

SEMILLA DE ACERO



UNA CAMPAÑA PARA
MUTANTES
en la Sombra





IMPORTANTE: desarticular conspiraciones neonazis, robar ataúdes de poetas muertos en el siglo XVIII y desactivar cabezas nucleares, son actividades MUY peligrosas, que deben ser dejadas en manos de los profesionales. Nunca lo intentes si no estás acompañado de una persona mayor, como papá o mamá.

Las Autoridades Sanitarias advierten que:
JUGAR ROL PERJUDICA
SERIAMENTE LA SALUD.

Para Txus
(a las 20:00 en el Consorcio)
y
para Charles Edward Stuart
(¡Claymore!)
sin cuya colaboración todo habría sido tan distinto...

Cualquier relación que parezca existir entre personas (vivas, muertas, no-muertas o reanimadas), situaciones, empresas, acontecimientos, organizaciones, etc. y la Realidad es puramente accidental y únicamente producto de la mente calenturienta de nuestros detractores y de las escabrosas relaciones que mantienen nuestra obra y la susodicha Realidad.

Una producción de Ludotecnia ©.
Semilla de Acero © es un complemento 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 texto como ilustraciones, sin autorización expresa y por escrito de Ludotecnia. Luego no digais que no estais avisados.

Primera edición, Junio 1.992
Impreso por Zorroza Artes Gráficas.
I.S.B.N.: 84-604-2309-3
D.L.: Bi-1.128-92

Semilla de Acero

Una campaña para



Un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro

CREDITOS

Capitaneando la nave

JuanAn Romero-Salazar

Primer oficial, Contramaestre y Piloto

Igor Arriola, Julia López y José Félix "J&F" Garzón

Maestro artesano

José Antonio Tellaeche

Grumete

Ramón Amorós

Cartas náuticas cedidas por

Jacinto Larruskain

Remendando las velas

Iñigo Samperio, Joseba "Txispi" Torre, Gerardo Muñoz, Manuel Pasarín, Xabier Gómez, los Alkorta, Kepa Bis, Pepelu González, Maika Díaz, Gustavo, Club AVRES-BREST, Club SUTHERLAND HIGHLANDERS (¿y los ARGYLL?).

Agradecimientos a la plantilla del astillero

Alberto (Wha'll be King but Charlie?), Asier (Wae's me for Prince Charlie), Berta & Txema (por ser los únicos en subirse al palo mayor), Mari Carmen & Pablo (por acabar con el Ron, pero siempre han traído más), Nekane & Raúl (por destrozar el ancla, gracias a ello descubrimos aquella isla llena de...), el señor Glenffiddich (por hacer más llevadera la travesía), Mercedes Santos (por la brújula) y Siniestro Total & Michael Nyman (por las escalas).

SEMILLA DE ACERO



LAS REGLAS DEL JUEGO

"¿Qué necesito para ir a Viena? Un abrigo de visón, naturalmente"

Dolores Faulkner.

Regla número uno: cuando no sepas qué hacer, no pierdas más el tiempo y escóndete. No es que Dolores no supiera qué hacer, no, aunque se sentía confusa, pero desde luego se había escondido. A pesar del hielo que tenía bajo los pies y de la dureza del invierno de Viena, se encontraba perfectamente camuflada tras una furgoneta. Al otro lado de la acera, cuatro hombres nerviosos esperaban a un quinto que había entrado a un almacén.

Regla número dos: puesto que ningún plan sobrevive al primer contacto con el enemigo, SIEMPRE hay que improvisar. Y su cerebro llevaba casi media hora considerando opciones. No sabía nada del tipo al que habían eliminado, pero Dolores tenía órdenes claras de acabar con ellos tan pronto como pudieran ser peligrosos. Acarició el subfusil debajo de su abrigo de pieles y decidió que podían ser peligrosos...ahora.

Regla número tres: el ataque directo nunca es recomendable. De ser necesario, hay que hacerlo bien. Les había seguido el rastro durante semanas. Conocía sus tics, sus gustos a la hora de comer (doble ración de mostaza para el alto con bigote, sin cebolla para el bajito con cara de pez). Cuando le encomendaron la misión, sus superiores dijeron que su objetivo era, con toda probabilidad, una banda de neonazis con demasiado interés en la genética humana, pero que había que comprobarlo. Aún no estaba segura de que los jefes no supieran más, pero los profesionales como ella nunca hacían preguntas. Tras seguir su pista a través de toda Austria: hoy descubría que eran turistas y hacían fotos; mañana hacían relaciones públicas en los bajos fondos; pasado busmeaban en una empresa de electrónica y al siguiente volvían a hacerse fotos ante la tumba de Mozart y todo volvía a empezar. Esa tarde habían roto la rutina. Se habían repartido discretamente a lo largo de una calle no muy transitada y habían asesinado a un hombre.

Regla número cuatro: no somos policías. El mundo está lleno de mala gente y nosotros no tenemos la culpa... pero nunca se sabe lo útil que puede llegar a ser alguien que te deba la vida. No habría podido impedir el crimen aunque hubiera querido. Aunque era buena en su trabajo no era perfecta, aquellos cinco no tenían pinta de matones y la verdad era que no lo habían hecho con demasiada limpieza. La víctima era otra incógnita, es difícil terminar un puzzle cuando no tienes la foto delante. Hay que dejarse llevar por intuiciones, por sutilezas. Pero si de algo estaba segura era de que el muerto trabajaba para Heracles. No los había visto en acción más de una docena de veces, pero en cada una de ellas los había admirado profundamente. Eran tranquilos, mataban cuando era necesario pero sin alardes estúpidos. Casi nunca se dejaban coger vivos y trabajando en equipo hacían maravillas ante enemigos muy superiores en número. A aquel lo habían cazado, pero ella misma hubiera caído en una emboscada así... bueno, quizás se hubiera llevado a un par de ellos.

Regla número cinco: no tenemos amigos... si no es imprescindible. Empezó a nevar suavemente mientras sus hombres no paraban de moverse para no quedarse belados. ¿Y qué pintaba Heracles en su misión? Bueno, fuera como fuera Dolores había tomado una decisión. Acabaría el trabajo y pediría instrucciones, no era ninguna novata y no le gustaba hacer tener que hacer tantas suposiciones. El quinto hombre salió del almacén con un petate militar, formaban un grupo perfecto. El subfusil tosió y por un instante pareció que la nieve detenía su caída en el aire. Bastó una ráfaga, siempre hasta cuando uno conoce bien las reglas del juego.

OPERACION SEMILLA DE ACERO

"Las palabras, cera; las obras, acero".

William Ashbless.

Camuflaje. Esta es la palabra que mejor podría describir las actividades del grupo de refugiados científicos nazis conocidos popularmente en los círculos más ocultos, influyentes y poderosos del universo de Mutantes en la Sombra, como "los hijos de Mengele".

En un principio, la organización consistía en un puñado de fanáticos oficiales de las S.S. que se ocultaban de la justicia en Bolivia, y se dedicaban a proporcionar protección a los otros exiliados nazis tras la Segunda Guerra Mundial. Entre ellos se encontraba el propio Josef Mengele, un personaje verdaderamente siniestro que había realizado numerosos y salvajes experimentos con las víctimas del genocidio en el campo de concentración de Auschwitz. Aunque estos experimentos pretendían desarrollar la por aquel entonces naciente ciencia de la genética, ni el propio C.D.F.C. no se atrevió nunca a emplearlo como colaborador.

Sin embargo otros compañeros suyos sí que trabajaron durante años para la siniestra organización basada en Boulder. A pesar de las optimistas expectativas de los altos cargos del comité, su trabajo fue casi completamente inútil. Tras unos pocos años, aquellos alemanes se fueron convirtiendo en una pequeña molestia que otros investigadores más jóvenes y mucho mejor preparados (como el propio Zachary J. Palmer) debían "sufrir" día a día.

Cuando llegaron los negros días de Viento Caliente, en el 68, la mayor parte del personal de la rama Investigación fue dispersado por diversas universidades y centros de investigación de los E.E.U.U. por motivos de seguridad. Los ancianos nazis aprovecharon la oportunidad y desertaron en bloque. EL C.D.F.C. estaba demasiado ocupado tratando de sobrevivir y no prestó al hecho demasiada atención. Los científicos fugados acudieron a Bolivia, donde sus ex-camaradas les estaban esperando con los brazos abiertos.

Con el refuerzo de los genetistas, la organización decide cambiar sus objetivos y tomar una postura más ofensiva. Nace así Gott Mit Uns (Dios con nosotros), que empezará a desarrollar una serie de operaciones encubiertas: contrabando de armas, guerra sucia, crimen organizado, narcotráfico... y recluta de mutantes, todo ello ante la pasividad del C.D.F.C. (el servicio M más poderoso en la zona) y la total connivencia de los poderes civiles y militares de los países en los que actuaban. Con el paso de los años fue ganando poder, hasta llegar a un punto culminante en invierno de 1991. Gott Mit Uns, una organización pequeña, férreamente estructurada y desconocida por casi todo el mundo en su verdadero carácter y objetivos llegó a tener en sus manos... el Destino del Mundo.

EL PLAN DE UNRATH

El líder actual de la organización, el profesor Unrath, ha supuesto un importante revulsivo para las actuaciones de los G.M.U. Después de trasladar a Brasil su base de operaciones y de fortalecer su poder acabando con los disidentes, tras años de trabajo y meticulosa planificación ha decidido dar el golpe maestro que llevará a su grupo a la cima de un nuevo orden mundial: de un solo golpe acabará con los principales estadistas de la C.E.E. y creará las condiciones adecuadas para el nacimiento de gran número de mutantes en una zona dominada por su organización... América del Sur.

Al comenzar la crisis "Semilla de Acero" Unrath envía un comando a Austria con la misión de acallar a un traidor, un ejecutivo M de tercera fila de los G.M.U. (Friedrich Jonas) que ha huido con importante información y puede haber contactado con Heracles. Tienen éxito a la hora de eliminar al agente de esta organización (Adolf Renner) que había comenzado los tratos con Jonas, deseoso de

MUTANTES

en la Sombra

vender su información; sin embargo el traidor escapa, refugiándose en un hotel de los Alpes. El comando acaba siendo "neutralizado" a su vez por un miembro de los Wild Geese (el peculiar Servicio M irlandés): Dolores Faulkner. El responsable de Heracles en Austria reúne un grupo de agentes, su misión: encontrar al traidor G.M.U. y descubrir quién acabó con Renner.

