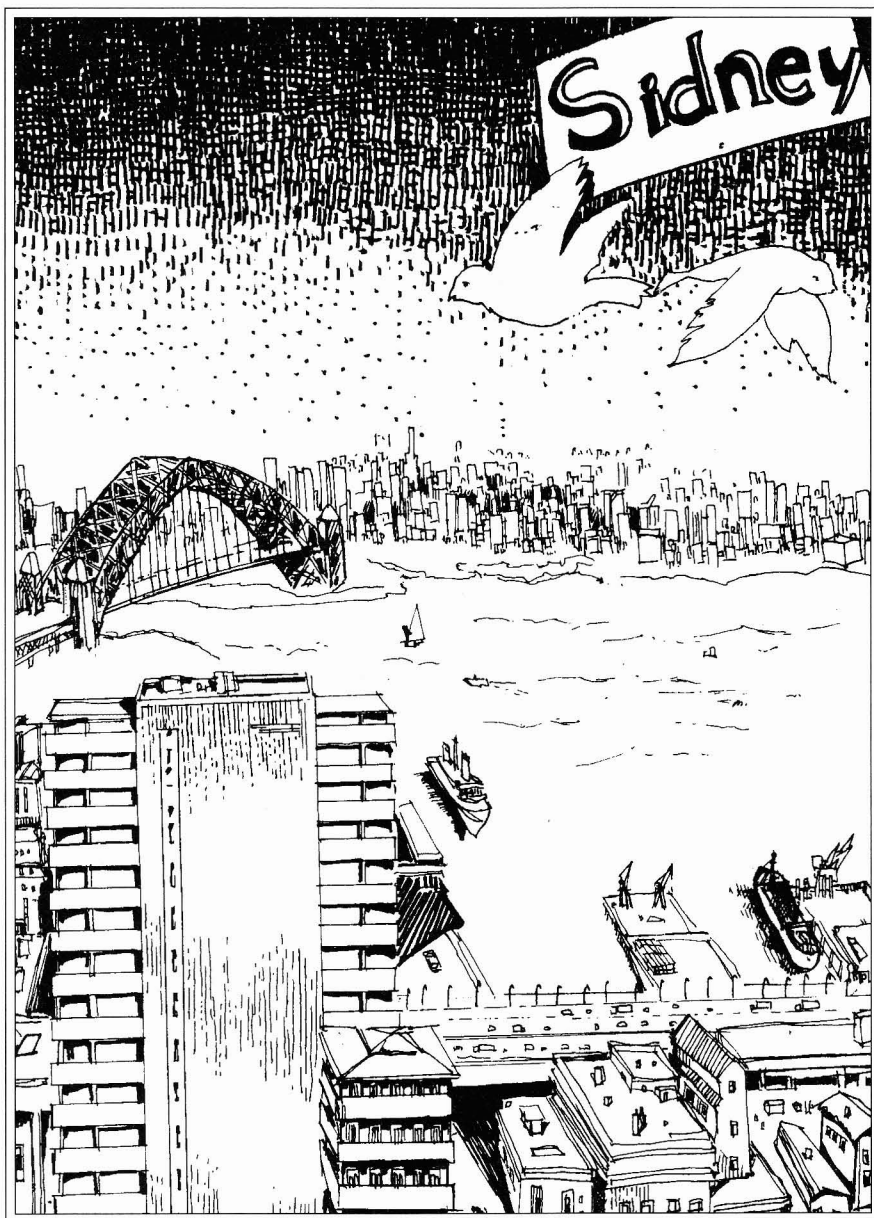
trata de Verónica Sherwood, que estaba al cuidado de los niños ucranianos. Si los P.J. esperan un momento hasta que termine la entrevista, podrán hablar con ella. La información que les proporcionará será muy importante: Nikolai era un niño extraño y muy introvertido (la misma descripción que han oído ya de los otros 4). Verónica sólo le vio feliz una vez; la semana anterior todos los niños habían salido del hospital para ir al circo.

Esta es un pista importantísima, de modo que no puedes dejar que los P.J. la pasen por alto. Nikolai, aterrorizado y solo tras el accidente, huyó hacia el único lugar que conocía en la ciudad; el Gran Circo Taviani. En estos momentos, se encuentra allí, de modo que si los P.J. no logran seguirle el rastro hasta allí, lo habrán perdido.

Si los P.J. interrogan a Verónica sobre el circo, les dirá que se trataba del Gran Circo Taviani, un pequeño espectáculo ambulante. Nikolai sólo salió del hospital para ir allí, de modo que es el único lugar de Sidney que conoce.

Yakolev conseguirá esa información 5 horas más tarde, de modo que los P.J. le llevarán una ligera ventaja que, si es bien aprovechada, les permitirá derrotar a los hombres de Povera.

Nikolai se encuentra con los Taviani, dueños del circo, y Popoff el Magnífico, uno de los artistas, camino de Hangman Port... pero hablaremos de todo eso en el próximo capítulo.



Quinto Acto

SANGRE BAJO LA CARPA

"Estaba escrito con sangre, que el hábito no hace al fraile, puede que esta noche (no sé) la Muerte te invite al baile."

Glutamato Ye-Ye

Como casi todo en esta vida, el Gran Circo Taviani no es lo que parece. En 1953, Amadeo Taviani, siciliano y miembro de una de las más temidas familias mafiosas, el Clan de los Taviani, huyó del país amenazado por una vendetta. Cuando llegó a Australia, solo, sin dinero, e incapaz de articular ni una sola frase en inglés, tuvo que trabajar muy duro para sobrevivir.

Tras 2 años como pastor en un rancho del interior, Amadeo se dio cuenta de que Australia era un país joven y rico, lleno de posibilidades para la delincuencia organizada. Educado en el corrupto ambiente de la Cosa Nostra, el joven Taviani tenía a su alcance los medios para montar su propio clan, pero tenía un pequeño problema. Las autoridades australianas podrían descubrir sus maquinaciones y cortar de un tajo el brote mafioso. Amadeo terminó haciéndose a la idea de que nunca podría crear una verdadera organización delictiva a gran escala, pero ideó un plan genial: montaría una banda de delincuentes que no actuarían nunca dos veces en un mismo sitio. Una banda pequeña pero sólida, que se aprovecharía de la inmensidad geográfica del país. Aún quedaba otro problema, y era que su gente necesitaría una tapadera que justificase sus desplazamientos a lo largo y ancho de Australia.

De esta forma nació el Gran Circo Taviani. Amadeo contrató a unos cuantos artistas y se trajo de Sicilia a una parte de su familia, y durante los últimos 30 años han sido la banda de delincuentes más escurridiza del país austral.

Especializados en el robo de bancos, tanto a mano armada como por métodos más sutiles, también suelen traficar con drogas o mercancías robadas. Si el negocio es lucrativo, ellos nunca pondrán pegas; esa es la razón por la que tienen a Nikolai. Cuando el pequeño apareció, llorando y vestido con un pijama que llevaba bordado el nombre del hospital, pensaron que se había fugado de allí y sólo

les daría problemas. Carlo, el hijo mayor de Amadeo, lo llevó al All Saints, pero cuando llegó y vio el edificio rodeado de policías intuyó que Nikolai podría resultar muy valioso. Sin saber muy bien lo que iban a hacer con él, los Taviani le retuvieron.

Uno de los artistas y miembro de la banda, Popoff el magnífico, había nacido en Rusia, por lo que pudo hablar con el niño. Todo lo que pudieron averiguar fue que había nacido en un pueblo ucraniano, que estaba muy enfermo por culpa de una fábrica que se había quemado (evidentemente, la central de Chernobyl) y que esa mañana le habían puesto una inyección y había sentido que la cabecita le iba a estallar. Luego se desmayó y cuando despertó ya no quedaba nadie.

Inmediatamente, más o menos a la hora en la que el avión de los P.J. se acercaba a Sidney, los Taviani se pusieron en contacto con un policía corrupto que les pasaba información habitualmente. Por él supieron que la mitad de la policía australiana había recibido órdenes de encontrar a un niño llamado Nikolai, único superviviente de la tragedia del All Saints. Nadie sabía por qué, pero aquél crío parecía ser importantísimo para el gobierno, y los agentes no debían escatimar medios para encontrarle.

El Gran Circo Taviani se iba de Sidney ese mismo día, por lo que Amadeo decidió aprovechar la situación para llevarse a Nikolai a un lugar más seguro. Su plan consistía en ocultarlo unos pocos días para luego hacer una oferta; vendería al niño al mejor postor. Si la operación tiene éxito, los Taviani no tendrán que volver a trabajar nunca más.

En la actualidad, la organización esta estructurada de la siguiente forma:

Amadeo: A pesar de su avanzada edad y de estar prácticamente retirado, Amadeo Taviani sigue siendo el jefe del clan. Dirige con mano de hierro

HIJOS DE CHERNOBYL

todas las operaciones del grupo aunque se encuentre postrado en una silla de ruedas, y sus subordinados suelen decir que no despega una mosca en el circo sin que él se entere.

Carlo: El hijo mayor de Amadeo y su mano derecha. Durante toda su vida ha vivido a la sombra de Amadeo, y aunque le guarde cierto resentimiento por no haber depositado en él todas las responsabilidades, se encarga de dirigir a la banda durante sus acciones, cuando Amadeo no puede estar presente. En el circo trabaja presentando los números y actuaciones.

Luigi: El hijo menor de Amadeo, Permanentemente enfrentado con su hermano, habitualmente se encarga del trabajo sucio, siendo capaz de degollar a un bebé sin pestañear. Trabaja en el circo como domador de fieras, y jamás se separa de su látigo.

Marietta: La hija de Carlo, y por tanto nieta de Amadeo. Trabaja como trapecista, y vive sobre un trapecio aún cuando está fuera del circo. Mimada por todos desde niña, hace lo que quiere segura de que nadie le dirá nada. Tremendamente soberbia, se dedica a martirizar a todos los que se encuentran por debajo de ella. A menudo participa en los golpes, y nunca le ha importado tener que tirar del gatillo.

Popoff el Magnífico: De origen ruso, Popoff es el único miembro importante de la banda que no pertenece a la familia. Fiel a Amadeo y a sus hijos hasta la muerte, trabaja como forzado en las funciones y trabaja como guardaespaldas de la familia en su tiempo libre. El es quien se encarga de reclutar a nuevos miembros para la banda y también participa en los golpes.

El resto del personal que trabaja en el circo, está implicado en la banda en mayor o menor medida. Sin embargo, ninguno de ellos (salvo Popoff) merecen la confianza de Amadeo, por lo que rara vez están al corriente de los planes de sus jefes. Normalmente participan en los golpes como simples cómplices, pero nunca se deposita en ellos la menor responsabilidad.

Cuando los P.J. lleguen al Gran Circo Taviani en Sidney, se encontrarán con que allí sólo quedan unos cuantos trabajadores desmontando la carpa y recogiendo los trastos para ir a Hangman Port (a unas 3 horas en coche). La familia Taviani y los artistas se han ido ya. Los obreros informarán si se les pregunta de dónde han ido todos los demás, pero si alguien

les pregunta por Nikolai, dirán que por allí no ha pasado ningún niño. Una tirada de intuición (difícil) informará que es muy posible que mientan. Si utilizan los contadores de radiación, verán que ésta es un poquito más alta que lo normal (lo que indicaría que alguien contaminado, como por ejemplo Nikolai) ha estado por allí no hace mucho. Si husmean por los alrededores, con una tirada de percepción (normal) verán en un cubo de basura los restos sucios de un pijama. La talla es más o menos la de un niño... y sobre el bolsillo hay unas palabras bordadas: All Saints Hospital.

Aunque registren lo que queda del circo, no encontrarán nada más. Los obreros que andan por allí apenas saben nada de Nikolai, y además saben que si se lo cuentan a alguien sus vidas cotizarán a la baja.

HANGMAN PORT

Antaño una rica ciudad costera, Hangman Port no es hoy ni la sombra de lo que fue. Durante años, los lugareños llevaron una próspera vida recogiendo corales y vendiéndolos a precio de oro. Sin embargo, hacia 1973 el coral empezó a escasear, y en el 78 el gobierno australiano prohibió que se recogiese el poco que quedaba. Para entonces, Hangman Port ya estaba en franca decadencia. En la actualidad, el lugar tiene el aspecto de un poblado minero 10 años después de terminar la fiebre del oro.

Los P.J. podrán llegar a Hangman Port en la tarde del 20. La inminente llegada de un circo es toda una noticia en una pequeña ciudad de provincias de esas en las que "nunca pasa nada", por lo que cualquier lugareño podrá informar a los P.J. del paradero de los artistas; están hospedados en el Blue Molly, el mejor hotel del lugar (por cierto, sólo hay dos).

En el Gran Circo Taviani trabajan 30 artistas, así como media docena de ayudantes de pista que se encargan de ayudar durante las funciones y de montar y desmontar la carpa (en ese momento están trabajando en Sidney).

Si van al Blue Molly, se encontrarán con que allí no hay ningún Taviani (Popoff también se ha ido, pero a él no le conocen todavía). Si preguntan a algún artista, les dirá que los Taviani están en Sidney, supervisando el traslado del material (los P.J. ya han estado allí, por lo que sabrán perfectamente que eso es mentira). También les podrán decir que las carpas

y todo el equipo (y presumiblemente los Taviani) llegarán al día siguiente por la mañana. Los miembros del circo que podrán encontrar en el Blue Molly sólo saben que sus jefes se dedican a negocios poco legales de vez en cuando y sospechan que en este momento estén metidos en algo sucio. Por supuesto, no dirán nada de todo esto por las buenas a los P.J. No saben nada de Nikolai, ni de niños mutantes ni de Povera. Si alguien les pregunta por qué viven en un hotel (lo más normal es que los artistas de circo vivan en caravanas) dirán que una inundación que sufrieron el mes pasado en Melbourne les dejó sin sus hogares portátiles y sin carpa, aunque consiguieron salvar los animales. A pesar de todo, los Taviani decidieron alquilar una nueva carpa y pagar el hotel a los artistas hasta que comprasen nuevas caravanas.