El grupo de agentes comienza sus investigaciones en el hotel alpino (el Babenberg) donde se refugia Jonas. El hotel es propiedad de un tal Lilienthal, un ex-mercenario que puede verse involucrado en la acción. Dolores Faulkner también se encuentra en el Babenberg; tiene la misión de contactar con Heracles (con vistas a un futuro de colaboración entre ambas organizaciones) y de seguir con las investigaciones sobre los G.M.U. Entretanto un segundo comando dirigido por uno de los lugartenientes de Unrath, Le Cocq, ha localizado a Jonas; deben acabar con él y localizar la información robada, alistar a Lilienthal en su organización y, lo más importante, recoger a un importante M imprescindible para su plan.

Posteriores investigaciones conducirán a los agentes de Heracles hacia Gran Bretaña, concretamente hacia una empresa de Glasgow, corazón de una secreta multinacional dominada por Unrath. En esa empresa se ha fabricado un simulacro de satélite, similar en todos sus detalles al que se lanzará próximamente en la base de la Agencia Espacial Europea en Kourou. Esa copia servirá para, ayudados por los poderes del M (muy especial) de

su grupo, introducir una carga atómica en la propia base. Por si fuera poco la explosión coincidirá con la visita de todos los jefes de estado o de gobierno de la C.E.E. Es muy posible que los detalles de este plan pasen completamente desapercibidos a los investigadores hasta el mismo final... La responsable de los G.M.U. en el Reino Unido intentará llevar a cabo el secuestro de los M investigadores; afortunadamente (o no) para ellos, un extraño personaje apodado "El Gnomo" con el que ya habrán contactado (accidentalmente) será la causa de la intervención de un grupo investigador de la propia Comunidad Europea: la Brigada John Maynard Keynes, quienes a su vez les situarán (¡Y sin saber nada sobre el asunto!) en manos del Servicio M británico ("la Quinta Planta"). Cuando para horror de los agentes vayan a ser entregados al C.D.F.C., los infiltrados irlandeses harán lo posible por liberarlos definitivamente y conducirles a su propia base en Irlanda, donde podrán continuar su examen de la información sobre los G.M.U.

Las últimas conclusiones les pondrán en camino de seguir a Le Cocq hasta la Guayana francesa donde pueden adquirir más información sobre todo el asunto, ayudados por las amistades de Lilienthal en la Legión Extranjera y por un agente judío de alterada psique. Tras una alocada persecución a través de las selvas de la Guayana llegarán hasta la base de Kourou poco antes del atentado nuclear. Una filtración será la última pista acerca del diabólico plan... ¿Serán capaces de desactivar la bomba, ocultar sus huellas, impedir ser detenidos y volver a casa a tiempo para ver Bola de Dragón? El balón está en su campo. De ellos mismos depende su destino.

Domingo 1 de Diciembre de 1991.

Reunión en Viena, llegan al Babenberg.

Lunes 2 de Diciembre de 1991.

En el Babenberg, Jonas se revela en el casino. Llegan Le Cocq y sus hombres.

Martes 3 de Diciembre de 1991.

Rapto de Anna Lilienthal. ¿Matan a Jonas en el Babenberg?. Muerte de Nazouf. Matan a Jonas en la base de Heracles si no ha muerto antes.

Miércoles 4 de Diciembre de 1991.

Nueva reunión en Viena. Salida hacia Londres con llegada a las 17:00, a las 20:00 en Glasgow.

Jueves 5 de Diciembre de 1991.

Investigaciones en el Free Market. Le Cocq parte para Guayana.

Viernes 6 de Diciembre de 1991.

Cita a las 23:00 con el Gnom a orillas del Clyde. Muerte del Gnom.

Domingo 8 de Diciembre de 1991.

Algo después de las 12:00 asesinato de sir Douglas en la catedral de Glasgow.

Lunes 9 de Diciembre de 1991.

Posible visita a Meyer Inc. Posible secuestro. Irrupción de la brigada JMK. Liberación y nuevo secuestro por parte del S.M. británico.

Martes 10 de Diciembre de 1991.

De madrugada parten hacia su destino: el submarino del CDFC. Actúan los W.G.. Huida a través de las Uñas del Diablo. Llegada al anochecer a Tipperary.

Miércoles 11 de Diciembre de 1991.

Trabajo de investigación en el cuartel general Wild Geese.

Jueves 12 de Diciembre de 1991.

Trabajo de investigación en el cuartel Wild Geese. Vuelve Lilienthal.

Viernes 13 de Diciembre de 1991.

Salen hacia Cayenne. Le Cocq llega con su barco. Llegada de los P.J., visita al "Reina de la noche". Traban contacto con Kislev.

Sábado 14 de Diciembre de 1991.

Parten hacia Saint-Elie, encuentran la base G.M.U. Siguen la pista de Unrath y Le Cocq.

Domingo 15 de Diciembre de 1991.

- 11 a.m. se realiza el cambio del satélite por la bomba.
- 11:30, la bomba es ensamblada en el cohete. Entrada de los P.J.
- 12:00, llegan los políticos.
- 12:30, rueda de prensa.
- 13:00, alarma.
- 13:15, huida del grupo de Le Cocq.
- 13:30, lanzamiento; explosión a las 13:30:45.
- 14:00, celebración y banquete.

Introducción

VIENA

"Todo final ha de tener un principio. ¿O era al revés?"
Shane Caulfield

1 de diciembre de 1991. Los P.J. son convocados a una reunión con el Director de Asuntos para Europa Central en la oficina de la organización en Viena.

Tras el viaje (en avión, desde donde quiera que estuviesen) son recogidos por un Rolls Royce en la misma pista de aterrizaje, y conducidos a la sede local de la Fundación Kaufmann (nos permitimos ocultar la localización exacta por motivos de seguridad, podemos indicar sin embargo que se encuentra en un lugar de la Rotenturmstrasse, con vistas al canal del Danubio... y no diremos nada más).

En la sala de reuniones, idéntica a todas las demás de la Fundación a lo largo y ancho del mundo, les espera el Director de Zona, Paul Kirchschlaeger, un hombre de mediana edad muy conocido entre la alta sociedad vienesa. A su alrededor se encuentran diversos colaboradores y ayudantes. Música de fondo que no se desconectará (aunque no está muy alta) durante toda la reunión... por supuesto Mozart.

Kirchschlaeger se revela como un hombre encantador, acostumbrado a la buena vida (se sirve a todos los asistentes un magnífico cognac) y al que le gusta hablar en público y que los demás escuchan hasta que haya concluido.

La información que facilita a los agentes y la misión que les encomienda es la siguiente:

"Señoras, señores, el motivo por el que se encuentran aquí es para continuar con la obra de uno de nuestros mejores agentes de campo: Adolf Renner, eliminado por agentes del C.D.F.C. hace tan sólo dos días y a tan sólo dos calles de este mismo edificio. Hasta aquí puede parecer un asunto grave. Les aseguro que Seguridad en Austria está todavía temblando. Sin embargo... bien, el hecho es que el propio grupo del C.D.F.C. fue poco después eliminado, y no por ningún agente nuestro. Delante de

nuestras mismas narices (y perdónese la expresión) está operando un Servicio M del que hasta ahora no teníamos ninguna noticia: quiero que descubran quiénes son, qué pretenden... su potencial como aliados o enemigos.

Disponemos de un sólo dato: Renner debía entrevistarse con un contacto, completamente desconocido para nosotros, un mutante desertor de un servicio M también desconocido. La reunión se celebraría en un muy, muy exclusivo hotel de los Alpes. Tenemos hechas las reservas para todo el grupo que Renner seleccionó: ustedes. Lamentablemente no gozarán de su dirección e inestimable apoyo. Esperemos que lleguen a tiempo para la cita, saldrán dentro de 10 minutos. Les deseo suerte."

Al salir de la habitación se entregará a los P.J. un equipaje completo con todo lo necesario para pasar una temporada en la nieve, incluyendo unos carísimos equipos de esquí.

En el garaje del edificio, antes de subir a una furgoneta de aspecto deportivo, un agente les precisa que deben llamar a un número de la Central de Viena, que les facilita, cuando hayan localizado al M y acudirán a recogerles. Les recuerda también que acuden a un lugar muy exclusivo, rogándoles (en tono casi lloroso) que eviten meterse en líos en la medida de lo posible y que se comporten: toda la jet austriaca y gran parte del resto de la europea puede encontrarse allí y ni Heracles, ni Prometheus ni la Fundación necesitan cierto tipo de publicidad.

Los P.J. serán conducidos de nuevo al aeropuerto, donde si corren un poco cogerán el avión que parte hacia Salzburgo, ciudad a la que llegarán poco después de las 17 horas. Allí serán de nuevo recogidos en la propia pista y conducidos en furgoneta hasta Kitzbühel, ciudad que comienza a verse plagada de turistas. Desde allí, y por una

endialblada carretera de montaña llegan, tras otra hora y ya bien anochecido, a un encantador hotel enclavado en la falda de una montaña, se trata del Babenberg. Nieva, hace frío. El conductor y su asistente vuelven a Kitzbühel, donde estarán a disposición de nuestros queridos P.J.s... y comienza la acción.



Módulo Primero

ATRAPAR OVEJAS

ES COSA DE PASTORES

"Uno se entiende mejor con un enemigo que con un traidor."

Aristides Royo.

Serán aproximadamente las 20 horas. Los P.J. entran en el gran salón del Hotel, que ocupa casi toda la planta baja del mismo. En Recepción se les indicará el número de sus habitaciones (son suites dobles, dos o tres según sea necesario). No, no hay ningún mensaje para ellos.

Mientras se encuentran en sus habitaciones (deshaciendo ellos mismos el equipaje, o viendo como lo hace el servicio) acude a darles la bienvenida Franz Lilienthal, el director del hotel. Un hombre alto, recio, de pelo cano, con marcado porte militar. Por su aspecto, parece que hubiera pasado los últimos 20 años de su vida sirviendo como mercenario en distintos conflictos por todo el mundo (cosa que, por cierto, ha hecho). Se disculpa por no haberles podido atender y recibir cuando llegaron: ha estado muy ocupado.

Deseándoles una feliz estancia en el Babenberg les recuerda que mañana, lunes 2, si lo desean podrán acudir a las pistas de esquí del hotel, con un monitor si así lo prefieren. Añadirá que así es como pasa "todo el mundo" las mañanas en su humilde establecimiento. También disponen de biblioteca, gimnasio, sauna, piscina climatizada, pistas de squash, bodega, salón de baile, casino, etc.

Es muy importante que Lilienthal despierte las sospechas de los P.J. Es un hombre de turbio pasado, que ha servido en la Legión Extranjera francesa y en diversos grupos de mercenarios hasta retirarse a un rincón tranquilo como el Babenberg. No le apetece que nadie conozca sus actividades de juventud, pero hay un estigma que le delata: en su muñeca derecha está tatuado el símbolo de su unidad en la legión. Es muy difícil verlo a simple vista (esa es la dificultad de la tirada de percepción necesaria) porque se preocupa muy mucho de que lo cubra la manga de su americana, pero en cualquier momento de despiste se podrá entrever.