Este dato es rigurosamente cierto, y permitirá a los P.J. hacerse una idea de la cantidad de dinero de que disponen los Taviani, aunque a primera vista no lo parezca.

Cuando los P.J. estén en el Blue Molly hablando con los artistas, Marietta hará su entrada en escena. Llegará vestida con camisa y pantalones vaqueros y su mochila al hombro. Se dirigirá a sus empleados con cierta brusquedad y, diciendo que está muy cansada, subirá a su habitación. Si algún botones intenta coger su escaso equipaje, se pondrá a pegar gritos diciendo que ella sola puede cargar perfectamente con sus bultos y que ningún idiota va a tocárselos.

En realidad, Marietta no viene de Sidney, si no de un almacén abandonado en las afueras del pueblo. Allí están Popoff y el resto de los Taviani, junto con Nikolai. En esos momentos están trazando un plan, para ponerse en contacto con todos aquellos que puedan estar interesados en Nikolai y quieran pujar por él.

Marietta sospecha de los P.J. se huele que puedan ir tras la pista del niño ruso, pero dado que el plan de la familia es subastarlo, no emprenderá ninguna acción contra ellos. Se limitará a tenerlos lo más vigilados que sea posible y a evitar que puedan dar con Nikolai, para luego poder sacarles unos cuantos dólares.

Si los P.J. utilizan sus contadores de radiación, verán que Marietta está levemente contaminada. Se trata de una dosis absolutamente inofensiva, pero lo suficientemente grande como para que la máquina la detecte. Eso indicará que no hace mucho que

estuvo cerca del niño.

Los P.J. tienen básicamente dos opciones. Pueden esperar hasta el día siguiente, cuando se supone que llegarán los Taviani, o pueden dar una vuelta por el pueblo en busca de Nikolai. Dependerá de si los jugadores piensan que Nikolai sigue en Sidney, o si sospechan que pueda estar oculto en algún lugar de Hangman Port. Si deciden esperar, puedes saltarte el siguiente párrafo.

Buscando a Nikolai desesperadamente

En honor a la verdad, Hangman Port es uno de los lugares más aburridos del planeta Tierra. Los lugareños se limitan a ver crecer la hierba, vender algunos souvenirs (sobre todo, pequeñas alhajas de coral, que en realidad están hechas de plástico y son carísimas) y a reunirse a charlar y beber cerveza australiana en los bares. El más concurrido del lugar es el Striped Pig, el Cerdo a Rayas. Es casi seguro que los P.J. decidan visitarlo; al fin y al cabo no conocen ningún lugar en el pueblo, y el bar más concurrido es el mejor sitio para empezar.

Si los P.J. van al Striped Pig podrán presenciar uno de los más importantes acontecimientos sociales de Hangman Port, el concurso de pulsos. Según las normas de la competición, quien consigue ganar el concurso de pulsos tendrá barra libre en el Striped Pig hasta que un aspirante a la "corona" logre vencerle. Si un aspirante gana, se convertirá en el nuevo campeón y tendrá barra libre hasta que a su vez sea destronado. Por supuesto, el ganador se convierte en una figura respetada y admirada en el lugar, a pesar de que lo más normal es que se pase todo el reinado completamente borracho (al fin y al cabo, es gratis).

El ganador actual es el legendario Gregor "Ladillas" Mackey y el aspirante el no menos famoso Jeremiah "Pico de Oro" Bronson. Durante la competición, tremendamente igualada, habrá en el bar un silencio sepulcral, como si los asistentes celebrasen un acto religioso de suma importancia. Nadie hará caso a los P.J., hasta el punto de que ellos mismos podrán servirse en la barra lo que quieran sin que nadie les moleste. El pulso terminará con la victoria de Pico de Oro, que invitará a todo el mundo a una ronda, la última que tendrá que pagar por una larga temporada.

Es posible (bueno, para que nos vamos a engañar, es casi seguro) que algún P.J. se anime a

HIJOS DE CHERNOBYL

desafiar a Jeremiah Pico de Oro. Si lo hace, un murmullo recorrerá el bar. Jeremiah aceptará gustoso el desafío, los contendientes se sentarán, se tomarán la mano... y empezará el acontecimiento deportivo de la década, el pulso del que los lugareños hablarán durante años.

Jeremiah tiene fuerza 9. Para ganar el pulso habrá que superar 3 tiradas de fuerza consecutivas en las que falle el contrincante. Las tiradas se irán haciendo por orden, una por cabeza y asalto. La dificultad para el P.J. será normal si ambos tienen el mismo nivel de fuerza, subiendo un nivel por cada punto de diferencia. Por ejemplo, si el P.J. tiene fuerza 8, la dificultad será difícil, si tiene fuerza 7, muy difícil, con fuerza 6 imposible y de ahí para abajo.... la dificultad seguirá siendo imposible. Jeremiah hará todas sus tiradas con dificultad difícil (de esta forma, se da una oportunidad al P.J.).

Si el P.J. pierde el pulso, no pasará nada. Jeremiah se hará amigo de él instantáneamente y le echará una mano si le pide ayuda. Si es el P.J. quien gana el pulso, se habrá ganado la amistad de Mackey, y Jeremiah le mirará con cierto recelo.

Si los P.J. hablan con los clientes del Striped Pig, no les contarán nada más que cotilleos más bien triviales. Tras un rato de alegre charla, entrará Rufus. Rufus es el borrachillo del pueblo, y se pasa el día pidiendo a todo el que ve una moneda de 10 centavos para tomarse un trago. Llegará muy excitado, diciendo que los problemas del pueblo se han acabado. Cuando se tranquilice y deje de decir incoherencias, contará a todo el que quiera oírle que se van a volver a poner en marcha los almacenes de coral de la Corales Douglas Hartford. El vive en las afueras de Hangman Port, en una cabaña junto a esos almacenes, y ha oído voces en su interior.

En realidad, se trata de los Taviani, pero la mente alcoholizada de Rufus ha llegado a la conclusión de que los ocupantes del almacén no pueden ser otra cosa que los directivos de una compañía que va a resucitar el pueblo.

Nadie dará crédito a Rufus. Si los P.J. hablan mucho rato con él, uno de los parroquianos del Striped Pig se acercará para advertirles de que Rufus suele desvariar, y que si habla con ellos es para sacarles unos tragos gratis. Rufus estará dispuesto a acompañar a los P.J. hasta el almacén si se lo piden, aunque antes deberán pagarle unas copillas. Tras un buen rato, Rufus estará tan borracho que llevará a los P.J. hasta donde le pidan.

Hacia las diez de la noche, los Taviani abandonarán el almacén para ir al hotel. Popoff se ha ido en un Land Rover a las 8 con Nikolai en dirección contraria a la costa, hacia el desierto. Volverá con el niño tan pronto como reciba una llamada por radio de Amadeo en persona. Se ha llevado una tienda de campaña, comida y agua para varios días y un Land Rover.

Desde lejos (ya será de noche) el almacén abandonado ofrece una imagen un tanto siniestra. Una mole rectangular que se recorta contra las estrellas. Si los P.J. visitan el almacén con Rufus ya no quedará nadie, pero se podrán ver huellas de pisadas y restos recientes de varios bocadillos, así como varias colillas. Hay la suficiente radiación como para que la detecte un contador a menos de 5 metros de una de las paredes.

Si los P.J. van al almacén antes de que Rufus quiera acompañarles (es decir, antes de las 10 de la noche) hay dos posibilidades. O bien llegan antes de las 8 de la tarde y Popoff y Nikolai siguen allí, o llegan después de las 8 y el niño y el forzudo ya se han ido. En cualquiera de los dos casos Carlo, Luigi y 3 de sus hombres de confianza estarán vigilando el lugar. Los 3 hombres de confianza tienen las características de un matón barriobajero (ver página 95 del juego base) y estarán armados con una Beretta RS 200 por cabeza. Dos estarán en la puerta y el tercero dando vueltas al pabellón. En el interior del almacén estarán Amadeo, Carlo y Luigi, armados con fusiles de asalto M16. Si los P.J. miran por cualquiera de las muchas ventanas o claraboyas, verán a Amadeo hablando por una emisora de radioaficionado. Está ofreciendo el niño a Yakolev, y discuten violentamente por el precio. El bueno de Yakolev ofrece 10 millones de dólares pero Amadeo pide 20 como mínimo para abrir la puja. No llegarán a ningún acuerdo pero quedarán en entrevistarse en persona al día siguiente por la noche durante la primera función, detrás de la taquilla. Si llegan antes de que se vaya Popoff, el forzudo estará también allí, así como Nikolai.

Aunque es muy poco probable que los P.J. lleguen al almacén antes de que Rufus los lleve allí, y menos aún que lleguen antes de que se vaya Popoff, si lo hicieran tendrían la posibilidad de acabar con la partida rescatando a Nikolai. Para ello podrían asaltar el almacén (una acción más bien suicida) o esperar a que Popoff salga en el Land Rover con el niño.

En cualquier caso, a las 8 Popoff se irá con el niño en un Land Rover, y a las 10 se irán los Taviani

y sus 3 esbirros.

La noche en Hangman Port

Si los P.J. han ido al almacén con Rufus y luego vuelven al pueblo, se encontrarán con Marietta por el camino. La joven mafiosa será clara y directa; sabe que los P.J. andan detrás del niño y les dirá que se acaba de abrir la subasta. A Yakolev ya le han hecho una oferta, pero como no tienen prejuicios contra nadie, están dispuestos a entregárselo a los P.J. si pagan mejor. La subasta se efectuará al día siguiente durante la primera función del circo, detrás de la taquilla de modo que allí deberán acudir si quieren pujar. También les advertirá de que el niño no está en Hangman Port; será inútil que lo busquen.

Marietta dejará claras dos cosas:

-No consentirán que los P.J. hagan nada contra nadie de la familia Taviani o del personal del circo. En ese caso perderán al niño.

-Los P.J. no podrán hacer nada contra Yakolev (que acaba de llegar al pueblo y estará hospedado en el Blue Molly). Eso podría perjudicar la puja, por lo que si molestan a Yakolev no habrá niño. La gente de Povera ya se ha comprometido a no molestar a los P.J.

Sólo Yakolev se ha puesto en contacto con los Taviani, y Marietta se ha oído que los P.J. también estaban interesados en él. Amadeo está un poco asustado, de modo que no ofrecerá a Nikolai a nadie más. Se conformará con 2 bandos en la subasta; más vale pájaro en mano...

Si los P.J. van al Blue Molly se encontrarán con Yakolev y 3 de sus hombres (agentes normales). Povera se ha comprometido a aceptar las condiciones de los Taviani, de modo que respetarán escrupulosamente a los P.J. y no les atacarán a menos que ellos disparen primero.

Llegados a este punto, si los P.J. quieren pujar por Nikolai necesitarán dinero. Si llaman al contestador y dejan un número de contacto, un alto cargo de Heracles. Pedirá que le expliquen la situación, y si le convencen (pondrá pegase al principio, pero luego accederá a proporcionarles el dinero) enviará a un agente para que les lleve un maletín con 35 millones de dólares australianos. Ese agente llegará al pueblo al amanecer y dejará el maletín en la recepción del Blue Molly de tal manera que los P.J.

no llegarán a verle.

Si los P.J. llaman un equipo Charlie tendrán un pequeño problema; si emplean la contraseña habitual "necesito un fontanero urgentemente" les enviarán una furgoneta con un montón de armas y municiones... pero no dinero. Tendrán que esperar a que llegase la furgoneta desde Sidney y luego esperar a que la gente de Charlie volviese a Sidney a por el dinero... lo más probable es que tardarían demasiado. Los personajes deberán saber esto, de modo que no deberán usar la contraseña, si no que tendrán que pedir el dinero directamente. El equipo Charlie enviará los 35 millones por el procedimiento ya descrito (un agente lo dejará en recepción).

ANTES DE LA SUBASTA

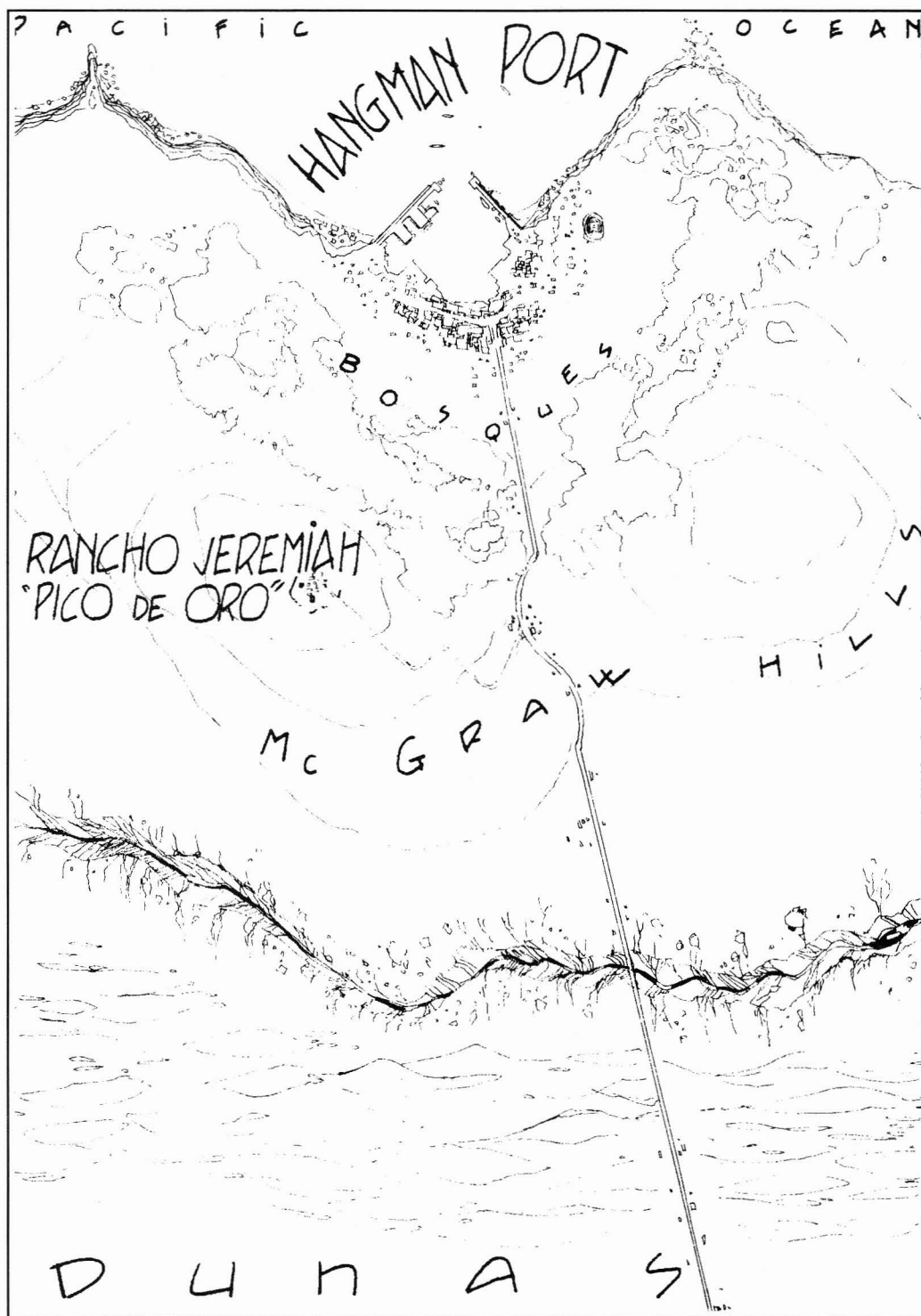
Los P.J. tendrán un día entero antes de que se produzca la subasta. Si deciden esperar no correrán ningún riesgo (ya hemos dicho antes que Povera les dejará tranquilos). También pueden presionar a los Taviani... pero Popoff sólo entregará a Nikolai si recibe una orden por radio, y esa orden deberá darla el propio Amadeo y nadie más. Sin embargo, aún les queda una posibilidad de conseguir a Nikolai sin tener que gastar un montón de dólares: encontrar a Nikolai.

El niño se encuentra en el desierto, a 60 kilómetros de Hangman Port. Buscarlo, teniendo en cuenta que sólo saben que no está en el pueblo es una tarea demasiado grande para un pequeño equipo de agentes... pero pueden pedir ayuda en el Striped Pig.

Si acuden al bar y han participado en la competición de pulsos, no habrá ningún problema. Los lugareños estarán encantados de tener una oportunidad para romper con la monotonía. Jeremiah Pico de Oro tiene una vieja avioneta en su rancho en las afueras de Hangman Port, y se ofrecerá gustosamente para hacer un reconocimiento aéreo del terreno. Aparte de Jeremiah, todos se ofrecerán para hacer una batida con sus todo-terrenos.

Si los P.J. aceptan el ofrecimiento de ayuda de los parroquianos del Striped Pig, tendrán que darles órdenes, es decir, irán allí donde les manden los P.J. Aunque por pura suerte les envíen directamente al escondite de Popoff, los grupos de búsqueda no encontrarán a Popoff a a menos que un P.J. vaya con ellos.

HIJOS DE CHERNOBYL



Popoff ha montado su tienda a la sombra de una duna. Está armado con un M-16 y será muy difícil encontrarlo a menos que se emplee la avioneta de Pico de Oro. Si alguien se acerca a su tienda en Land Rover le oírán desde lejos y se esconderá junto con Nikolai hasta que pase el peligro. En ese caso, se podría ver la tienda abandonada, pero será necesario tener éxito en una tirada de percepción (imposible)

para descubrirle camuflado en la arena. Si es descubierto, Popoff luchará hasta la muerte, pasará bastante del niño y tratará de salvar su propio pellejo.

En la avioneta de Pico de Oro caben hasta 3 personas. Jeremiah no tiene mucha idea de volar aunque se las dé de as de la aviación, por cierto, su avión sólo lo podrá pilotar él y nadie más. Durante

el vuelo los personajes tendrán la certeza de que van a estrellarse en unas cuantas ocasiones, aunque la sangre no deberá llegar al río y no habrá ningún problema. Si encuentran a Popoff (para ello tendrán que sobrevolar el lugar en que se encuentra y superar una tirada de percepción de nivel M.D.), éste tendrá 4 turnos de ventaja (por el tiempo que debe perder Pico de Oro para completar la maniobra de aterrizaje) que empleará en subir a su Land Rover y huir.

A Hangman Port no llegará ningún agente de ningún servicio M. Sin embargo, y si tus P.J. se aburren esperando a que llegue la hora de la subasta puedes introducir a unos cuantos P.N.J. con aspecto misterioso que llegarán al pueblo. De esta forma seguro que despiertas la paranoia de los jugadores, que se dedicarán a acosar a personas inofensivas creyendo que son agentes secretos.

A las 9 de la mañana del 21 llegarán 2 camiones con la carpa del Gran Circo Taviani. Todo el mundo trabajará a fondo, de modo que esa misma noche tendrá lugar la primera función. Mientras se monta la carpa, todos los Taviani estarán ocupados ayudando al resto del personal, y tratando de aparentar una imagen de normalidad. Sin embargo, todos ellos van armados con sus Colt Delta 10mm por si los P.J. intentan algo raro. Además, todos los artistas del circo se unirán para defender a sus jefes si fuera necesario.

LA SUBASTA

Bien. Los P.J. no han conseguido encontrar al último niño. Tras un día entero de espera y ansiedad ha llegado el momento de la verdad; la subasta. Mientras cenan en el Blue Molly, Luigi se acercará discretamente y se sentará en su mesa. Irá directo al grano y expondrá las condiciones de la subasta:

La subasta empezará a las diez y media de la noche detrás de la taquilla del circo. Se abrirá la puja en 15 millones de dólares, las únicas monedas que se admitirán serán dólares U.S.A. o australianos. El cambio será el que se haya fijado de forma oficial ese día, tal y como aparece en el periódico. El ganador deberá mostrar a Amadeo la cantidad completa y en metálico (para que quede claro que dispone de liquidez) y entregar la mitad. Al día siguiente, al amanecer, el niño será entregado después de que se pague la otra mitad. La familia Taviani se encargará de que el bando que pierda en la puja abandone el pueblo antes de la medianoche.

A continuación entregará una invitación para la función de esa noche a cada uno de los presentes. El espectáculo empezará a las 10 en punto.

Si los P.J. entran al circo, la función empezará a las 10, con una actuación de Chip y Munk, los payasos. No verán ni a Yakolev ni a sus muchachos, se quedarán en el hotel hasta las 10 y media en punto.

Justo cuando empieza el espectáculo, Popoff llegará con el niño. Amadeo se ha dado cuenta de que quizás haya mordido más de lo que puede masticar y ha llamado a su hombre de confianza para que traiga a Nikolai. De esa manera podrá hacer la entrega esa misma noche y olvidarse definitivamente del asunto. Amadeo, Carlo, Popoff y Nikolai se encuentran en una caravana (la única que sobrevivió a la inundación) que se utiliza como oficina. Luigi, discretamente armado con un M-16 hace guardia en la puerta. Popoff está esposado a Nikolai (la llave la tiene Amadeo) y tiene su Colt Delta en la mano y listo para encañonar a Nikolai si hay algún problema. Al fin y al cabo, es el seguro de vida de la familia.

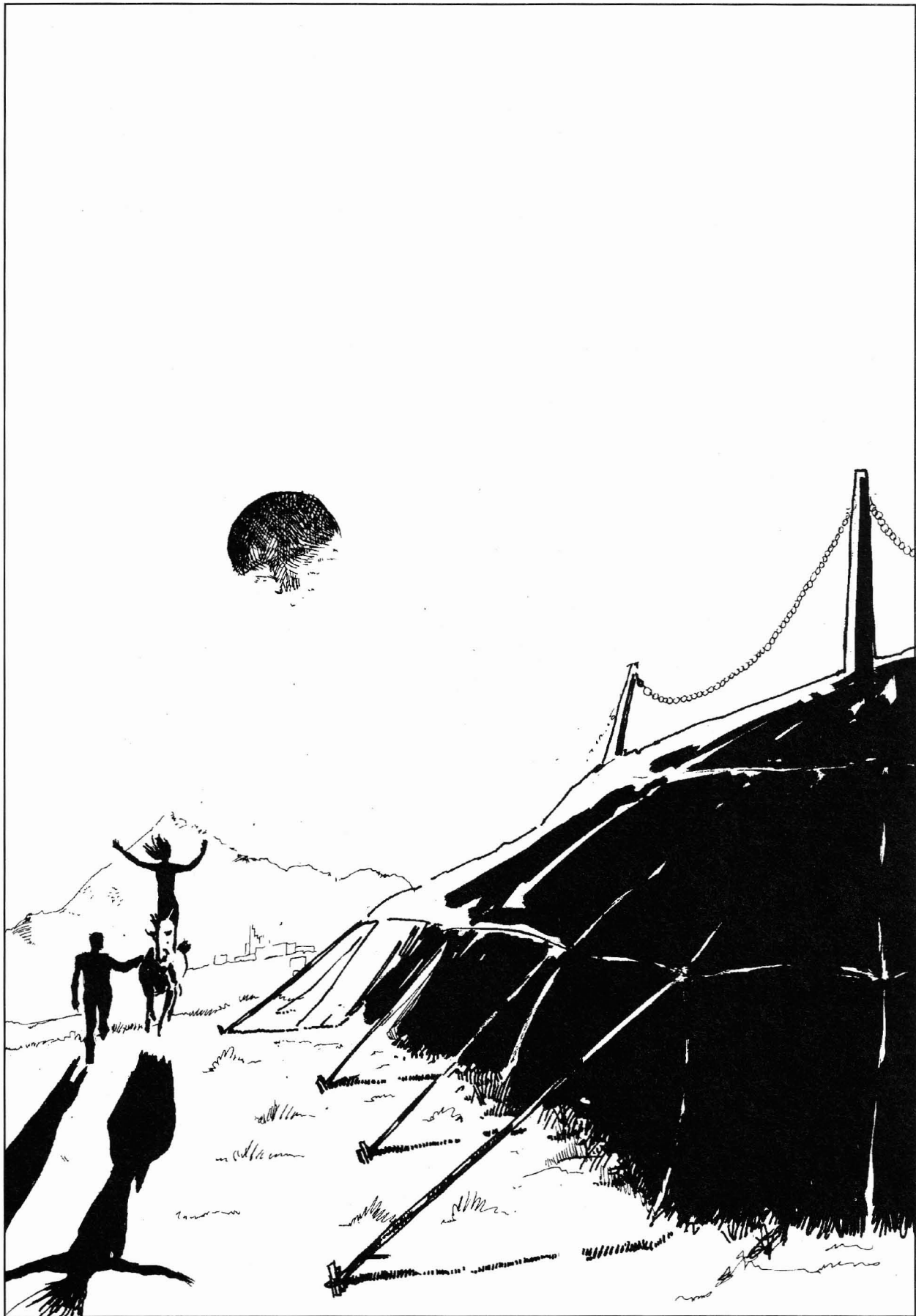
Durante el número de los payasos, una vendedora de palomitas disfrazada de payasa se acercará a los P.J. Se trata de Marietta, que quiere hacerles una oferta.

Ambiciosa y corrupta por naturaleza, Marietta se ha dado cuenta de que se le acaba de presentar la oportunidad de su vida. Si traiciona a su familia, podrá quedarse con toda la pasta para ella sola y podrá emprender una nueva vida lejos de aquél ambiente que odia. Si los P.J. le dan 10 millones de dólares ella les entregará a Nikolai sin que los agentes de Heracles tengan que arriesgarse a una subasta.

Marietta, aunque no sea una pardilla, no tiene experiencia en operaciones de alto nivel y además está muy nerviosa, de modo que un P.J. hábil podrá aprovecharse de ella. Si, por ejemplo, alguien le pregunta que cómo va a conseguir al niño si está escondido y vigilado, ella responderá orgullosa que sabe que Nikolai está en ese momento en la caravana con su familia (de este modo, los aventureros sabrán dónde está el niño). En cuanto a la cantidad, es negociable... Marietta está dispuesta a entregar a Nikolai hasta por un milloncete si se regatea.