A estas alturas es posible que nuestros P.J.s sospechen cual es el verdadero carácter del hotel sin necesidad de oír decir a Lilienthal las palabras mágicas: "Cualquier servicio que deseen... y si no podemos complacerles inmediatamente sólo tardaremos un poco." El Babenberg es un antro de lujo, un retiro en los Alpes donde disfrutar de la vida y realizar oscuros negocios, en suma, un Rick's Café en el Tirol en lugar de en Casablanca.

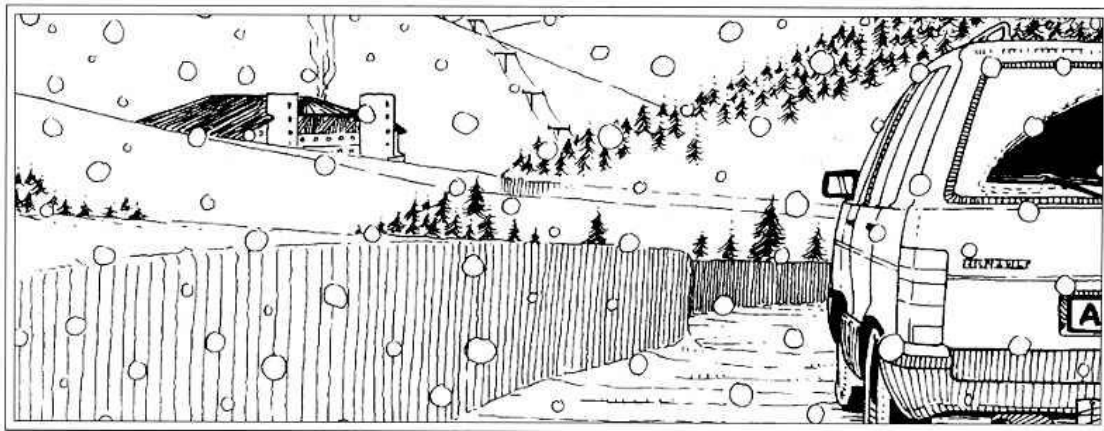
En el restaurante del primer nivel podrán cenar al fin tranquilamente, acompañados por la música de una orquesta de cámara que toca piezas de Bach, Vivaldi, Mozart, y Purcell. Son excelentes, lo mismo que el servicio. La cena estará, por supuesto, a la altura del establecimiento.

Todos los demás comensales, unos 30, repartidos para cenar según su gusto, en parejas o pequeños grupos, parecen muy interesantes. Podrán reconocer entre ellos a estrellas de cine, de la T.V., de las finanzas, del deporte, etc. de toda Europa, especialmente de Austria, Alemania e Italia. También hay algún árabe y dos japoneses.

Entre otras celebridades y fácilmente distinguibles:

1: Una estrella de cine norteamericana en una mesita contigua, ¡sí, es Dora Hampton!, ¡la famosa protagonista de "Harry, bailemos toda la noche", película ganadora de 4 Oscars en 1971!. Parece sostener un apasionado idilio con su compañero de mesa - el cual a su vez, parece haber nacido en el año de los 4 Oscars-. Los encantos de Dora están (¿están?) ocultos bajo una espesa capa de maquillaje. Disimula sus más de 50 años (bastantes más) con una túnica deliciosamente hortera.

El acompañante de Dora desaparecerá a la mañana siguiente con su joyero (el de Dora, evidentemente).



Y, al doblar la curva, el Babenberg

A partir de ese momento, ésta importunará al P.J. masculino de mayor carisma hasta conducirlo a su lecho (traumática experiencia donde las haya). Se encuentra en Austria en una cura de desintoxicación, por lo que ni se acerca al alcohol. Es amiga de Lilienthal, quien cuidará de ella como si fuera su hermana (mayor). El joyero aparecerá el martes, recuperado por un empleado de Lilienthal; no, del joven nunca más se supo.

2: Un popular banquero español acompañado una famosa cantante también española. Si oye a alguien a su alrededor hablando en castellano o se le indica de alguna manera que ha sido reconocido (algo de muy mala educación en el Babenberg si se identifican como periodistas) puede ponerse terriblemente nervioso y montar una escena exigiendo hablar con el director, quejándose de que le prometieron intimidad... Todo ello entre gritos, botellas rotas, mesas derribadas, pataletas etc.

Además, si alguien mira con ojos libidinosos a su pareja, cosa nada difícil, bien... no te lo vas a creer, pero intentará asesinarle por todos los medios a su alcance, que son cuatro... enormes guardaespaldas. A ser posible harán el trabajo fuera del hotel.

Su personalidad es la de un niño malcriado. Dado que tiene mucho poder puede llegar a ser peligroso, pero mientras no se le moleste será absolutamente inofensivo.

3: Ludwig Körner. Este atractivo joven se encuentra a un par de mesas de distancia cenando en compañía de la simpática Anna Lilienthal, "el monitor" de esquí de los P.J. Se trata de la oveja negra de una

poderosa e influyente familia austriaca. En cuanto hable con los agentes (Anna se los presentará) estará plenamente convencido de que son espías de alguna superpotencia. Le da lo mismo, está encantado, les seguirá a todas partes intentando congraciarse con ellos y que le admitan en el grupo ofreciéndoles su inestimable ayuda.

Anna, la hija del director del Hotel, es una joven extrovertida, más atractiva por su personalidad que por su belleza. Pecosa, vital, excelente deportista. En ella radica la única debilidad de Franz Lilienthal.

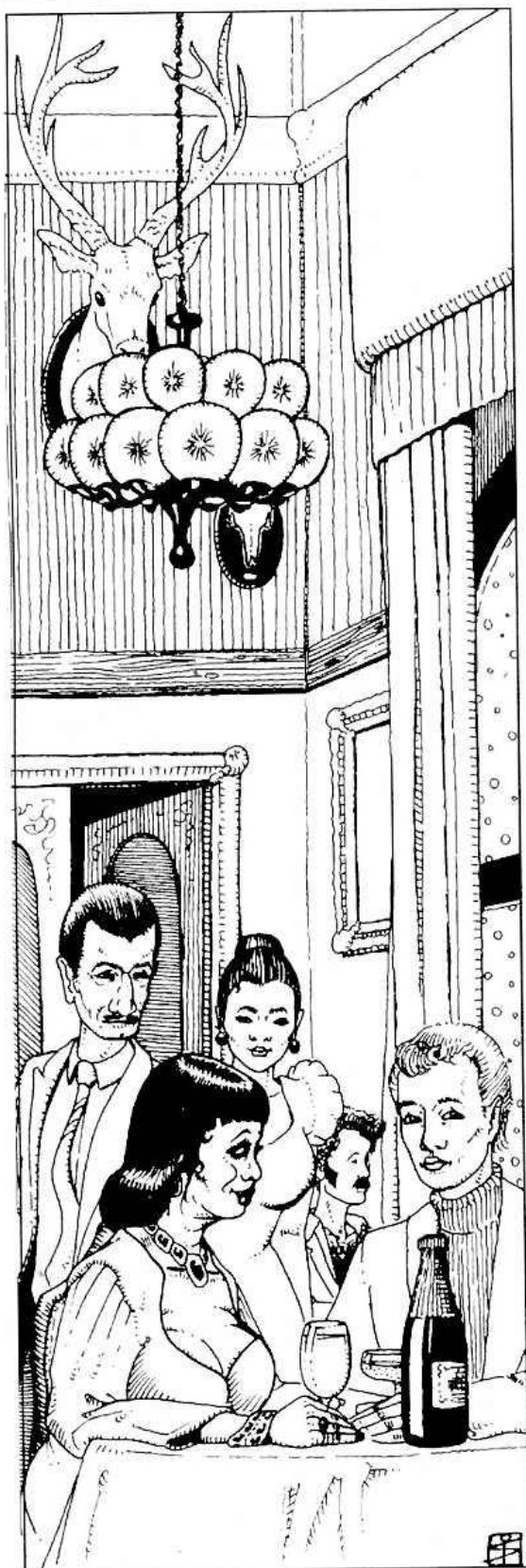
Esta pareja, salvo indicación en contrario, acompañará a los P.J. en todo momento. Anna se presentará a sí misma a los P.J. cuando se sienten a cenar, invitándoles a que acudan a sus clases de esquí. Tanto Anna como Ludwig son de fiar, simpáticos y se llevan muy bien.

4: Este personaje sí está directamente implicado en el desarrollo de la aventura. Se trata del Contacto, Friedrich Jonas, austriaco, agente de tercera categoría de GOTT MIT UNS. Mutante telequinético, fue relegado dada su inutilidad y cobardía al departamento de contabilidad de una sociedad fantasma afincada en Liechtenstein encargada de blanquear el dinero negro procedente de Brasil y de financiar así a Meyer Inc., una importante empresa británica de electrónica que, como se verá, juega un importante papel en la operación Semilla de Acero.

Sus conocimientos sobre la operación son muy limitados. Sabe que se trata de "algo" que

MUTANTES

en la Sombra



empleará a gran cantidad de mutantes como carne de cañón, lo que le ha impulsado (la única motivación noble en toda su oscura y traicionera vida) a acudir a Heracles. Sin embargo está empezando a ponerse nervioso: su contacto (Renner) ha sido asesinado y él sabe quién ha sido. No el C.D.F.C. sino sus antiguos jefes, los Gott Mit Uns y él ha podido escapar de milagro y a duras penas para llegar al punto previsto para la siguiente reunión, el lugar donde iba a hacerse efectiva la entrega de información y el cobro de su recompensa: un millón de \$ y un tranquilo puesto como contable en Prometheus.

No sabe: Que el grupo de nazis que eliminó a Renner ha sido a su vez aniquilado. Tampoco que otra organización va tras su pista, ni si han venido a contactar o no con él, ni quién vendrá, y finalmente, quién demonios pagará su cuenta, que empieza a ser muy abultada y él carece por completo de dinero (pero, desde luego, le entusiasma el lujo y la buena vida). No obstante, aún no es presa del pánico. El diskette de ordenador es un magnífico seguro de vida y en cuanto al dinero, planea hacerse con una pasta en el casino tan pronto como le sea posible. No es una idea que le entusiasme (jugar a la ruleta telequinética es algo que puede llamar demasiado la atención) pero ahoga sus preocupaciones a base de langosta y vinos del Rhin. En el fondo, con smoking y entre toda esa gente se siente como pez en el agua.

Lo que sabe: Que trabaja para una organización nazi que opera desde Bolivia y Brasil y empieza a implantarse en la propia Alemania (véase el informe al final de este módulo). Que Meyer Inc. de Inglaterra tiene algo que ver en un operativo que están planificando los jefes de la organización en Suramérica.

La información: Consiste en un diskette de ordenador (3,5") con todas las transferencias de fondos a la sociedad de Lienchtestein (Ultratec International) y de ésta a Meyer Inc. en Inglaterra, pruebas suficientes para relacionar al grupo nazi brasileño con esas empresas y a su vez con el

En primer plano, Dora Hampton charla acarameladamente con su amiguito. Tras ellos, sentado, el popular presentador de la T.V. italiana espera su cena. De pie, el banquero español y la cantante que le acompaña

Excelente Gastronomía

Esmerado servicio

Reserva y discreción absolutas

Seguridad a toda prueba

Magnífica pista de esquí

(con monitores y cursillos

continuos, tanto de aprendizaje

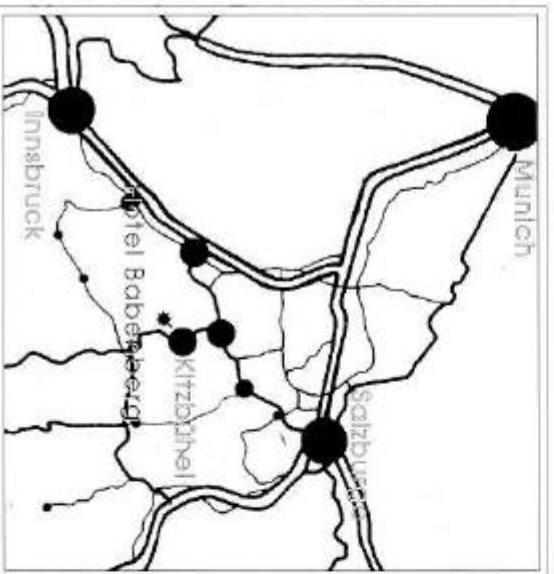
como de perfeccionamiento)

Gimnasio y piscina climatizada

Helipuerto

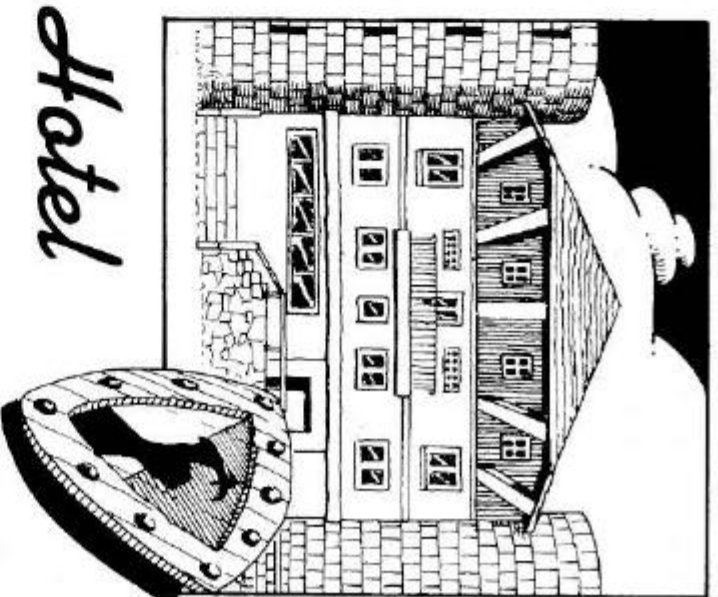
Servicio médico

Abierto todo el año



En la vida de todas las personas hay momentos en los que se hace necesario tomar una pausa y disfrutar de la tranquilidad del descanso. El Hotel Babenberg le ofrece el lugar perfecto para pasar una temporada lejos del ajetreo del trabajo cotidiano. En pleno corazón de los Alpes Austríacos, una de las zonas más hermosas de toda Europa, usted podrá disfrutar de la paz más absoluta sin renunciar en ningún momento a todas las comodidades imaginables. Una cocina exquisita, un esmerado servicio y la posibilidad de practicar todo tipo de deportes de invierno en nuestras magníficas instalaciones*****Podrá también disfrutar de nuestro gimnasio con piscina climatizada por muy dignoso que sea el clima en la montaña. Y todo ello contando con una discreción absoluta y un eficiente servicio de seguridad las 24 horas del día. Para que nada ni nadie pueda interrumpir su descanso, para que cada día sea una experiencia única.

Hotel Babenberg. Su refugio de lujo en pleno corazón de los Alpes Austríacos. Puede efectuar sus reservas en cualquier época del año en las mejores agencias de viajes o llamándonos al 324 56 89 77



Hotel

BABENBERG

*Su refugio de lujo en
pleno corazón de los Alpes Austríacos*

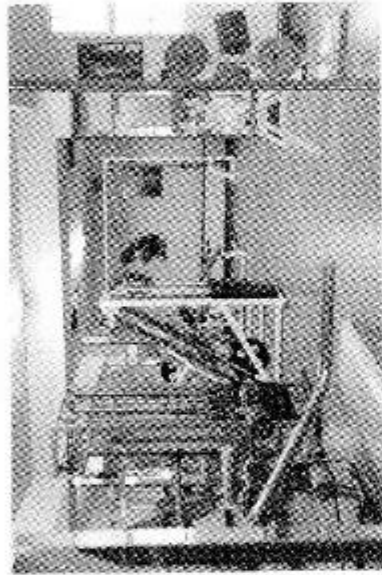
Hotel

BABENBERG



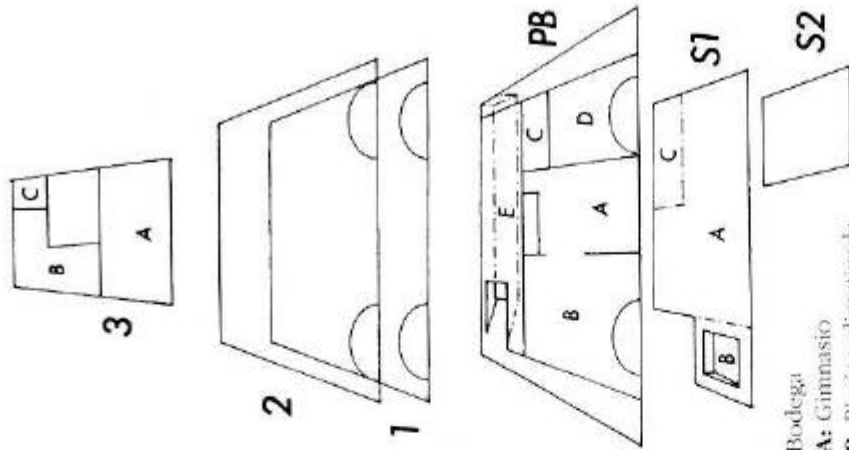
Nuestra cocina

Hacer de cada plato una experiencia irrepetible. Nuestros cocineros jamás olvidan esa frase que refleja a la perfección el espíritu de su trabajo. En el elegante y a la vez íntimo y discreto ambiente de nuestros comedores, los paladares más delicados podrán sorprenderse con las más exquisitas delicias de la gastronomía centroeuropea o, si lo prefiere, con las joyas culinarias de la cocina francesa e italiana. Todo ello a la cálida luz de las velas y con música en directo. Incluso sin visitar nuestro comedor, el servicio de habitaciones estará esperando sus órdenes las 24 horas del día, para que disfrute de nuestra cocina sin tener que moverse de su habitación.



Deportes y Ocio

Durante su estancia en el Babenberg el ocio y el descanso serán sus principales ocupaciones. Nuestras pistas de esquí, abiertas 9 meses al año sólo para nuestros huéspedes y que se encuentran entre las mejores de toda Austria, le ofrecen una oportunidad única para disfrutar de los deportes de invierno. Con los monitores más cualificados que le ofrecen cursillos continuos, tanto de aprendizaje como de perfeccionamiento. Incluso si no ha podido traer su propio equipo, nosotros le proporcionaremos todo lo necesario, desde los esquís al gorro de lana. Cuando vuelva de la nieve, si lo desea, nuestro gimnasio le espera con los más modernos aparatos y personal especializado a su servicio. Y, después del ejercicio, ¿hay algo mejor que un delicioso baño en nuestra piscina climatizada con su propio servicio de bar?.



- Bodega
- A: Gimnasio
- B: Piscina climatizada
- C: Botiquín
- A: Recepción
- B: Restaurante y bar
- C: Area administrativa y tiendas
- D: Casino
- E: Garages
- Habitaciones
- Habitaciones
- A: Biblioteca
- B: Despacho de la dirección
- C: Almacenes



Jonas empieza a cenar bajo la siempre atenta mirada de Dolores Faulkner

narcotráfico. De todas formas, es posible que encuentren más detalles en el diskette. No ha estudiado el material a fondo, simplemente lo robó y salió corriendo.

El disco original se encuentra escondido en la casa de su hermano, en Salzburgo. Existe una copia que él mismo se ha remitido por correo, como medida de seguridad, a su nombre al Babenberg. Llegará dentro de dos días y sabe que en su casillero del hotel estará bien protegida (eficiencia, seguridad, discreción y diversión son 4 palabras que definen perfectamente este bello establecimiento).

A continuación pasamos a describir a los P.N.J. que pululan por el bar del hotel:

1: El presentador de un popular programa concurso de una cadena privada italiana. Bebe solo. Melena rizada. Patillas de hacha, cruz de oro enorme sobre pecho muy peludo. Pantalones de pata de elefante (color rojo pasión) y enormes pulseras de oro. Perseguirá al P.J. (masculino) más joven con idénticas intenciones a las de Dora en cuanto tenga ocasión. Si el P.J. más joven es también el de mayor carisma, se producirá un bello enfrentamiento a tres bandas.

2: Amín Nazouf, un conocido traficante de armas libaneses, correcto pero frío en todo momento. Le acompañan dos jóvenes bailarinas muy conocidas en los ambientes nocturnos vieneses. Si hay algún P.J. femenino le tirará los tejos haciendo gala de su abultada billetera.

Nazouf no lleva guardaespaldas... es amigo de Lilienthal (como casi todo el mundo aquí) y se siente seguro.

3: En una mesa, con otros dos hombres, se encuentra Stephan Petrovic, importante hombre de negocios croata en tratos con Nazouf. Está negociando la compra de un cargamento de misiles anticarro para el ejército de su país (en plena guerra civil yugoslava) y considera su misión como un deber sagrado con su patria. A lo largo de toda la estancia de nuestros agentes en el Babenberg se les verá reunidos (a Petrovich y Nazouf) a las horas más intempestivas en los lugares más recónditos. Sus dos acompañantes son sus guardaespaldas.