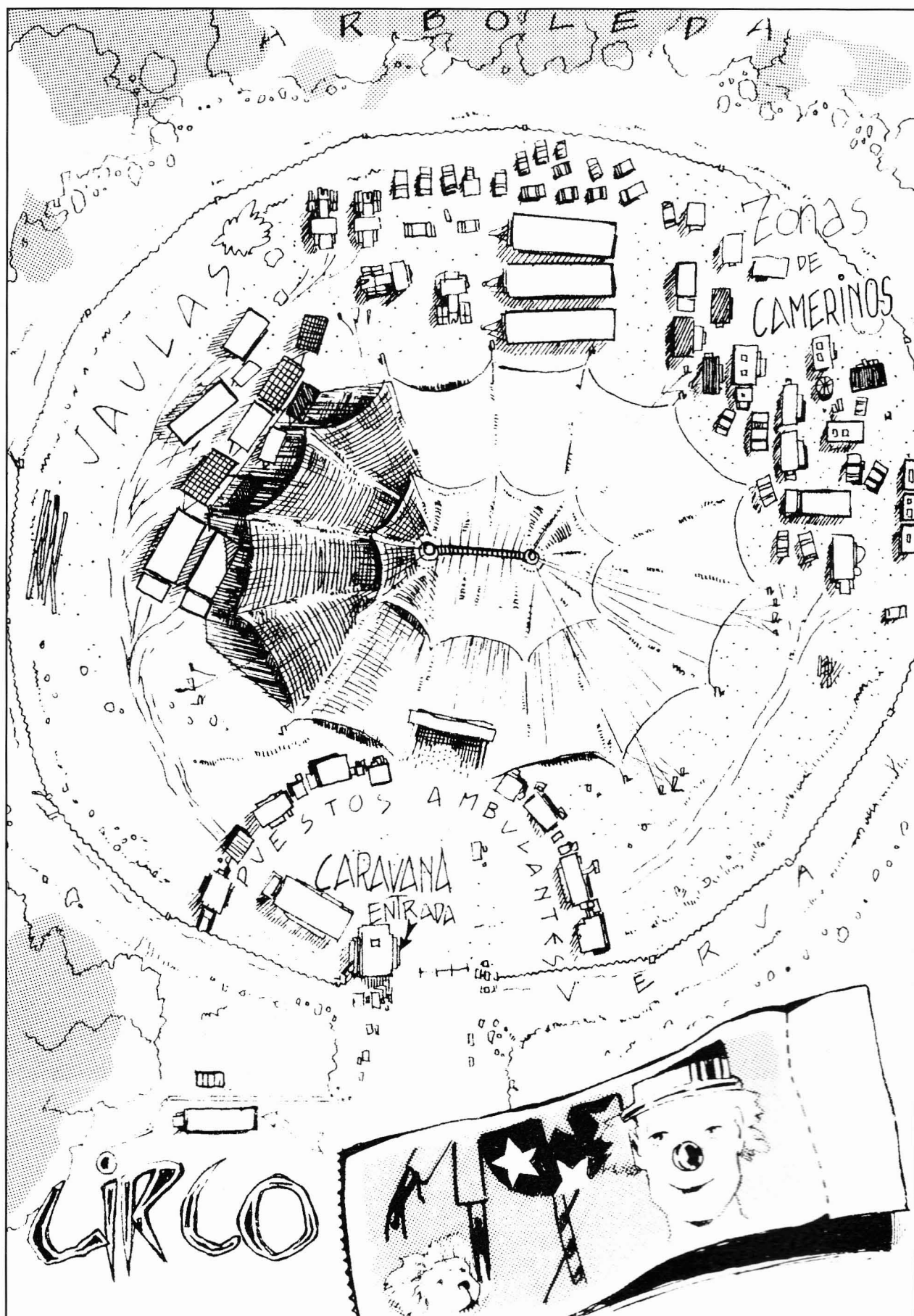
Si los P.J. aceptan, el plan de Marietta es el siguiente: Entrará corriendo a la caravana y dirá a su abuelo que han llegado al pueblo un montón de

HIJOS DE CHERNOBYL



MUTANTES

en la Sombra



HIJOS DE CHERNOBYL

tipos con muy mala pinta preguntando por un niño ruso. Ya no hay tiempo para llevarse a Nikolai del circo, de modo que propondrá un plan: atarlo, amordazarlo meterlo en un petate y subirlo a la plataforma del trapecio. Ese es el único lugar en que esté seguro.

El plan es verdaderamente descabellado. Para entenderlo hay que tener en cuenta la situación de los Taviani y de Marietta en particular; están aterrorizados porque saben que se han metido con unos tipos que no se anda con tonterías y se dejan llevar por el pánico.

Si los P.J. acceden, Marietta saldrá hacia la oficina. Volverá al cabo de 5 minutos (en ese momento estarán actuando los Hermanos Kurtz, prestigiosos malabaristas) acompañada de dos mozos de pista que llevan un petate, así como de Luigi y Carlo. Irán a una esquina oscura de la pista, lo atarán a una cuerda y lo subirán mediante una polea mientras continúa el espectáculo. Marietta se escabullirá para acercarse a los P.J. y les dirá, MUY NERVIOSA, que no se ha podido quitar de encima a Carlo y a Luigi, pero que les entregará al niño en cuanto pueda. Desesperada, pedirá un poco de confianza a los P.J.; el siguiente número es el suyo.

Justo cuando Marietta suba al trapecio (trabaja sola), entrarán los chicos de Yakolev. Acaban de llegar al circo y han ido directamente a la caravana. Allí estaba Amadeo con Popoff, quienes les han dicho que había algunos problemas y les han contado la historia que contó Marietta para llevarse a Nikolai. Dado que Yakolev viene del pueblo, sabe que no existen los tipos de los que hablaba la ambiciosa joven.

Con su habitual falta de buenos modales, los hombres de Yakolev entrarán con las armas en la mano y se irán directos a por los P.J., liándose a tiros en cuanto los vean. Marietta y el niño estarán en las alturas. A 20 metros de alturas para ser más exactos.

La situación será preocupante. En cuanto suene el primer disparo, el público se echará al suelo. Gritarán mucho, habrá un aroma de histeria en todo el lugar, y, de cuando en cuando, algún espectador despistado se levantará y se comerá algún tiro por listo. Los hermanos Taviani saldrán corriendo y, por cierto, ofrecerán un blanco perfecto.

A partir de este momento, la familia Taviani perderá todo su interés por Nikolai. Cada uno de sus

miembros tratará de salvar su propio pellejo poniendo kilómetros entre ellos y los P.J. y la gente de Povera. Sólo Popoff intentará una jugada desesperada.

Cuando los P.J. hayan acabado con los chicos de Yakolev, verán a Popoff subiendo hacia la plataforma del trapecio. Pretende hacerse con el niño y venderlo él. Se tarda 5 asaltos en subir por la escalerilla. Si alguien intenta disparar a Popoff o a Marietta la dificultad de la tirada de impacto subirá un nivel porque justo encima de ellos hay unos focos que proyectan una luz cegadora. Marietta está en el trapecio; no puede volver a la plataforma porque allí está Popoff. Además, está tan histérica por el tiroteo que no se entera de nada.

Popoff está armado con una pata de silla (se trata de una silla que Marietta usa en uno de sus números sobre el trapecio y que Popoff ha roto). La plataforma mide 3 x 3 metros de altura **Y DEBAJO NO HAY RED**. El petate con Nikolai inconsciente dentro, está colgando de la plataforma por una cuerda.

Si los P.J. se deshacen de Popoff el niño es suyo. Bingo.

AUSTRALIA Y LOS MUTANTES

Australia fue uno de los primeros países en los que se estableció la organización de Kaufmann . Desde un primer momento, quedó claro que el continente austral poseía unas características inmejorables para Prometheus y Heracles. Su situación geográfica hace que sea una plataforma válida para operaciones en extremo oriente, pero, por otra parte, es políticamente estable por lo que ofrece muchos menos problemas que lugares más agitados, como el sudeste asiático o China (uno de los pocos rincones del mundo a los que aún apenas ha llegado Heracles). Además, Australia tampoco es un lugar lleno de intrigas de todo tipo como, por ejemplo, Hong Kong, lo que hace mucho más sencillo mantener la seguridad de la organización.

Prometheus cuenta con delegaciones en todas las ciudades importantes del país: Brisbane, Sidney, Melbourne, Newcastle, Perth y Adelaida. Heracles utiliza todas esas delegaciones como tapadera para sus bases, habiendo también un Equipo Charlie y un Equipo Tango en cada una de ellas. Hasta no hace mucho, existía una delegación de Prometheus en Wellington, Nueva Zelanda, pero las operaciones de Heracles en ese país eran dirigidas desde Australia, más concretamente desde los cuarteles generales de Heracles en Melbourne. Sin embargo, la distancia entre las dos naciones es tan grande (aunque, desde nuestra perspectiva parezca irrisoria, acostumbrados como estamos a verlos en una esquinita de los mapas mundi) que se producían serios problemas de coordinación táctica. En 1.987 se creó una nueva delegación de Prometheus en Oakland, Nueva Zelanda, y se estableció una base de Heracles en Wellington. Desde entonces Australia y Nueva Zelanda han operado de forma absolutamente independiente.

Por otra parte, Australia (y la mayor parte de Oceanía) presentan una alta tasa de natalidad de Mutantes, por lo que hay gran actividad de los servicios M, especialmente el inglés . El servicio M australiano es de unas dimensiones tan pequeñas que funciones podrían calificarse de meramente simbólicas. Hasta 1968, el C.D.F.C. operaba en el país a gran escala (especialmente Operaciones, que coordinaba desde Australia buen parte de sus acciones durante la guerra de Vietnam), pero Viento Caliente y la derrota estadounidense en Vietnam redujeron drásticamente la presencia del Comité en el país. Por otra parte, el servicio M japonés ha intentado establecerse en la isla prácticamente desde su creación, pero sus esfuerzos han sido sistemáticamente neutralizados por el servicio australiano (generalmente con la ayuda del inglés). En la actualidad, la Fundación Kaufmann posee informes dignos de todo crédito que indican un nuevo intento japonés de contar con una estructura estable en Australia, y desde Estocolmo se ve la operación como inminente. Sin duda se trataría del intento a mayor escala de los producidos hasta la fecha, por lo que un enfrentamiento directo entre los australianos, los japoneses y, probablemente, los ingleses, se ve como inevitable. Heracles se está preparando en la actualidad (otoño del 91) para aprovechar la situación en su propio beneficio, con esa atracción especial que sienten los pescadores hacia los ríos revueltos.

Sexto Acto Salvar a Nikolai

Si los personajes deciden terminar el trabajo definitivamente cazando a Yakolev, será muy difícil que lo encuentren; se ha ido en su propio coche a toda velocidad para preparar una encerrona en Sidney. Se trata de su última oportunidad y está sólo y aislado en un entorno hostil, por lo que nuestro viejo amigo Yakolev pondrá toda la carne en el asador. Buscarlo por los alrededores de Hangman Port será totalmente inútil.

Cuando los P.J. se alejen de Hangman Port (lo más probable es que se vayan por carretera) uno de ellos (escógelo al azar) recibirá un mensaje de Heracles por vía telepática. Si algún personaje duda de la procedencia de dicho mensaje, (podría pensar, por ejemplo, que se trata de una trampa más de Povera). En ese caso, el comunicante proporcionará, también por vía telepática, por supuesto, información que sólo los propios P.J. podrían saber. Por ejemplo, anécdotas que sucedieron durante su entrenamiento o los nombres de algunos de sus instructores.

El mensaje realmente lo envía Heracles y por tanto deberás hacer todo lo posible para que los P.J. lo crean totalmente.

El comunicado es una orden dictada por los superiores de los P.J.. En ella se les indica que, por una inesperada escasez de agentes en Australia, (debida a la afluencia de personal de varios servicios M a la caza de Nikolai) deberán ser los propios personajes quienes saquen al niño del país por sus propios medios. Deberán tomar un avión de línea regular en Sidney que les conducirá a Londres, para tomar allí otro rumbo a Estocolmo. El vuelo saldrá dentro de 48 horas y durante ese tiempo deberán permanecer escondidos en el Hotel Southern Cross (Cruz del Sur) de Sidney. Las órdenes son tajantes; no deberán moverse de su habitación a menos que la situación sea totalmente desesperada, los mejores

cazadores de mutantes del mundo están buscándoles. Ya tienen hechas las reservas para las habitaciones y los pasajes de avión.

Prometheus tiene tres habitaciones reservadas continuamente, y suele emplearlas como refugio para sus agentes (se las cede también Heracles o a la Fundación de vez en cuando). No se trata de refugios seguros al 100% porque no están vigilados por miembros de la organización, pero están insonorizados (se podría disparar una ametralladora en el baño y en el pasillo nadie se enteraría) y tienen un sistema de protección electrónico contra micrófonos ocultos. En el Southern Cross nadie sabe nada de todo esto. Los P.J. se alojarán en esas habitaciones y recibirán también esta información por vía telepática.

Yakolev ha supuesto que los P.J. volverán a Sidney y los buscará allí. Para ello empleará un contador Geiger especial de uso militar y extremadamente sensible, con el que podrá detectar a Nikolai.

En el Southern Cross

Cuando los P.J. lleguen a Sidney y se hospeden en el Southern Cross, déjales que tomen tantas medidas de seguridad como quieran o puedan. Durante las primeras 16 horas no pasará nada, pero deberás mantener durante el mayor tiempo posible un sano ambiente de paranoia, por ejemplo, haciendo que tipos de aspecto sospechosísimo se queden parados fumando un cigarrillo en alguna farola bajo una ventana de una de las habitaciones de los P.J..