4: Y para concluir y antes de que aparezcan los malos, junto a la barra tenemos a una mujer, sola, joven, atractiva, casi exótica, de pelo rojo cortado a cepillo. Se encuentra saboreando una enorme copa de whisky (MacAllan 18 años, seco) mientras conversa animadamente con el camarero y vigila a Jonas a través del espejo del bar. Ella es Dolores Faulkner, la "otra organización" en juego. Eliminó al primer grupo de nazis y ha venido siguiendo a Jonas hasta aquí. Sabe que los Gott Mit Uns preparan algo. Esperará a que aparezca el contacto del tránsito y procurará enterarse de algo más, así que seguirá a los P.J. después de que éstos contacten con Jonas (a quien también sigue en todo momento). Pertenecer a los "Wild Geese", el sui generis servicio Irlandés (véase informe al final del módulo). Definir su carácter en pocas palabras resultaría difícil (¿Clint Eastwood en mujer no sería un poco excesivo? Decididamente no).

Su actitud para con los investigadores dependerá en gran medida de la de ellos. En algún momento es bastante probable que se encuentren aliados en contra del segundo grupo de nazis, pues parte de su misión consiste en entablar contacto con Heracles. Si nuestros M (y por tanto su organización) le merecen confianza, les ofrecerá ayuda. También puede suceder que los P.J. descubran al contacto (Jonas) y a su sombra (Dolores) y haya problemas. Sólo adoptará una actitud agresiva en caso de encontrarse realmente amenazada.

En conclusión, se trata de una valiosa colaboradora por su conocimiento del caso (y también para un D.J. que vea en demasiados problemas a los jugadores). Sabe casi tanto como el propio Jonas, sólo que ella no posee el diskette. En cambio, puede obtener más información sobre el caso por medio de las muy especiales conexiones de su grupo con el servicio M británico.

Los demás residentes del hotel carecen de importancia, utilícese el P.N.J. "millonario" genérico favorito del director. Podrá haber unos cuantos personajes de la vida real conocidos por los jugadores, a discreción del D.J.

De entre el personal del hotel, el propietario-director Lilienthal y su hija Anna, son los únicos personajes interesantes para la aventura.

SEGUNDO DIA: LUNES 2

Tras este agotador domingo amanece (que no es poco) y los P.J. serán despertados a una hora temprana por Anna Lilienthal, que les arrastrará a una divertida (depende del nivel de los agentes) clase de esquí.

Jonas no saldrá del hotel, Petrovic y Nazouf tampoco, podrá verseles durante el desayuno con Lilienthal, más adelante se dirigirán a la bodega para culminar su negocio. Dolores saldrá a tomar el aire pero no se alejará del hotel. Todos los demás P.N.J. interesantes se encontrarán en las pistas de esquí.

Lilienthal, tras el desayuno en el comedor, pasará el resto de la mañana en el gimnasio.

Después de comer puede ofrecerse a los agentes el mismo plan en las pistas de esquí, o bien pueden dedicarse a vagar por el hotel entablando civilizada relación con sus demás moradores.

Durante la sobremesa empezará a nevar copiosamente. El tiempo irá empeorando durante toda la tarde hasta desembocar en una tormenta salvaje al anochecer.

Lilienthal pasa las tardes trabajando en su despacho personal. Es una estancia situada en la última planta del hotel con una impresionante mesa de roble frente a unos ventanales desde los que se divisan las montañas circundantes. A pesar de que intenta tapar su pasado por todos los medios, su despacho está decorado con los recuerdos de su vida militar: un uniforme de la legión en un maniquí, condecoraciones, fotos enmarcadas en las que aparece él vestido con diversos uniformes y en varios puntos del globo... Si alguien va a verle a ese lugar se sentirá muy incómodo, se supone que es un lugar PRIVADO (un letrero en la puerta así lo dice) y que los clientes no deberían entrar allí. Cuando desea hablar con alguien lo hace en su despacho de dirección (planta baja) no en éste.

A las 20 horas Lilienthal acude al bar a tomar una copa y cena en el comedor, luego se retira a la biblioteca hasta las 24. Si algún P.J. le cae simpático le invitará a este último lugar, donde tras un panel de madera se encuentra... su cámara frigorífica secreta, con su reserva personal de Dom Pérignon. Para abrirla es necesaria una clave sólo conocida por él: escribir "Anna" en un teclado alfanumérico oculto bajo un ejemplar de "Cumbres Borrascosas" en el quinto estante de la derecha según se entra por la puerta principal.

Petrovic aparecerá taciturno y misterioso: no tiene el suficiente dinero para pagar el cargamento de Nazouf y está considerando muy seriamente la posibilidad de matarle para quedarse con él. Sus superiores en Croacia no dejan de presionarle para que consiga los misiles.

Jonas aparecerá excitado dentro de un smoking blanco que desentona un poquito con el ambiente informal de la tarde, pero sin llamar demasiado la atención.

Dolores evitará llamar la atención pero no; no le quita ojo a Jonas.

Por la noche, durante la cena, actuará la fabulosa orquesta zingara/Hungaria Bucaresti: arriesgados saltos mortales sobre las mesas, encendidos violinistas (un pelín molestos al lado de la oreja), oso bailarín, tragasables y comefuegos... todo un espectáculo.

Se ve a Petrovic discutiendo con Nazouf durante la cena. Los guardaespaldas del croata parecen nerviosos, las bailarinas desaparecen de la mesa de Nazouf (sabio gesto). Lilienthal acude a calmar la situación y relajar los ánimos con unas copas de champán francés por cuenta de la casa.

¡HAGAN JUEGO SEÑORES!

Tras la cena, Lilienthal se dirigirá a sus huéspedes. Le acaban de comunicar que la tormenta va a empeorar durante la noche y que el Babenberg ya está aislado por carretera. Pedirá disculpas a sus clientes, dejará entrever que quien tuviera que irse al día siguiente no podrá salir... pero que no tendrá que preocuparse, el hotel pagará la estancia adicional. En último lugar, invitará a todo el mundo a olvidarse del mal tiempo jugando en el Casino, donde la casa invitará a una copa de champagne a todo el mundo.

Petrovic suda frío, Nazouf sonríe como un jugador de poker en el mejor de sus faroles, Jonas sonríe con todas las ganas, se frota las manos con ansiedad, Dora Hampton lanza miradas lujuriosas a diestro y siniestro, Dolores sigue con el marcaje a Jonas...

De este modo la acción se traslada a la pieza contigua: el casino del Babenberg, pequeño, pero en modo alguno modesto. Ruleta, tragaperras (muy bonitas, eso sí) y gran variedad de juegos de cartas (Black Jack, Poker, Chemin-de-fer, Bacarra etc).

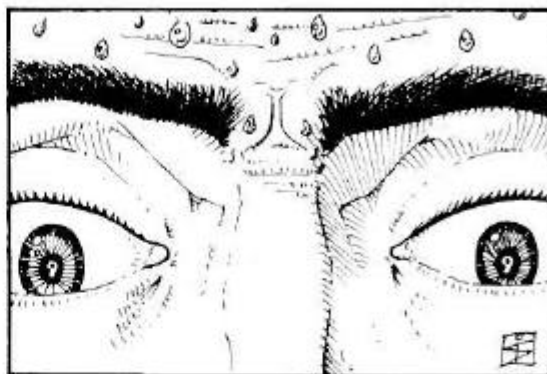
El banquero español, con su pareja sobre las rodillas juega al poker con otros invitados, hay mucho dinero sobre la mesa, en un momento dado uno de los 4 jugadores se retira de la mesa. Necesitan un nuevo participante: ¿algún P.J.? ¿algún P.J. telepata? Por supuesto, si el banquero pierde, la escena será de película de vaqueros. Por lo demás, nadie hace trampas en el Babenberg, bueno, casi nadie.

El amigo Jonas, sudoroso y temblequeante al borde de la mesa de ruleta, goza de una enorme racha de suerte. La gente se va arremolinando en torno suyo para poder observar lo que ocurre. Lo que ocurre es que durante casi media hora ha estado empleando su poder telequinético sobre la bolita, amasando una pequeña fortuna. La gente murmura emocionada y asombrada, las bailarinas que abandonaron al libanés buscan acomodo entre sus brazos.

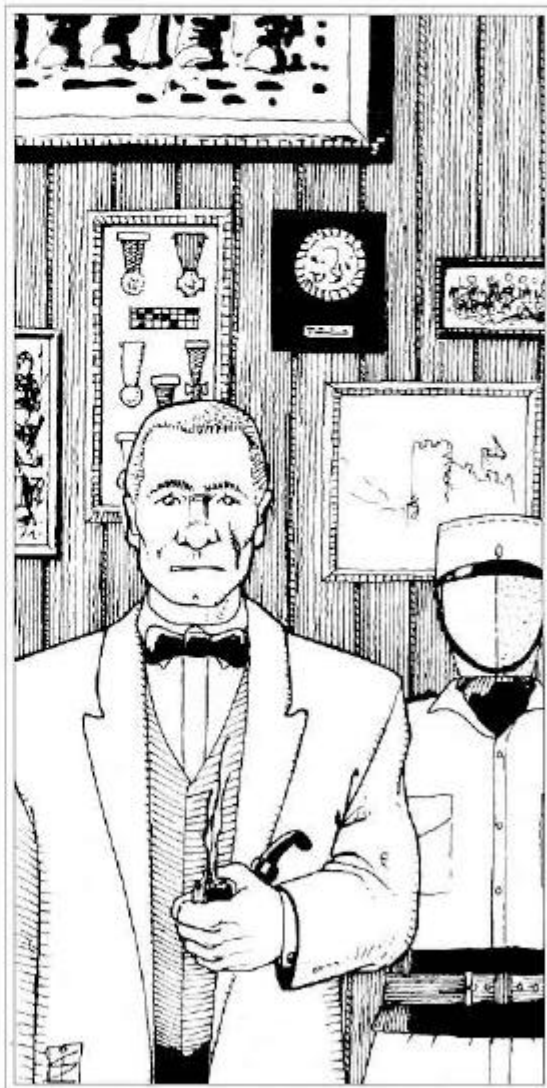
Lilienthal, con cara de circunstancias lamentará que su pequeño y humilde establecimiento tenga un límite para estas ocasiones e invita a Jonas a retirarse y tomar una copa con él en su despacho: 25.000 pavos, un pellizco que posibilita que nuestro pequeño desertor pague su cuenta y empiece a pensar en largarse. Lilienthal no es que se lo pida... pero durante su inocente charla en el despacho... hay miradas que matan.

Buen momento para que la Hampton aparezca dando chillidos de alegría: se ha resuelto el asunto de su joyero. Dará varias vueltas enseñando todas sus joyas a las posibles presas de su lujuria ilimitada.

Es posible que los P.J. hayan notado que Jonas es un M. También que es, casi seguro, el contacto que buscaban. Si acuden a hablar con él después de su charla con Lilienthal, le encontrarán en su habitación haciendo el equipaje. No se fiará de nadie y, siempre sudoroso y temblequeante, exigirá



"El amigo Jonas, sudoroso y temblequeante ante la mesa de ruleta..."



Lilienthal en su despacho privado.