Por supuesto, si los P.J. no hacen nada interesante no conviene que te excedas. Basta con que dediques cinco minutillos en los que comprimirás todas esas horas.

Yakolev los descubrirá más o menos cuando



los personajes y Nikolai lleven 8 horas en el hotel. Contratará a 5 macarras porque no tiene tiempo para pedir refuerzos a Moscú (sus características son las de un matón barriobajero normal, tal y como aparecen en el libro base *Mutantes en la Sombra* e irán armados con una Benelli RS200 y una docena de cartuchos por cabeza). Inmediatamente después, pinchará los teléfonos de las habitaciones de los P.J. tras sobornar generosamente al empleado a cargo de la centralita del Southern Cross, el sistema de protección antimicrofonos no servirá para evitarlo. Luego y de forma discreta, desplegará a sus hombres en el vestíbulo y esperará en una furgoneta aparcada junto al hotel desde la que escuchará las llamadas que hagan los P.J. y dará órdenes a sus esbirros. Todos estos preparativos habrán terminado para

cuando los personajes y Nikolai lleven 15 horas en su/s habitación/es.

Tras 16 horas en el Southern Cross, Nikolai empeorará de forma repentina. Tendrá mucha fiebre, vomitará sangre y apenas podrá moverse. Empezará a delirar en ruso, y su ritmo cardiaco y respiratorio bajarán rápidamente. Literalmente, la vida se le está escapando por minutos.

Una tirada de primeros auxilios para ayudarle no servirá de nada, pero una tirada (muy difícil) de medicina o imposible de primeros auxilios permitirán hacer un diagnóstico bastante aproximado. Padeciendo leucemia, es seguro que en el All Saints se le administraban dosis diarias de Dextroinfotamina

HIJOS DE CHERNOBYL

y lleva ya mucho tiempo sin tomar su dosis. 3 comprimidos harán que se recupere (al menos temporalmente, la leucemia no desaparecerá).

Ante esta perspectiva, los personajes tienen básicamente dos opciones. O no hacen nada por Nikolai (y en ese caso, tras una hora de crisis empezará a perder un punto de vida cada media hora, por lo que Nikolai no llegará vivo a Estocolmo) o tratan de ayudarlo.

Si llaman a recepción pidiendo un médico, el Southern Cross llamará a un doctor que tendrá que venir desde su consulta. Será el Dr. Tackery, y tardará 30 minutos en llegar. Por supuesto, Yakolev interceptará la llamada y enviará a sus matones disfrazados con batas blancas 25 minutos después de la llamada. Se harán pasar por el médico y sus enfermeros, y si logran entrar a la habitación se liarán a tiros para hacerse con el niño. Yakolev entrará tras ellos. Al estar la habitación insonorizada, nadie en el Southern Cross oirá los disparos.

Si salen del hotel en busca de un médico o de una farmacia para comprar la Dextroinfotamina (no es un medicamento tan raro como para no encontrarlo, pero aunque no se trate de un narcótico hace falta una receta médica... o un soborno). Los hombres de Yakolev les verán salir. Nikolai deberá quedarse en la habitación, su estado no le permite moverse de la cama.

Tan pronto como la "expedición" abandone el hotel, Yakolev y sus muchachos subirán a por los P.J. y Nikolai. Yakolev dejará a dos matones en el vestíbulo (para que cubran la retirada y se aseguren de que los personajes que hayan salido no vuelvan y les pillen de sorpresa. No subirán disfrazados, por lo que si alguien hace guardia en la mirilla podrá verlos salir del ascensor, 5 asaltos antes de que llamen a la puerta.

Si los P.J. llaman por teléfono para que les traigan la medicina desde una farmacia fuera del hotel, el bueno de Yakolev enviará a uno de sus matones con un paquetito envuelto en papel, mientras él y sus otros tres hombres se esconderán a ambos lados de la puerta (una percepción muy difícil al mirar por la mirilla revelará su presencia) y asaltarán la habitación en la que esté Nikolai.

Si los personajes no actúan de ninguna de estas tres maneras, deberás improvisar el momento en que Yakolev hará su jugada. Atacará en el momento en que sienta que los P.J. sean más vulnerables, y si es necesario esperará hasta que

estén en el avión e intentará secuestrarlo (sabe en que vuelo partirán porque Heracles ha empleado los mismos nombres falsos en la reserva de los billetes que a la hora de reservar las habitaciones en el Southern Cross).

Los macarras que Yako ha contratado sólo son fieles a su propio pellejo. Tan pronto como sean heridos (aunque sólo pierdan un punto de vida) intentarán retirarse. Esto no quiere decir que salgan corriendo y ofreciendo un blanco perfecto, cada uno de ellos tratará de cubrir su propia retirada (aunque la cadencia de tiro de sus escopetas no sea ninguna maravilla). Sólo lucharán hasta el fin si están acorralados y no se les da la oportunidad de rendirse. Si Yakolev muere, sus esbirros huirán como conejos.

Tanto si llaman a un médico como si llaman a una farmacia, terminarán por aparecer el auténtico doctor o el auténtico chico de reparto (que les proporcionará la medicina a cambio de un sobornito de 500 dólares australianos). Si algún P.J. se arriesga a salir a una farmacia, haz que sienta MIEDO cuando vaya por la calle, aunque no tendrá problemas. Podrá llegar sano y salvo a la farmacia, comprar el medicamento y volver.

En cualquier caso, Yakolev acabará por atacar antes de que el avión de los P.J. llegue a Londres. deberás cuidar su muerte de forma especial, al fin y al cabo se trata del malo malísimo de la película. Si, por ejemplo, un disparo le mata, déjalo agonizando en el suelo hasta que acabe el combate y los P.J. puedan hablar con él. En sus últimas palabras les maldecirá y les avisará de lo inútil de todos sus intentos. Povera acabará llegando al poder y el Grupo de Kalinin, renaciendo de sus cenizas, será la espada que corte la cabeza de Heracles. En su último suspiro, gritará alguna consigna patriótica típicamente estalinista y morirá.

Si ves que tus jugadores son unos tipos duros y aún les quedan ganas de bronca, puedes organizar alguna escena de acción en el aeropuerto de Londres pero más seguro es que el equipo de P.J.s esté tan tocado que no le queden ganas de más tiros.

Cuando los personajes lleguen al aeropuerto de Estocolmo, una comitiva de limusinas les llevará a la sede de la Fundación. Allí serán recibidos por Gödel en persona como lo que son: unos verdaderos héroes de los que quedan pocos.

Epílogo: Más allá del foso

Tras la celebración inicial, Gödel les contará las malas noticias. Pocas horas después de que llegase a Estocolmo, Sergei murió sin que los médicos de la Fundación pudieran hacer nada por salvarle. Su organismo estaba tan tremendamente dañado que los controladores metabólicos de la Fundación tampoco pudieron hacer nada. Los vectores de bioenergía que emiten los niños son tan poderosos, que sólo se puede aplicar el control metabólico sobre ellos 3 veces, y debido al extraño tipo de leucemia que padecen (de hecho, un nuevo tipo de leucemia que sólo ellos han sufrido en toda la historia de la Humanidad) sólo pueden recuperar un máximo de 2 P.V. por cada control metabólico. Los otros dos niños están gravísimos y Nikolai se está desmoronando por momentos.

IMPORTANTE: Aplica esta regla si algún P.J. trata de aplicar un control metabólico a cualquiera de los niños.

Durante algunas semanas, los niños sobrevivirán en las U.V.I. de la Fundación, mientras se hacen intentos desesperados por mantenerlos vivos y las cámaras Gödel no paran de recopilar información para analizarla tras su muerte. Hacia finales de febrero, ninguno de ellos vivirá y con ellos desaparecerá su terrible secreto, su poder inigualable. Nadie, nunca, podrá volver a emitir un Vórtice de Bioenergía.

El 2 de marzo, Werner Kaufmann junto con Klaus Klunge visitará en persona a los P.J. para felicitarles por su misión (no ha tenido tiempo hasta entonces, está terriblemente ocupado). Les hará entrega de una especie de condecoración; un Colt Delta con cachas de nácar en las que están grabadas las iniciales W.K. en letras de oro. Tras un breve discurso en tono amistoso y un poquito paternalista, les comunicará la suerte de los niños que los P.J. rescataron de forma tan valerosa. Sus últimas palabras antes de irse serán:

-"Si puede hablarse de una forma suprema de heroísmo, sin duda es el de quien arriesga su vida sin importarle que su misión pueda terminar siendo inútil. Es el heroísmo de quien sigue firmemente un ideal, el heroísmo generoso que no busca el placer del halago si no el del deber cumplido. Esa clase de heroísmo es la que ustedes han demostrado. Sí, los niños han muerto, pero quizás debamos sentirnos aliviados por ello. El destino no ha querido que la Humanidad corriera el riesgo de desaparecer en una tempestad de Bioenergía. Espero que la suerte les acompañe. Personas como ustedes son las que hacen que Heracles tenga sentido."

EL MUNDO TRAS LA OPERACION FOSO

Aunque la pérdida de los niños no significó para Povera nada más que una simple desilusión, con Yakolev los golpistas perdieron a uno de sus mejores agentes. Por otra parte el fracaso en la captura de los niños ucranianos hizo que los golpistas perdiesen la poca confianza que tenían en Povera, organización que cayó rápidamente en el olvido, cediendo su puesto a intrigas políticas de tipo más "tradicional". En agosto de 1991, los golpistas hicieron su intento definitivo, que terminó en un estrepitoso fracaso, como todos sabemos.

Resulta paradójico, pero tras tantos meses de preparación, Povera sólo pudo colaborar en el fracaso del golpe. Perdida la confianza que habían depositado en ella los golpistas, se le encomendó una única misión: enviar a dos controladores de voluntad para hacer que Boris Yeltsin se pasase al bando de los conservadores. Sin embargo, el Grupo de Kalinin vigilaba de cerca al presidente de Rusia, y uno de sus asesinos psiónicos acabó con los controladores de voluntad antes de que cumpliesen su cometido. Si los golpistas hubieran enviado a un destacamento militar "a la manera tradicional", el asesino psiónico no hubiera podido detenerles.

Por supuesto, Prometheus informó discretamente a algunos diplomáticos soviéticos de la existencia de un grupo golpista que contaba con su propio servicio M. La lentitud burocrática, lo increíble de todo el asunto, e incluso el hecho de que algunos de esos diplomáticos formasen parte del grupo golpista, hicieron que nadie en Moscú tomase medidas serias y efectivas al respecto.

En cuanto al C.D.F.C., informó al Pentágono y a la Casa Blanca de la existencia de Povera y de sus planes, que llegó a conocer a través de Bandera Izada. Las autoridades estadounidenses se limitaron a esperar y dejar que "ganase el mejor". Cuando el golpe llegó por fin, se mantuvo la serenidad entre los altos cargos del gobierno U.S.A. No podía ser de otra manera, sabían que llegaría tarde o temprano.

El 3 de febrero se celebraron los funerales por Enrico Messi en Milán. Su ataúd fue sepultado vacío, el ya tenía su propio sarcófago aunque en las frías llanuras de Ucrania ninguna lápida lleve grabado su nombre.

Y en cuanto al reactor número 4 modelo RBMK-1000 de la Central Nuclear de Chernobyl, en Ucrania, no se inmutó. El seguirá siendo el hogar de la Muerte durante tantos miles de años que nuestras pobres existencias son simples parpadeos en comparación. La radiactividad no entiende de fronteras, de estados, de razas, ideologías, sexos o religiones. Mata. Y punto.

El Reparto PERSONAJES NO JUGADORES

Vladimir Yakolev

Cuando Yakolev ingresó en el Grupo de Kalinin, allá por el 1970, ya se había ganado una magnífica reputación como hombre duro y tenaz en el K.G.B. Su carrera en el servicio M soviético fue una continua acumulación de éxitos, hasta que en el 81 es nombrado Comisario en Jefe del Departamento de Seguridad Interna. Desempeñó este cargo con mano dura y siguiendo a rajatabla los planteamientos de la línea más ortodoxa del partido hasta el 86, año en el que recibió un puesto puramente honorario siendo discretamente retirado a finales de 1.988.

Tan pronto como Povera se puso en marcha, la organización golpista contactó con Yakolev y le ofreció un puesto importante; jefe de seguridad interna, o lo que es lo mismo, encargado de mantener a Povera en la clandestinidad. Cumplió con la eficiencia que siempre le caracterizó hasta la Navidad de 1990, fecha en la que entran en escena Enrico Messi y Bandera Izada. A partir de ese momento, abandona su despacho para dirigir a sus agentes desde la primera línea.

Yakolev nunca ha discutido una orden. Eso quiere decir que a lo largo del módulo se ajustará escrupulosamente al mandato recibido de sus superiores. 3 son sus objetivos:

-Hacerse con los 5 niños, o al menos con la mayor parte de ellos.

-Acabar con Bandera Izada por cualquier medio y con todo aquél que pueda suponer un peligro para Povera.

-Capturar a los P.J. y si le resulta imposible, eliminarlos.

Yakolev no tendrá mucho aprecio a la vida de sus subordinados, pero no es un suicida temerario. Sabe perfectamente que Povera necesita hombres de

su experiencia y capacidad, por lo que no se dejará matar tan fácilmente. Si las cosas se ponen feas, simplemente huirá para volver a la lucha en mejor ocasión. Sólo peleará hasta la muerte en Sydney, cuando se enfrente a la posibilidad de no conseguir ningún niño.