MUTANTES

en la Sombra

como media hora de pruebas de que ellos son los agentes de Heracles que esperaba.

No, no tiene aquí la mercancía. ¿Tienen ellos acaso el millón de pavos encima? Si son amables con él, (si se le presiona se derrumbará entre sollozos) contará lo siguiente:

Existe una organización de nazis exiliados (segunda y hasta tercera generación, no simples abuelitos) que controla muchos hilos en Suramérica, preparan algo sonado, no sabe el qué, pero cree que puede llegar a saberlo. Está seguro de que hay agentes del Gott Mit Uns en el propio hotel siguiéndole los pasos.

Por el momento no es cierto, pero los habrá.

El profesor Unrath (carismático líder del Gott Mit Uns) crea monstruos en su laboratorio brasileño y planea utilizar a centenares de mutantes como carne de cañón para instaurar el IV Reich en Europa.

Básicamente cierto, pero un tanto exagerado.

Lo demás serán detalles y divagaciones sin demasiado sentido sobre el gran poder de la organización a la que, en un instante de debilidad, ha osado desafiar. Desconfía y teme a Lilienthal, de quien sospecha fuertemente.

LA TORMENTA

Poco después de medianoche, uno de los huéspedes entrará al minicasino gritando muy excitado. En medio de la nevada, un helicóptero que se ha visto atrapado por la tormenta intenta aterrizar en los jardines del Babenberg. Todo el mundo saldrá a ver el acontecimiento.

Se trata de un helicóptero enorme que parece estar a punto de estrellarse. Tras unos cuantos intentos en los que sus palas rozarán la fachada del hotel y tras unos minutos de tensión (unos suaves gritos de histeria entre el público, por favor) logrará tomar tierra entre los aplausos de la concurrencia.

De esta forma tan espectacular hace entrada en escena un nuevo grupo: Jean Claude Le Cocq, diseñador de moda francés de fama mundial, su bella acompañante femenina de turno, un enorme indio americano de mirada perdida y dos caballeros más.

Dos hombres más permanecerán en el aparato (posee un estupendo sistema de calefacción) que está, aparentemente, estropeado. De ser necesario puede pedir otro helicóptero por radio, cuatro hombres más esperan en Innsbruck.

Se trata del Comando Totenkopf, el segundo grupo del G.M.U.. Originariamente su misión era recoger a un importante agente M en Viena y enviarlo a Brasil. Parte del grupo se ha desviado de la misión principal para seguir de cerca a Jonas y eliminarlo.

Poco después, la tormenta arrecia. Para la mañana siguiente habrá terminado. Las pistas de esquí estarán en inmejorables condiciones (habrá empezado a nevar de forma más tranquila a partir de las 5 A.M.), pero las líneas telefónicas y las carreteras estarán cortadas (al menos durante dos días). El paquete destinado a Jonas se demorará en la estafeta de correos de Kitzbühel todo ese tiempo.

TERCER DIA

Los P.J. deberán esperar, no pueden abandonar el Babenberg por carretera. El equipo de radio de emergencia del hotel ha sufrido una pequeña avería durante la tormenta y habrá que esperar hasta mañana para pedir un helicóptero. Los agentes, si se huelen algo extraño, pueden abandonar el Babenberg esquiando. Es una posibilidad, pero haz que sea muy largo y difícil (e incluso penoso).

Lo que ha ocurrido:

El comando Totenkopf, tras dejar en Innsbruck (junto con varios guardaespaldas) al M que habían venido a buscar, han llegado al Babenberg siguiendo a Jonas. Unrath, desconfiando de su lealtad, ordenó implantarle un pequeño localizador durante una serie de pruebas médicas rutinarias. El hecho de que el localizador contenga un pequeño componente radioactivo que acabará provocando cáncer y la muerte de Jonas es una pequeña muestra del sentido del humor de Unrath.

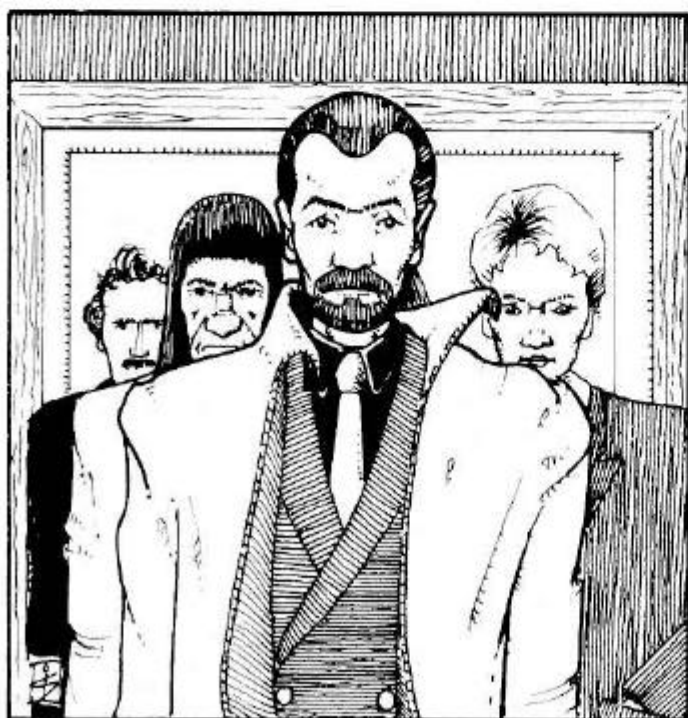
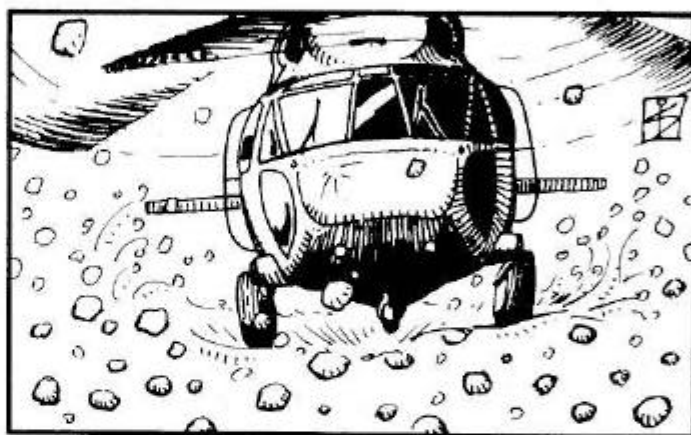
Lilienthal es un viejo conocido (para su pesar) del grupo G.M.U.. En el pasado colaboró en oscuros asuntos de contrabando de armas con ellos e incluso ha llegado a combatir junto con miembros de Gott Mit Uns (negocios, nada personal).

Nada más llegar al Babenberg, el grupo de Le Cocq le propondrá (como un favor) integrarse en



La tensión entre Petrovic (derecha) y Nazouf (izquierda) aumenta por momentos.

En plena tormenta un misterioso helicóptero aterriza junto al Babenberg.



Señoras y señores... con todos ustedes: ¡los Totenkopf!. En primer plano, Le Cocq. A la derecha, su guardaespaldas, Fraülein Tot. A la izquierda, uno de los indios drogados.

MUTANTES

en la Sombra



La vida de Jonas cotiza a la baja.

su organización y (favor por favor) que silencie la radio un solo día.

A la radio no le ocurre nada, si alguien se toma la molestia de investigarlo lo descubrirá, simplemente han cortado discretamente el cable de alimentación a red con una cuchilla. Un hombre de Lilienthal estará siempre de guardia junto a ella.

La primera petición a Lilienthal es amablemente rechazada, pero como no hay necesidad de ofender a nadie concede la segunda.

¿Cómo actuará el Comando Totenkopf? Le Cocq procurará mantenerse al margen de toda acción violenta (no debe morir ahora, es demasiado importante). Seguirán a Jonas y al grupo de P.J.s disimuladamente, atacando con la droga Chain-A, uno de los inventos favoritos del profesor Unrath (por supuesto, véase el informe al final del módulo) a cualquier agente P.J. que se separe del grupo. Tras una sesión de hipnotismo por parte de Le Cocq se convertirá en un activo miembro del Comando Totenkopf.

Anna será secuestrada poco antes del amanecer (si no se separan de ella, los Totenkopf esperarán pacientemente a que vaya al baño, si un P.J. la acompaña incluso allí, será noqueado de un certero golpe en la nuca. Desde luego, no hay ningún motivo para que los P.J. se conviertan en la escolta personal de Anna., pero la paranoia suele

provocar unas reacciones un poco raras).

El motivo de este raptó será presionar a su padre: la tibieza de la reacción de Lilienthal no les ha convencido demasiado y los Totenkopf no se andan con tonterías.

Si los P.J. no han trabado amistad con Jonas, los Totenkopf le liquidarán poco después de llegar, de ello se encargarán el indio y su machete. En caso de que los P.J. ya conozcan a Jonas y no se separen de él, abandonarán el hotel en su helicóptero tras raptar a Anna asegurando toda la operación con una trampa mortal para el traidor: dos francotiradores del grupo esperan en el exterior a que muestre su silueta a través de las cristaleras del restaurante o salga del propio hotel. Luego huirán en sendas motos de nieve que transportaban en el helicóptero para reunirse con Le Cocq dos kilómetros después.

OTROS ACONTECIMIENTOS

Petrovic ha liquidado al amanecer (por estrangulamiento) a Nazouf (su cadáver está en la biblioteca) y pretende huir lo más rápidamente posible del hotel con sus gorilas, su dinero y los documentos al portador que le permitirán hacerse con el cargamento de armas para el ejército croata en el puerto italiano de Trieste. Todo sea por la Patria. Si no ve ninguna vía de escape intentará ocultar el cuerpo sin vida de Nazouf en el exterior y esperará tiempos mejores, pero en principio tratará de hacerse con el helicóptero de los Totenkopf., o con cualquier cosa que pueda alejarle del Babenberg.

Es posible que los P.J. tengan acceso a alguna radio y pidan un helicóptero para salir pitando. Recuerda que si los Totenkopf usan su helicóptero para huir se llevarán a Anna en él y que si los P.J. reciben otro, a Petrovic puede que le guste tanto que intente quedárselo para él solito.

* Si lo deseas, los nazis pueden dejar huir a los P.J.. Si se llevan a Jonas sabrán su situación en todo momento gracias al localizador. Por otra parte, Le Cocq sospecha que el disco que robó el desertor pueda estar en manos de la única persona en la que éste confía, su hermano, que vive en Salzburgo (como ya sabemos, esto es cierto).

Posibles reacciones de los P.J.:

A estas alturas ya habrán trabado relación, para bien o para mal, con Dolores.

Si se encuentran con que Jonas es eliminado ante sus mismas narices, un examen de su habitación revelará, además de un maletín con los 25.000\$ (un bonito pellizco para el fondo de ayuda a los huérfanos de Heracles), una fotografía (en su cartera, oculta bajo el colchón de su cama... ¿inocente, no? Pues a los Totenkopf no se les ocurrió mirar allí) en la que aparece junto a su hermano gemelo ante un bello edificio (la Universidad de Salzburgo, es fácilmente reconocible). En dicha ciudad vive su hermano (por cierto, se llama Kurt) que dirige un taller de reparaciones de automóviles, nunca pasó el examen de primero de Historia. En la cartera también hay una tarjeta de visita de ese taller, pero en cualquier caso el número de Kurt está en la guía. Lo único que sabrán los P.J. es que el apellido del dueño del taller coincide con el de Jonas, esa es su mejor pista si el desertor de los G.M.U. ha pasado ya a mejor vida.

¿Qué sucederá con este hermano? Los chicos de Le Cocq irán a por él tan pronto como salgan del Babenberg, hayan acabado o no con Jonas y le convertirán (gracias a la inestimable ayuda de las habilidades de Le Cocq y de la Chain-A) haciendo que al oír una palabra clave ("hermano") acuda con cualquier inocente pretexto al taller, se coloque una máscara de cuero, ponga en marcha una motosierra (nivel de habilidad 6) y se lance sobre los P.J. al grito de ¡ja, ja, Shubb Niggurath! (otra muestra del delicioso sentido del humor que impregna a los miembros del Gott Mit Uns, Le Cocq es un fanático de Lovecraft).

Kurt no sabe que su hermano ocultó el disco original tras uno de los tapacubos de un Volkswagen Escarabajo del 48 de su propiedad, situado en un puesto de honor de su taller (se siente orgulloso de él). El comando Totenkopf, que sospecha de la existencia de una copia dada la naturaleza paranoica de Jonas, necesitará al menos de 8 horas para encontrarla (tienen que registrar la casa y el taller de Kurt palmo a palmo).

Tras esta pequeña broma, Le Cocq y Anna, junto con el M que recogió el resto del comando en Innsbruck y el resto del comando se quedarán ocultos en un piso franco de Viena, esperando y preparando su última jugada. Si ambos grupos (P.J. y Totenkopf) salen casi al mismo tiempo, es importante que un D.J. cuidadoso tome nota del tiempo que cada grupo necesita para hacer cada cosa y de la ventaja que el primero mantenga sobre el segundo.

Una vez que los agentes hayan conseguido el disco (original o copia, da igual) deberán entregarlo en la central de Viena para que los expertos de la Fundación Kaufmann puedan estudiarlo. En principio, de esta labor se encargaría el propio Jonas, en su defecto lo hará otra persona.

Por cierto: Dolores ha acompañado a los P.J. hasta aquí, ayudándoles en lo que sea necesario (si se lo permiten). Entre sus cometidos está el de entrevistarse con los jefes de Heracles así que pedirá a los agentes que la lleven hasta ellos sin poner



ningún reparo por las posibles medidas de seguridad que puedan serle de aplicación.

FINALE: LA SORPRESA

Importante: Esta escena se desarrollará SOLO SI JONAS SOBREVIVE HASTA VOLVER A VIENA.

Una vez en la central de la Fundación en Viena, Jonas se encargará de extraer toda la información contenida en el diskette y de trabajar sobre ella. Esta labor la realizará solo en una cámara de seguridad acorazada que se abre y cierra sólo desde fuera. Naturalmente no tiene ventanas.

Lamentablemente, su localizador sigue señalando su situación aún dentro de dicha cámara. Totenkopf, o mejor dicho, el M al que fueron a recoger en un principio, teleportará a un asesino a ese lugar. La próxima vez que vayan a hablar con Jonas, al abrir la cámara encontrarán su cadáver con dos disparos en el vientre y varios en el ordenador que utilizaba. El diskette ha desaparecido.

El asesino cumplió su cometido, aunque el shock de la teleportación casi le había matado. La conmoción del regreso acabará de destruirle. La policía vienesa encontrará esa misma noche un

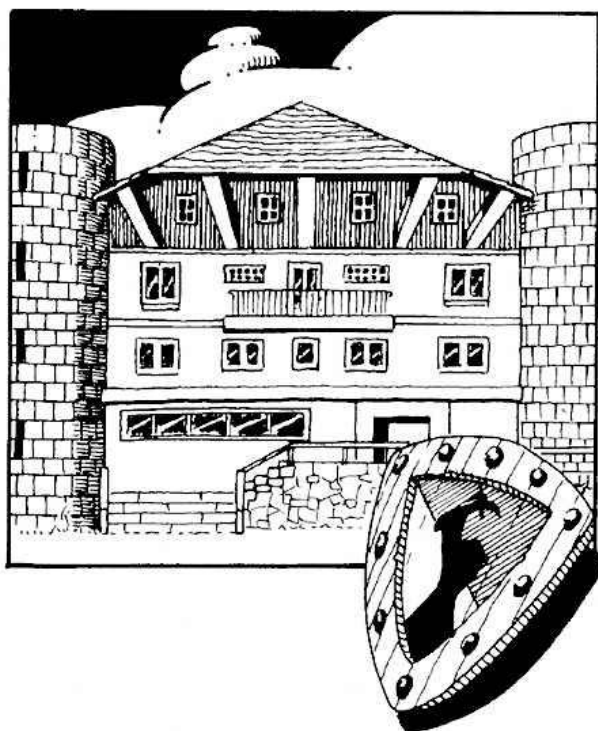
curioso cadáver en los muelles del canal del Danubio (véase el informe del forense). Era, por supuesto, un matón anteriormente caído en desgracia a los ojos de Le Cocq que esperaba redimirse asesinando a Jonas.

Sin embargo, si Jonas habló antes con los P.J., o por medio de Dolores, nuestros agentes tendrán una dirección a la que apuntar sus futuras pesquisas:

"MEYER INC. GLASGOW, GRAN BRETAÑA"

Como último consejo para el D.J. preocupado que ve el largo discurrir de sus muchachos a través de este módulo sin conseguir ninguna pieza de información (y probablemente matando a Dolores, Lilienthal, los clientes del hotel, ...en el proceso): utiliza el segundo diskette, la copia hecha por Jonas, para que consigan enterarse de algo, pero ofreciéndoles sólo la dirección de la susodicha empresa británica.

Si, por el contrario, lo han hecho demasiado bien, consiguiendo el diskette sin ayuda de Jonas y evitando así la detección de la base de Heracles por los G.M.U. ... entonces emplea un sucio truco para no adelantar demasiada información: un virus informático ha corroído casi por completo la información dejando sólo pequeños retazos como: MEYER INC., ...Brasil..., Unrath..., Le Cocq...



Información para el D.J.: LAS DROGAS CHAIN

En este primer módulo hemos visto una serie de nuevas drogas creadas por Unrath. he aquí las reglas que se siguen a la hora de utilizarlas en el juego.

DROGAS CHAIN

Esta gama de drogas de laboratorio ha sido diseñada por el equipo científico de profesor Unrath con el fin de facilitar ciertas fases de la labor de los operativos G.M.U.

-CHAIN A: elaborada con vistas a eliminar la oposición al grupo asegurándose a la vez un eficaz método de recluta de personal. Con la inestimable ayuda de las facultades hipnóticas de Le Cocq convierte al sujeto a quien se haya inyectado en sumiso esclavo de las órdenes de éste o de cualquier otro hipnotizador. Para ello son necesarias varias horas de tratamiento y repetidas dosis de la droga (durante un número de días igual a la Voluntad del personaje).

Sin embargo, con una sola dosis y una sesión de hipnotismo (media hora, posibilidad de resistirla con Voluntad en Imposible) el personaje obedecerá cualquier orden de Le Cocq; aquellas que se opongan radicalmente a su naturaleza o ideales (asesinar, dañar a un amigo, suicidarse, cometer traición,...) romperán el condicionamiento, pero sólo en el caso de superar una tirada de Voluntad en Muy Difícil. Este control "atenuado" durará 1D20 horas, no es susceptible de renovarse por las grandes tensiones a que el sujeto se ve sometido mientras su Voluntad se ve dominada; la única forma de que siga bajo el control del hipnotizador es completar el tratamiento (como ya se ha dicho, durante un número de días igual a su Voluntad, no podrán impartírsele nuevas órdenes fuera del 1D20 horas iniciales).

-CHAIN B: sofisticada droga paralizante, la persona a quien se inyecte deberá superar Fuerza en Muy Difícil para no caer al suelo convertida en un pelele. No se pierde en ningún momento la consciencia, ni ninguno de los sentidos, pero sí toda capacidad de hablar o moverse. Si se ha superado la tirada de Fuerza se sufrirá una penalización de -3 a todas las características y habilidades (con el límite mínimo de 1).

-CHAIN C: versión primitiva de la anterior, se trata simplemente de un somnífero muy efectivo, la tirada a superar para no caer dormido es también de fuerza en Muy Difícil, en caso de obtenerse la penalización será sólo de -2.

Módulo Segundo

LA DISPOSICION DEL LIENZO

"Llevadera es la labor cuando muchos comparten la fatiga."

Homero.

INTRODUCCION

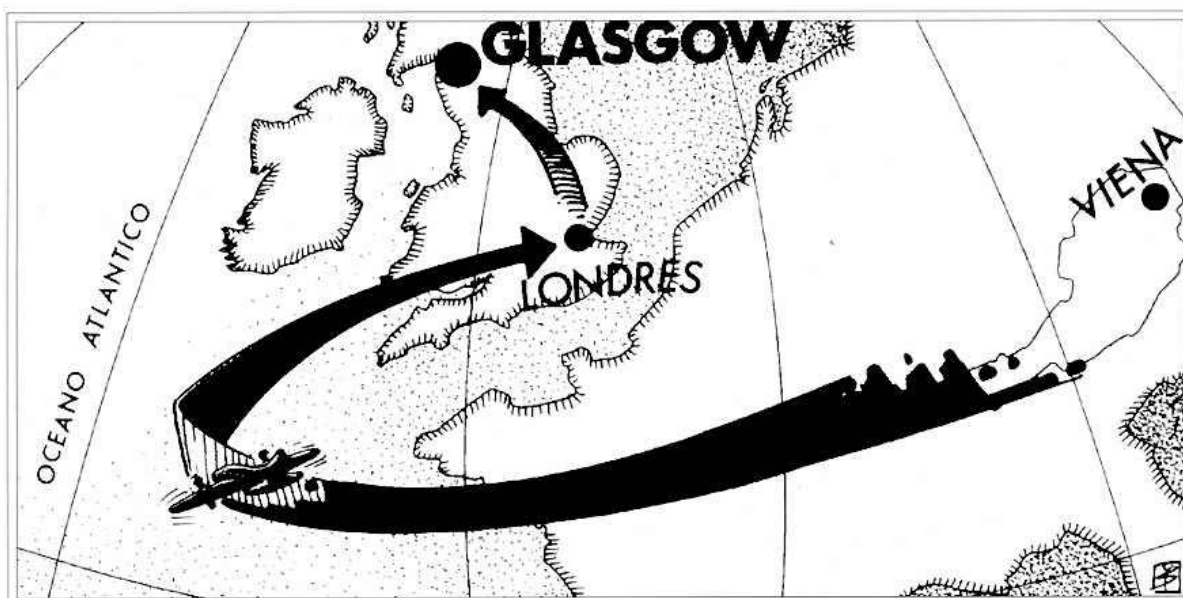
Viena, diciembre de 1991. Sede de Heracles en la capital austriaca. Ambiente de mudanza. Tras los últimos acontecimientos, los agentes son convocados por Kirchschlaeger a una nueva reunión de urgencia. Se respira la prisa en todo el edificio, los Equipos Charlie ultiman el desmantelamiento y traslado de las últimas secciones (debido al reciente asesinato de Renner en las cercanías o, peor, de Jonas en el propio edificio). A través de las puertas abiertas puede verse al personal destruyendo información, eliminando huellas, embalando muebles y documentos...