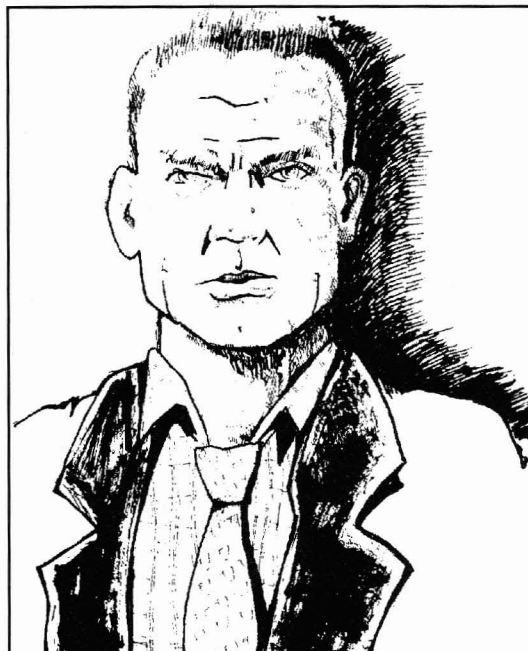
Características

F 8, D 8, V 9, P 7, C 7.

Habilidades

Trepar 6, conducir coches 6, combate sin armas 7, intuición 6, camuflaje 6, armas blancas 7, armas improvisadas 5, armas de fuego (a. corta) 7, armas de fuego (subfusil) 7, armas de fuego (fusil) 7, supervivencia 6, frialdad 6, sigilo 6, primeros auxilios 6, liderazgo 9, submarinismo 4, orientación 6.

Puntos de orgullo: 19.



Madeleine y Jacob Reddard: Bandera Izada

Sus verdaderos nombres son Madeleine Bauer y Jacob Drake, y aunque nadie lo adivinaría viéndoles trabajar juntos, no se llevan demasiado bien. Empezaron a trabajar juntos en el 84, dentro de la rama Operaciones y forman un equipo tan sólido y eficaz que cuando el C.D.F.C. les encomendó la tarea de buscar a los niños ucranianos y, de paso, recopilar toda la información que fuera posible sobre Povera, Reclutamiento sugirió que se utilizase a media docena de sus células para la operación en lugar de 2 "simples" agentes.

La misión de Bandera Izada es muy simple: conseguir al menos un niño, averiguar cuanto sea posible sobre Povera y acabar con quien se cruce en su camino y les resulte especialmente molesto. Pactarán con los P.J. no porque los necesiten, si no simplemente para intentar obtener información de primera mano sobre la preparación y capacidades de los miembros de Heracles, para tenerlos controlados y para traicionarles en la primera ocasión que se presente.

Madeleine Características

F 6, D6, V 5, P 4, I 7, C 5

Habilidades

Combate sin armas 6, conducir coche 5, conducir camión 5, armas blancas 6, armas improvisadas 6, armas de fuego (arma corta) 6, armas de fuego (subfusil) 4, sigilo 5, frialdad 6, supervivencia 5, liderazgo 5, idioma extranjero (castellano) 5, idioma extranjero (ruso) 5.

Puntos de orgullo: 7

Jacob Características

F 7, D6, V 6, P 5, I 6, C 3

Habilidades

Combate sin armas 7, conducir coches 4, armas blancas 7, armas improvisadas 8, armas de fuego (arma corta) 5, armas de fuego (fusil) 4, sigilo 7, frialdad 9, supervivencia 8, liderazgo 8, primeros auxilios 7, idioma extranjero (francés) 3, idioma extranjero (ruso) 3, idioma extranjero (castellano) 4.

Puntos de orgullo: 6.



Madeleine Bauer



Jacob Drake

Vasili Tishchenko

Si el día que Enrico Messi le contrató, Vasili hubiera sabido lo que le esperaba sin duda se hubiese negado. Traductor y guía turístico, hasta ese día fatídico su vida había sido plácida y tranquila. Durante la aventura se comportará como lo que es; un tipo de la calle, poco acostumbrado a los riesgos

HIJOS DE CHERNOBYL

que implica el mezclarse en asuntos relacionados con los mutantes. Lo único que le importa es sobrevivir, y no debe lealtad alguna a nadie. Al fin y al cabo, a él le han contratado como traductor, no como mercenario.

Características

F 4, D 5, V 3, P 3, I 6, C 7

Habilidades

Nadar 5, mecánica 2, conducir coches 5, orientación 7, supervivencia 4, idioma extranjero (italiano) 9, idioma extranjero (francés) 8, idioma extranjero (alemán) 9, idioma extranjero (castellano) 8.

Puntos de orgullo: 5



Natalia Ramos

Audaz y decidida, a Natalia le encanta la sensación de peligro y de la adrenalina corriendo por sus venas. Sin llegar a ser temeraria ni irresponsable, seguirá a los P.J. allá dónde se metan. Absolutamente fiel a los fines de Heracles, para ella el cumplimiento de una misión está por encima de todo.

El papel de Natalia en Hijos de Chernobyl dependerá de lo despistados que anden los jugadores. Si llegan a puntos muertos que hagan que baje el ritmo de la aventura, Natalia será quien los devuelva al buen camino, pero si todo funciona bien la joven sevillana se limitará a cumplir órdenes.

Características

F 7, D 7, V 7, P 5, I 6, C 5.

Habilidades

Combate sin armas 5, nadar 3, saltar 3, trepar 3, armas de fuego (a. corta) 5, armas de fuego (subfusil) 4, armas de fuego (fusil) 3, mecánica 3, abrir cerraduras 4, sigilo 3, conducir coches 5, intuición 4, idioma extranjero (inglés) 7, idioma extranjero (ruso) 9.

Puntos de orgullo: 12

Agentes de Povera

Su papel en la aventura es el de meros extras, eclipsados por la personalidad de Yakolev quien, al fin y al cabo, es el verdadero malo de la película. Pertenecen al último grado en el escalafón de Povera, y son simples peones en un juego que se desarrolla en las altas esferas.

Agentes normales de Povera

Características

F 4, D 4, V 3, P 4, I 3, C 2

Habilidades

Combate sin armas 4, armas improvisadas 3, arma blanca 3, conducir coche 3, armas de fuego (a. corta) 3, armas de fuego (subfusil) 3, armas de fuego (fusil) 2.

Puntos de orgullo: 2

Agentes de élite de Povera

Características

F 5, D 5, V 4, P 5, I 4, C 3

Habilidades

Combate sin armas 5, armas improvisadas 4, arma blanca 4, conducir coches 4, conducir camión 3, armas de fuego (a. corta) 4, armas de fuego (subfusil) 3, armas de fuego (fusil) 2, armas de fuego (escopetas) 3, supervivencia 5.

Puntos de orgullo: 3

Amadeo Taviani

Características

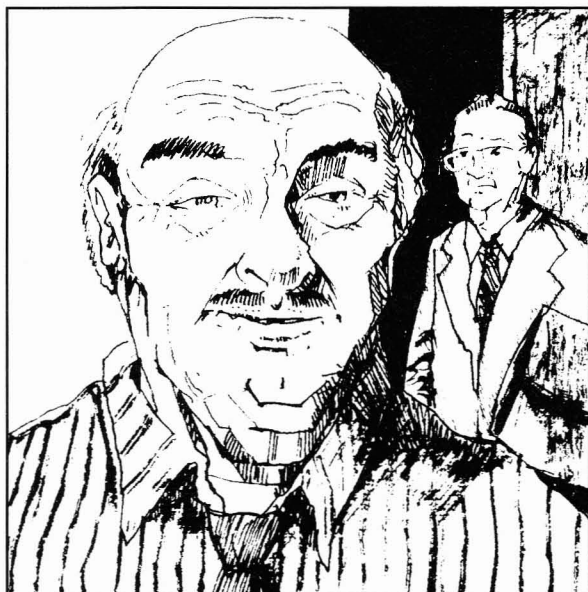
F 4, D 4, V 8, P 5, I 9, C 6

Habilidades

Buscar 3, esconder objetos 3, intuición 8, combate sin armas 2, armas improvisadas 3, armas de fuego (a. corta) 4, armas de fuego (escopeta) 3 juegos de

azar 7, burocracia 5, convencer 3, economía 4, liderazgo 6, idioma extranjero (inglés) 9.

Puntos de orgullo: 4



Amadeo Taviani. Tras él, Warren Wilbour Jr, su abogado, que no interviene en el módulo

El resto de la familia Taviani posee el rasgo especial doble lengua materna, por lo que dominan el inglés y el italiano al mismo nivel de su inteligencia.

Carlo Taviani

Características

F 5, D 4, V 4, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Combate sin armas 4, armas de fuego (a. corta) 4, armas de fuego (escopeta) 3, liderazgo 5.

Puntos de orgullo: 2

Luigi Taviani

Características

F 4, D 4, V 4, P 3, I 3, C 3

Habilidades

Combate sin armas 3, armas improvisadas 2, armas blancas 4, armas de fuego (a. corta) 3, armas de fuego (escopeta) 2, sigilo 3, frialdad 3.

Puntos de orgullo: 3

Marietta Taviani

Características

F 3, D 3, V 3, P 3, I 3, C 5

Habilidades

Armas de fuego (a. corta) 4, trepar 10, teatro 7, sigilo 5, seducción 6.

Puntos de orgullo: 5



Popoff el Magnífico

Características

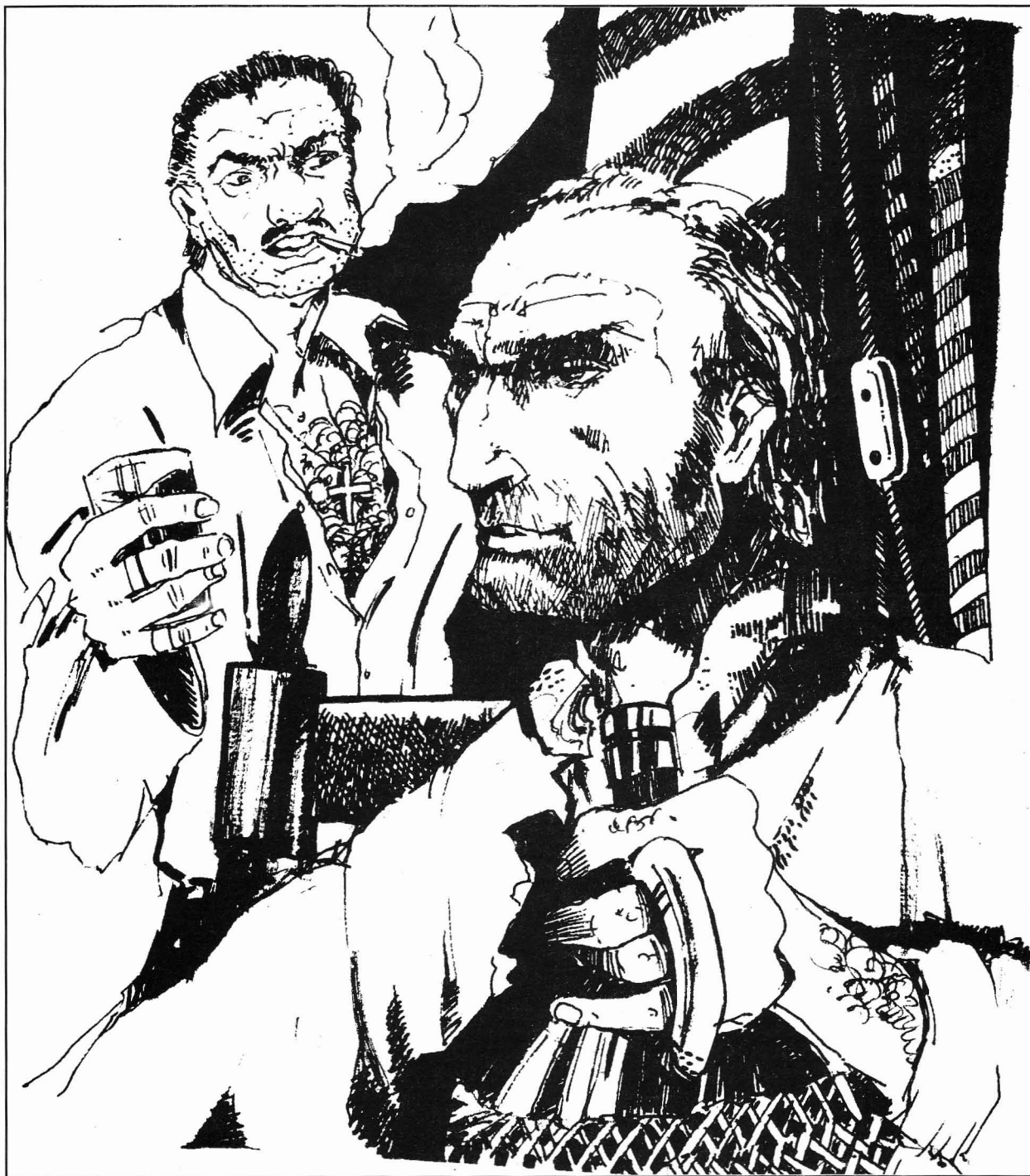
F 9, D 5, V 6, P 4, I 2, C 3

Habilidades

Combate sin armas 8, conducir coche 6, armas improvisadas 7, armas de fuego (arma corta) 4, trepar 5, sigilo 5, supervivencia 8, idioma extranjero (italiano) 4, idioma extranjero (inglés) 6.

Puntos de orgullo: 2

HIJOS DE CHERNOBYL



Los hermanos Taviani. Luigi a la izquierda, Carlo a la derecha.

Artistas del Gran Circo Taviani

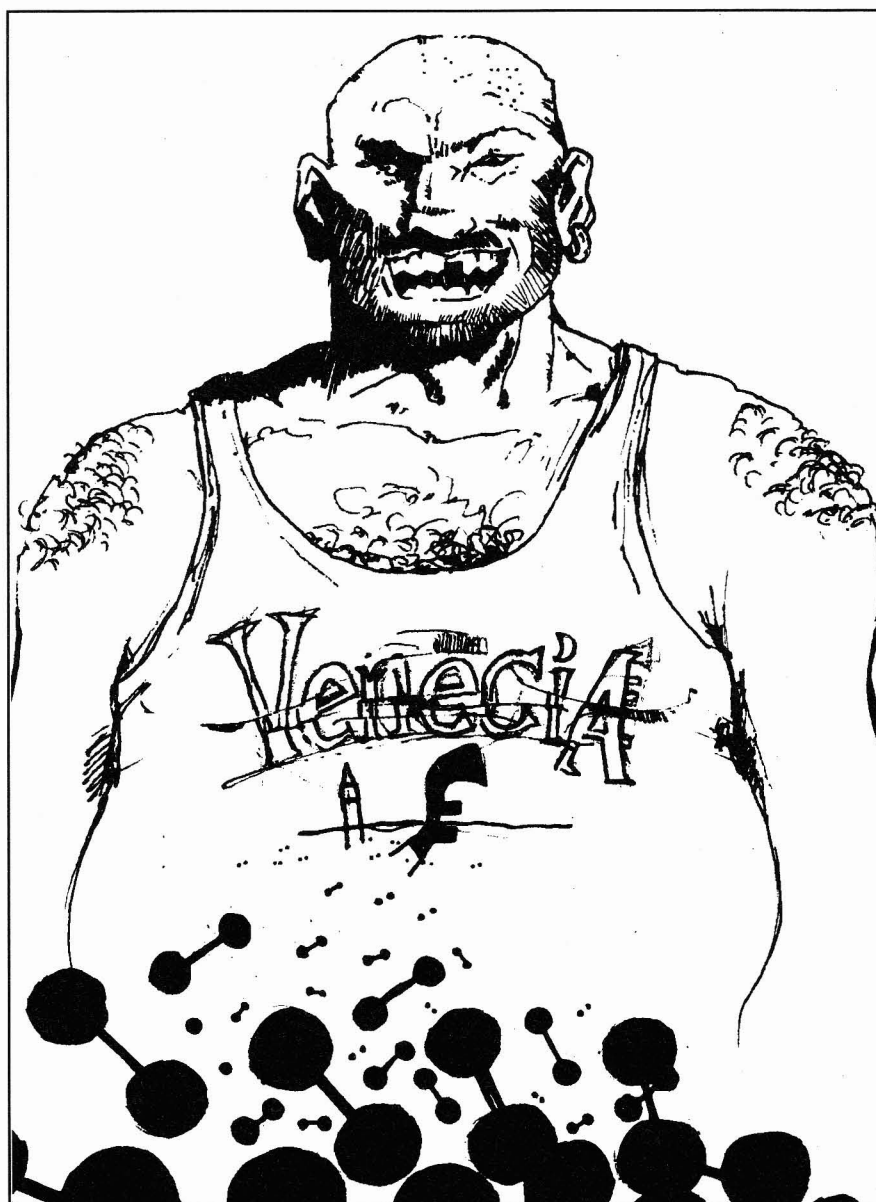
Los artistas del Circo Taviani tienen una participación mínima en la aventura. Son un montón de extras exóticos, perfectos para que te luzcas creando descripciones divertidas (en un circo cabe de todo). En cuanto a sus características y habilidades, son las de un matón barriobajero (página 95 del juego base *Mutantes en la Sombra*), pero puedes añadir una habilidad a nivel 8, que será la que empleen en la actuación que realicen en la pista.

Los 5 niños

Los niños son la parte más pasiva de la aventura. No harán nada más que dejarse llevar, y no harán nada por sí mismos a menos que sea imprescindible para sobrevivir. Sólo tienen características, son tan pequeños (¡y no olvidemos que están muy enfermos y completamente aterrorizados!) que aún no poseen conocimientos especializados (es decir, habilidades). Sólo saben hablar ruso y el idioma del país en el que estén (castellano o inglés) a nivel 2.

Características

F 2, D 2, V 5, P 1, I 2, C 9



Popoff el Magnífico

Notas para el D.J. SOBRE LA RADIACION

Las reglas sobre efectos de la radioactividad en los P.J. que expondremos a continuación, tienden más a la "jugabilidad" que al realismo. La razón es muy simple, los efectos de las radiaciones sobre el cuerpo humano son tan brutales que hemos tenido que recortarlos.

Una de las características más importantes de los efectos de cualquier exposición a la contaminación radioactiva es que se prolongan durante toda la vida del sujeto, pudiendo manifestarse al cabo de años o incluso décadas. Hemos omitido este tipo de daños porque lo que más nos interesa son las consecuencias a corto plazo que puedan representarse en una única aventura.

La medida que emplearemos serán los Puntos de Radiación. Los detectores de radioactividad que portan los P.J. y cualquier contador Geiger que lleguen a manejar, proporcionará sus mediciones en forma de puntos de radiación por hora. Puedes anotar en un papel la cantidad de P.R. que vayan acumulando los personajes a medida que van pasando tiempo en zonas contaminadas pero este dato no te servirá de mucho a menos que los P.J. decidan quedarse a vivir en Leninsky Put o pasar un fin de semana en el sarcófago. Los efectos directos de la radiación son los siguientes.

-Entre 1 y 20 P.R. por hora: Ningún efecto apreciable.

-Entre 21 y 25: Dolores de cabeza, picores en la garganta, náuseas. A partir de las primeras 3 horas, pérdida de 1 P.V. por hora.

-Entre 26 y 30: Mareos, picor en los ojos, tos fuerte, vómitos, molestias generales. A partir de las primeras 2 horas, pérdida de un P.V. cada media hora.

-Entre 31 y 35: Malestar generalizado muy fuerte, la piel adquiere repentinamente un tono moreno. A partir de los primeros 15 minutos, pérdida de un P.V. cada 20 minutos.

-Entre 36 y 40: Vómitos y diarrea incontrolables, el pelo empieza a caer, surgen pequeñas quemaduras. A partir de los primeros 10 minutos, pérdida de un P.V. cada 5 minutos.

-Entre 41 y 50: Inconsciencia, deshidratación masiva por la diarrea y los vómitos, el pelo se cae a mechones, pérdida de 3 P.V. cada 5 minutos a partir de los primeros 5 minutos.

- 50 puntos en adelante: Todo lo anterior pero además se pierde un punto de vida por minuto.

Todos los efectos arriba descritos, salvo la pérdida de P.V., son acumulativos. Una simple máscara antigás de tipo militar hace que los P.R. se reduzcan en -4. Un equipo básico ABQ militar reduce los P.R. en -12, mientras que un equipo ABQ completo, del tipo de los que pueden emplear los investigadores en instalaciones nucleares (mono completo, botas especiales, casco integral y alimentación propia de oxígeno) hace que los P.R. se reduzcan en -25.

Minifé de erratas: Yakolev tiene inteligencia 9

Notas para el D.J.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Como ya habrás podido ver si has leído este módulo, Hijos de Chernobyl puede convertirse en una verdadera matanza si tus jugadores no se andan con cuidado. La clave para que tus partidas no se conviertan en baños de sangre está en tener un cuidado escrupuloso a la hora de manejar a los P.N.J. Tanto Povera como Bandera Izada como las demás organizaciones, quieren eliminar a los aventureros de Heracles, pero eso no quiere decir que vayan a matarlos directamente. Si quisieran liquidarles por la vía rápida, podrían poner una bomba en su coche o emplear un francotirador, por ejemplo. Su primer objetivo será capturarles con vida, de esa forma podrán sacar mucho más provecho de ellos. Salvo el último ataque de Yakolev en Sidney, en el se tratará de una venganza casi personal, los enemigos darán oportunidades a los P.J. para que se rindan.

En cuanto a los Taviani, está claro que lo único que quieren es el dinero de los P.J. Sus cadáveres no les servirán de nada y sólo les atacarán como último recurso y en legítima defensa.

CREANDO LOS PERSONAJES

El número óptimo de jugadores para Hijos de Chernobyl es de 4 con personajes que hayan acumulado cierta experiencia (al menos tres partidas). Si se

trata de personajes sin experiencia el mejor grupo será de 5, pero no tendrás problemas serios si quieres jugar el módulo con 2 ó 3 jugadores, siempre y cuando rebajes un poco el número de enemigos.

Eres completamente libre de elegir entre crear tú mismo los P.J. o dejar que los propios jugadores los generen según las reglas habituales. Si los creas tú mismo, procura que tengan al menos 6 P.V. Algún miembro del grupo debería tener control metabólico (para poder curar a sus compañeros heridos) y tampoco estaría de más que escogieses habilidades que sean necesarias en la aventura (por ejemplo, submarinismo para asaltar el yate en Caibarién, o física para conocer los efectos de la radiación).

Sé generoso con las armas. Todos los P.J. deberían llevar un arma corta de su elección. En cuanto a la artillería pesada, un subfusil discretamente oculto en la maleta podría llegar a ser una buena idea. Los fusiles ya no son tan fáciles de transportar a través de aduanas, pero podrían tomar uno presado a algún enemigo que ya no lo necesite.

A continuación encontrarás las características de algunos automóviles de procedencia soviética. Todos estos modelos se pueden encontrar también en Cuba y en todos los países que pertenecieron al bloque comunista.

VEHICULOS DE ORIGEN SOVIETICO				
COCHES				
MODELO	ESTRUCTURA	P.Ve.MAXIMOS	ACELERACION	MANIOBRABILIDAD
AZLK/IZH Moskwitsch 2140	11	15	3	-2
GAZ Wolga 3102	14	15	3	-2
Tschaika GAZ-14	26	18	3	-2
VAZ (LADA) Samara 1100 LS	9	14	2	-3
VAZ (LADA) Samara 1300 LS	9	15	3	-2
VAZ (LADA) Samara 1500 LS	9	16	4	-1
VAZ (LADA) 1111-Oka/Kama	6	12	1	-4
LADA 1200-2101	10	14	3	-2
LADA 1300, Nova 2105	10	15	3	-2
LADA 1500-2107	10	15	4	-1
LADA 1600-2107	10	16	4	-1

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, delegación en Moscú
Para: Equipo Foso
Asunto: Actividades grupo de Kalinin

INFORME CONFIDENCIAL SOBRE LAS ACTIVIDADES DEL SERVICIO M SOVIETICO (T.P.G. O GRUPO DE KALININ) 1951/1988

Cuando se habla del T.P.G., el servicio M de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, resulta fácil olvidar que se trata de la segunda organización de este tipo en el mundo en cuanto a influencia a escala global, y la primera en cuanto a personal a su servicio.

Más conocido como Grupo de Kalinin, por estar situados sus cuarteles generales en esa ciudad rusa, a primera vista puede parecer un enemigo más. En casi todas las ocasiones en las que nos hemos enfrentado con ellos los resultados obtenidos han sido satisfactorios, hasta el punto de que en algunos momentos hemos llegado a sospechar que estaban preparando alguna encerrona similar al Verano Gris.

La razón de su aparente tranquilidad está en que el Grupo de Kalinin no es una organización tan ambiciosa como, por ejemplo, el C.D.F.C. Lo cierto es que la mayoría de sus objetivos (como la creación de redes para la neutralización de los M procedentes de potencias hostiles en territorio soviético o la vigilancia de la población en busca de nuevos reclutas) se cumplieron hace mucho tiempo y desde los días de Viento Caliente apenas ha desarrollado grandes operaciones a escala mundial, aunque sin duda serían perfectamente capaces de hacerlo si lo considerasen necesario. El Grupo se limita a cumplir con unos pocos objetivos de la forma más eficiente posible, y no es dado a embarcarse en aventuras de dudosos resultados. Cuando se pone en funcionamiento es una apisonadora, hay muy pocos servicios M capaces de plantarles cara, pero se trata de una apisonadora a la que le cuesta arrancar.

Cuando se estudia la historia del Grupo de Kalinin, se acaba siempre llegando a un muro infranqueable. La Fundación Kaufmann posee información más o menos detallada de sus actividades hasta 1964 y, en menor medida, hasta 1955, pero cuando se quiere retroceder más en el tiempo, el investigador se enfrenta a una maraña de comités, unidades militares, ramas del partido y de los servicios de inteligencia. Aparentemente hubo una lucha feroz entre varias facciones durante los primeros años de la Era M en la U.R.S.S. para hacerse con el control de la situación.

En cualquier caso, las primeras referencias conocidas en las que se habla del Grupo de Kalinin de forma explícita datan de 1952. Tras la muerte de Stalin, en 1953, se desarrollan una serie de luchas intestinas en el Kremlin que hacen que se acentúe aún más la ventaja de los E.E.U.U. poseían en la carrera mutante gracias a los descubrimientos de Mama Delta, pero durante la etapa Jrushev el Grupo se desarrolla notablemente. De hecho, teniendo un área principal de operaciones del tamaño de la U.R.S.S., resulta sorprendente que en fecha tan temprana como 1956 ya hubiesen establecido redes de reclutamiento en algunos países del bloque occidental (muy especialmente en Italia).

En 1964 Jrushev es relevado de todos sus cargos, y el Grupo de Kalinin inicia

IMPORTANTE: Este documento es estrictamente confidencial. Su lectura y/o posesión pueden resultar muy peligrosas.

un periodo claramente expansionista, abandonando las anteriores directrices que le habían otorgado un papel básicamente defensivo. Fruto de este expansionismo se llega a Viento Caliente, en un momento en que la ventaja estadounidense en la carrera M ya era inapreciable. Tras la campaña, que como es sabido terminó en tablas, el trabajo para reorganizar el Grupo tras los daños sufridos fue arduo, pero en el 69 se vuelve a tener noticia de sus actividades, con acciones tan espectaculares como introducir a algunos de sus agentes en la N.A.S.A. (en algunas de las misiones espaciales Apolo se detectó la influencia de controladores de voluntad y emocionales, así como de télépatas soviéticos sobre los astronautas durante los despegues) En 1971 el C.D.F.C. revela en un informe interno que el alto cargo de la marina soviética dicta sus órdenes a los capitanes de los submarinos nucleares balísticos a través de una cadena de télépatas, y en el 72 parece claro que la mayor parte de las embajadas de la U.R.S.S. en occidente garantizan su seguridad mediante lectores mentales.

La llegada de Heracles no supuso un problema especialmente grave para el Grupo de Kalinin. La organización tardó bastante tiempo en llegar a establecerse en Moscú y Prometheus, como empresa privada dedicada a la asesoría económica de otras empresas privadas, no tenía cabida en los países socialistas, con sus economías planificadas desde el estado. No obstante, las operaciones contra el Grupo se sucedieron hasta 1980, fecha en la que se inicia una campaña en gran escala (Operación Bosque Rojo) muy similar a las que se desarrollan contra los demás servicios M.

Operativamente, el Grupo de Kalinin se distingue por utilizar mutantes sólo en misiones de máxima importancia. En las tareas de reclutamiento se emplea a cantidades minúsculas de lectores y controladores, reservándose a los M para misiones de índole política. Sus métodos no son tan refinados como, por ejemplo, los de los japoneses, empleando a muchos más agentes "normales" (no mutantes) de lo habitual. Eso no quiere decir que no sean eficientes, simplemente, que confían más en la cantidad que en la calidad de sus agentes. En nuestros enfrentamientos con ellos, se han mostrado siempre como un enemigo tenaz y combativo, lento de reflejos pero de una potencia terrible. Cuando se actúa contra un grupo de agentes del Grupo de Kalinin, tardarán en reaccionar, pero lo harán de forma contundente y seguramente inesperada. Su táctica favorita consiste en arrinconar a nuestros agentes, por ejemplo haciéndoles saber que han sido detectados, para forzarlos a esconderse y pedir ayuda. A continuación, se limitarán a esperar a que esa ayuda llegue para actuar contra los refuerzos. Este tipo de encerronas ha sido, y continua siendo en la actualidad, una verdadera pesadilla para los equipos Charlie.

Anexo 1: Situación Actual

La Perestroika, ese terremoto político y social que ha afectado a la U.R.S.S. y al mundo entero en los últimos años, ha influido poderosamente en las actividades del Grupo de Kalinin. En febrero del 87, el Kremlin se vio obligado a recortar los presupuestos destinados al Grupo, ante la desastrosa situación económica del país. En apenas tres meses, los agentes de la organización se redujeron a casi un tercio, y los reclutamientos de nuevos mutantes se encuentran desde entonces bajo mínimos. El Grupo de Kalinin sigue siendo una organización muy peligrosa y aunque ha perdido garra, los recortes presupuestarios y de personal no han acabado con ella.

Por otra parte y tras estudiar los informes de varios agentes de Heracles, la Fundación teme que exista un grupo incontrolado de disidentes actuando por su cuenta. Fieles a la línea dura del partido, y anclados en algunas de los más férreos principios de la era Stalin, ese grupo del que se ignoran en este momento su nombre y miembros, estaría compuesto por parte de los ex-agentes del Grupo de Kalinin que fueron despedidos en febrero del 87. Apenas sabemos nada de ellos, pero habiendo pertenecido a una organización tan poderosa, cabe suponer que controlan a cierta cantidad de mutantes, e incluso que empleen alguna instalación abandonada del M.P.G. o Grupo de Kalinin. En este momento todos los agentes de Heracles que operan en la U.R.S.S. tienen órdenes de permanecer alerta e informar sobre todo lo que puedan llegar a conocer sobre las actividades o la estructura de esta misteriosa organización, por lo que cabe suponer que pronto dispondremos de información suplementaria al respecto. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

URGENTE-URGENTE-URGENTE

¡BUENAS NOTICAS! El mundo de MUTANTES EN LA SOMBRA no se acaba aquí. LUDOTECNIA te presenta su catálogo de complementos para MUTANTES EN LA SOMBRA, el juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro. Podrás conseguirlos en tu tienda habitual, o haciendo tu pedido directamente por correo a LUDOTECNIA

CATALOGO CHARLIE '91

Cuando Prometheus tiene problemas, llama a Heracles. Cuando Heracles tiene problemas llama a un equipo Charlie, y cuando un equipo Charlie tiene problemas... consulta el catálogo Charlie. Ahora tú también podrás hacerlo. Características para todas las armas y los vehículos que puedas imaginar, así como nuevos aparatos, desde chalecos antibalas a equipos de visión nocturna, junto con nuevas reglas para utilizarlos.

ANUARIO KAUFMANN 1990

¡"La Biblia de los Mutantes" en su última edición! Conoce algunos de los secretos mejor guardados del planeta: ¿Qué tuvo que ver Prometheus con la caída del muro de Berlín? ¿han participado Mutantes en la operación "Escudo del desierto"? ¿En qué estado se encuentra el proyecto SolarFax? ¿Han aparecido nuevas mutaciones? ¿Todo lo que siempre quisiste saber sobre el fenómeno M y no te atrevías a preguntar por miedo al C.D.F.C.!

MUTANTES EN LA SOMBRA: SISTEMA DE APOYO INFORMATICO

¡La revolución informática llega a los juegos de rol!. Un programa de ordenador (para PC y compatibles) que se encargará del "trabajo sucio" y te permitirá centrarte en el aspecto más creativo de tus partidas.

AUDACIA EN EL DESIERTO

La experiencia definitiva más allá del riesgo y la aventura. 4 módulos que te llevarán hasta el campo de batalla de la Guerra del Golfo en misiones clave tras las líneas iraquíes. ¿Te bastará con tus poderes mutantes cuando te enfrentes a la guardia republicana? ¿Serás capaz de sobrevivir aislado en el Kuwait ocupado? ¿Podrás mantener la calma mientras los B-52 bombardean Bagdad? Acepta el desafío y participa en la Madre de todas las Aventuras.

¿EL HOGAR DE LOS VALIENTES?

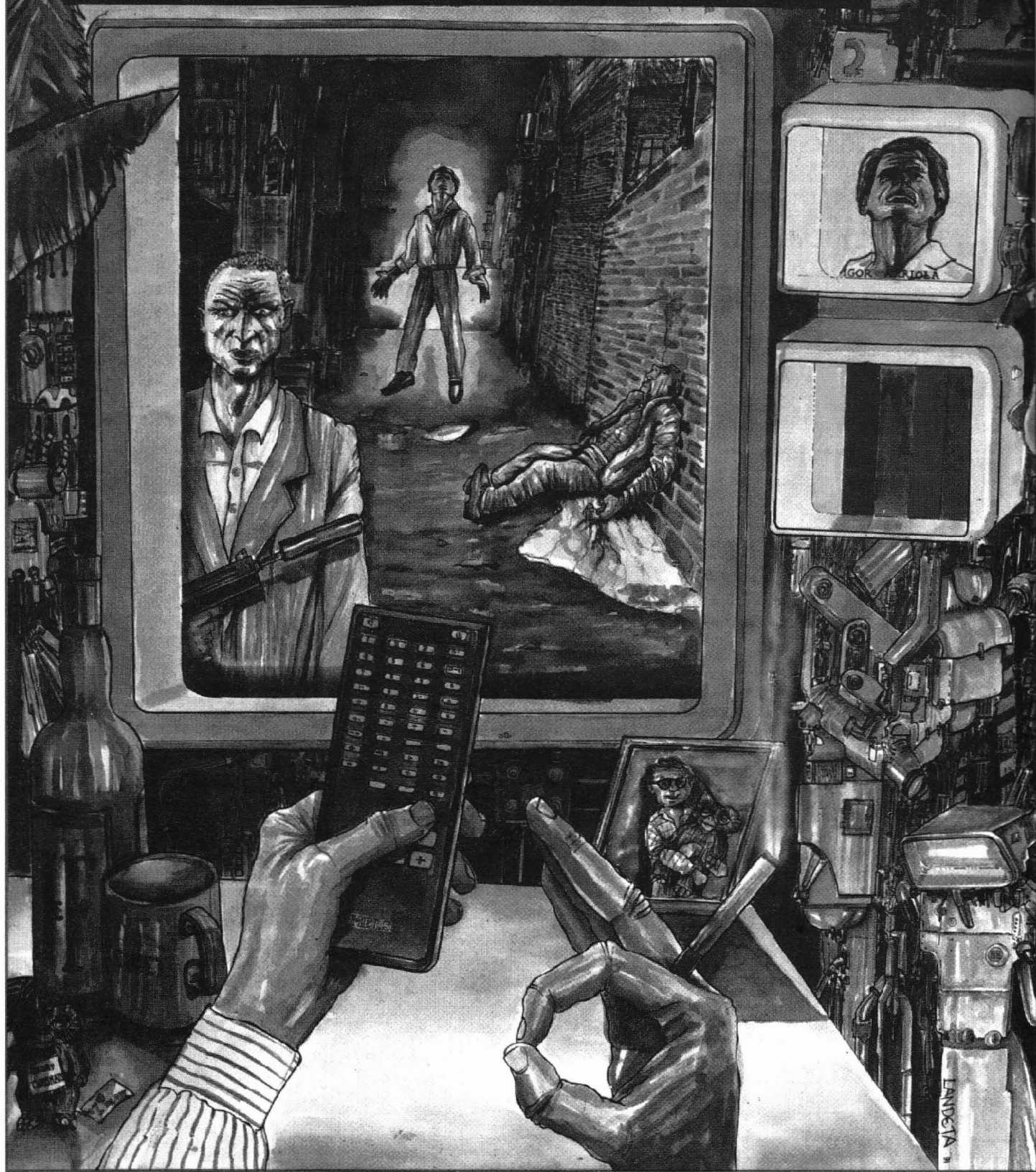
Desde su creación, el C.D.F.C. ha sido, sin duda alguna, la peor pesadilla para todos los Mutantes del planeta. En 1992, Heracles desencadena la operación más ambiciosa de su historia: la desarticulación del C.D.F.C. en su propio país.



Apartado de correos 1.028, 48008, Bilbao
TFNO. (94) 416 04 58

MUTANTES *en la Sombra*

UN JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO



La Fundación KAUFMANN España

¿Te interesa el mundo de los Mutantes? ¿Quieres saber más sobre Heracles, sobre el C.D.F.C. el G.O.C. o el grupo de Kalinin?. Ludotecnia te ofrece una oportunidad única: formar parte de la Fundación Kaufmann en su rama española como socio protector.

Desde su creación, la Fundación Kaufmann se ha dedicado a recopilar toda la información disponible sobre los mutantes. Ningún aspecto del fenómeno M es olvidado por sus investigadores, desde los aspectos médicos a los políticos, desde la historia y tácticas de los servicios M hasta las operaciones más rutinarias de Heracles o Prometheus. No hay en el planeta ninguna institución que posea tantos datos sobre los mutantes. Ahora, tú podrás disfrutar de esa ingente cantidad de información para hacer aún más interesantes tus propios módulos o campañas.

La cuota anual es de 1.000 pesetas, y a cambio recibirás la revista **Actualidad Mutante**, así como ayudas de juego o módulos.

Actualidad Mutante no es sólo una revista. Es el punto de encuentro de todos los directores y jugadores de Mutantes en la Sombra, el juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro. En **Actualidad Mutante** se publican los sucesos más importantes de algunas de las campañas que se jueguen en España, de modo que el universo mutante se irá enriqueciendo con vuestras aportaciones. Por ejemplo, ¿has creado un P.N.J. especialmente importante y con una personalidad interesante?. Si lo envías a Actualidad Mutante, ese P.N.J. podrá aparecer en las partidas que se jueguen en toda España. De esta forma, el Universo de Mutantes en la Sombra, lo iremos creando día a día entre los aficionados de toda España. ¿Verdad que te parece interesante?.

Infórmate escribiendo al Apartado de Correos 1.028, 48008, Bilbao.

Una campaña para Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado pareci- do al nuestro

En 1986 el horror se desató en el sur de la Unión Soviética. El mayor accidente en la historia de la energía nuclear civil, convirtió a la central de Chernobyl en noticia de portada en todos los periódicos del mundo.

Millares de personas sufrieron contaminación radioactiva. Lugares situados a millares de kilómetros de distancia se contaminaron por las partículas que arrastraron los vientos y la lluvia.

5 años después, 5 niños ucranianos se han convertido en el objeto de una caza que se desarrolla a lo largo y ancho del planeta. La exposición de sus madres a la radiactividad, ha provocado en ellos una nueva mutación de efectos imprevisibles.

Tu misión, como agente de Heracles, será rescatarlos de las garras de los servicios M cueste lo que cueste. Prepárate para el desafío de tu vida, prepárate para la acción, prepárate para encontrar a los...

HIJOS DE CHERNOBYL



Ludotecnia C.B. Ref. LT#1030