En una sala de reuniones, en la que faltan ya la mitad de los muebles (incluidas las sillas) un Kirchschlaeger nervioso (se ha mordido las uñas hasta la raíz) encarga a los P.J. que continúen con la investigación hasta las últimas consecuencias. Deben

volar a Glasgow, Escocia, donde se encuentra la planta principal y la dirección de Meyer Inc. Deberán tratar también de rescatar a la hija de su viejo amigo Lilienthal, una forma perfecta de comenzar una relación provechosa entre Heracles y este agente libre.

Murmura unas palabras de despedida, les desea suerte y se marcha con un par de maletines repletos de documentos. Recibirán noticias suyas desde la nueva sede de Heracles tan pronto como todo esté preparado.

Si se hubiesen aliado con ella, a la salida se encontrarán con Dolores. Este agente que en un principio fue conducido con los ojos vendados a las oficinas de Heracles (voluntariamente) conversa ahora amigablemente con uno de los más altos directivos de la organización. Se dirige a ellos: *"Estáis de suerte muchachos: ¡os acompaño!"*. Y es que



Dolores, tras evaluar la situación ha decidido que vale la pena que su grupo colabore con Heracles (quienes obviamente han decidido lo mismo).

Los P.J. salen nuevamente del aeropuerto de Viena (a eso del mediodía). Tras unas horas de vuelo aterrizan en el aeropuerto de Heathrow (Londres) justo para el té. Les espera su enlace en Gran Bretaña: Luis Blanes. Joven valenciano agregado a la misión comercial de la embajada española en Reino Unido, puede ofrecerles su ayuda durante ese día. Ha preparado un pequeño informe sobre la Meyer Inc. No es M, trabaja para Prometheus desde hace 3 años y es de fiar. Procedentes de la rama británica de Heracles (aunque no necesariamente británicos) también podrán incorporarse al grupo aquellos jugadores cuyos personajes hayan caído en acto de servicio durante la primera parte.

Tras esperar una hora, que pueden aprovechar comprando regalos en el Duty Free o examinando el informe de Blanes sobre la Meyer Inc. tomarán un nuevo avión que les dejará en Glasgow (tras un pequeño retraso debido a una tormenta que casi obliga a cerrar este aeropuerto) a las veinte horas. Tienen habitaciones reservadas en un hotel de Saint Vincent Road.

Nota para el D.J. sobre el informe de Blanes (que habla de la Meyer Inc. y aparece al final de este módulo):

El objetivo del mismo es doble: por una parte ofrecer una mínima información a los agentes sobre su objetivo; por otra concienciarles de lo mínimo de esa información para así evitar que se lancen al asalto sobre Meyer Inc.

Los P.J. conocerán a esas alturas la situación de la factoría: una zona industrial en las afueras de Glasgow (al sur de Queen's Park y siguiendo la A-77).

Si desean obtener más información un recurso obvio sería acudir al Merchant's House, un equivalente a la Cámara de Comercio. Abre sólo por las mañanas. Los informes que allí pueden ofrecerles son los que se encuentran en los registros públicos: denominación, sede, capital social, número de acciones, balances... En suma, papel suficiente para tenerles ocupados toda la tarde. O hasta que se den cuenta de que esa información es (básicamente) la misma que Blanes ya les presentó (por cierto, es la que está a su disposición en uno de los bancos de datos de la Fundación Kaufmann, el StressNumbers,

ver Catálogo Charlie).

El lugar ideal para recoger rumores e información más interesante debería estar situado en el corazón del centro mercantil de la ciudad. Un centro de reunión, restaurante o similar. Preferiblemente un pub donde a media mañana o a la salida del trabajo, se reuniesen todo tipo de ejecutivos, brokers o agentes de bolsa (lo ideal sería que esta idea se le ocurriese a algún P.J., si no hay más remedio lo sugerirá Blanes).

Afortunadamente para nuestros agentes existe ese lugar: se trata del "Free Market", un viejo pub (1.744) situado en la Glasgow Street y frecuentado en su día por el mismísimo Adam Smith.

Si preguntan por un local así, no les será nada difícil encontrarlo. Cualquiera en el Merchant's House, en el propio hotel, un agente de policía, un taxista... se lo indicará.

EL FREE MARKET

Se trata de un local encantador. Un establecimiento donde acuden a desayunar, a almorzar, a tomar mil copas en suma... toda la variopinta fauna (la más interesante al menos) dedicada en cuerpo y alma al mundo de los Negocios en Glasgow.

Si acuden por la mañana el ambiente será más formal con los desconocidos. Constituirá una labor casi imposible conseguir distraer a uno de los participantes de los corrillos o comidas de negocios de su interesante conversación lo suficiente como para poder presentarse y hacer un par de preguntas.

Por la tarde, a partir de las seis, el ambiente cambia por completo. Las tertulias sobre negocios fabulosos, exitosas operaciones de bolsa, fantásticas compraventas con beneficios del 1.000% continúan omnipresentes. La diferencia estriba en que cualquier forastero puede entablar una animada conversación (con el adecuado empleo de charlatanería, imaginación y algún que otro farol) y realizar disimuladas preguntas. El proceso puede resultar largo y tedioso pero con paciencia y buena resistencia al alcohol... (por cierto, toda la clientela del Free Market posee el rasgo especial "hígado de acero").

La música estará representada por una vieja jukebox olvidada por las tropas norteamericanas durante la Segunda Guerra Mundial y conservada en perfecto estado por los sucesivos propietarios del

MUTANTES en la Sombra

local: Sinatra, Jazz, más Sinatra... Todos los intentos por sustituirla han tropezado con la inamovible oposición del dueño, David Balfour (quien a estas alturas posee una considerable fortuna ganada en la bolsa mediante el astuto empleo de información privilegiada escuchada al otro lado de la barra).

La bebida reina del local es, por supuesto, la cerveza (Guinness o Douglas). Los consumidores más viriles la emprenden con whiskys diversos. Se oyen abucheos cuando alguien pide hielo para su whisky y se observan "miradas". También resulta tabú cruzar por delante del grupo de jugadores de dardos.

Cuando los P.J. intenten sonsacar algo a los clientes del Free, haz una tirada en la "Tabla de obtención de información privilegiada sobre Meyer Inc" sin importar que puedan repetirse los resultados.



El Free Market

La reacción de los P.N.J. interrogados no será siempre la misma. Dependerá siempre de la aproximación disimulada y buen hacer de nuestros agentes. Para cada P.N.J. abordado se realizará una nueva tirada en la tabla que aparece junto a la de información privilegiada. Cuanto más tiempo y copas se necesiten para obtener la información más embrollada, deformada y envuelta con otros detalles (verdaderos o no) les será facilitada.

Notas:

- Aproximadamente el 30% de los personajes interrogados son mujeres (1 a 6 en D20)
- Las cervezas aquí descritas son pintas (0,6 l.)
- Precios:
 - Cerveza (generalmente negra 2 £)
 - Whisky (normal 4£, de malta 5£)
 - Sandwich (generoso, 2,5£)
 - Cena informal (vino incluido 20£)

Los precios aquí señalados son una abstracción para agilizar el juego. Todas las copas deben pagarlas los P.J. (ellos invitan) quienes deben pedir y beber lo mismo que sus invitados.

- Constituye una falta terrible:
 - 1- Bailar en el pub
 - 2- Aparecer amenazador

Uno cualquiera de estos errores descalifica totalmente al interlocutor de la conversación. No conseguirá ningún dato (pero sí, seguramente, la expulsión).

- Constituyen "medianías":
 - 1- Tambalearse bajo los efectos del alcohol
 - 2- No hacer el debido caso al informante
 - 3- Parecer un competidor

Estas conductas encarecen el precio en un 50% (en tiempo y dinero).

Queda a juicio del D.J. tanto el carácter del P.N.J. interrogado como sus reacciones. Prémiese y castíguese la conducta de los agentes.

Horario: de 5 de la tarde a 12 de la noche; a partir de las 11 no se sirve más alcohol (pero todo el mundo ha hecho acopio en sus mesas).

MUY IMPORTANTE: las reglas sobre alcohol y dardos se encuentran al final del libro.

Tráfico de información privilegiada en el Free Market

1D20	TABLA DE INFORMACION PRIVILEGIADA SOBRE MEYER INC.
1-2	"Meyer Inc. no es una empresa aislada, sino el "buque insignia" de una poderosa corporación multinacional." (v)
3-4	"Esta empresa puede considerarse actualmente como líder natural (a fuerza de inversiones) del grupo de las que se dedican a la electrónica aeronáutica." (v)
5-6	"Existe un pacto secreto para repartirse el mercado entre Meyer Inc. y otras empresas europeas. Principalmente alemanas." (v) (y además es ilegal)
7-8	"El presidente (70 años) perdió a sus 2 hijos en un terrible accidente hace 10 años." (v)
9-10	"El presidente (70 años) se casó con una bellísima alemana de 25 años). Sí, hace 10 años.(v)
11-12	"No, de Meyer Inc. no sé gran cosa, pero Scorch Screw ganará la carrera del domingo, y se paga 20 a 1" (f) (mentira podrida)
13-14	"La empresa es dirigida actualmente por la mujer del viejo y el único nieto de éste, Percival Hayes" (v)
15-16	"Es una empresa sin importancia, a punto de quebrar si sigue invirtiendo locamente en I+D"
17-18	(f) Un competidor que perdió su pequeña empresa de electrónica a manos de Meyer Inc.
19	"La mujer de Hayes es la arpía más dura con la que me he topado en 25 años de negocios" (v)
20	"Increíble, una empresa con varias docenas de MBA* tras el casi desastre de los 80 y que todavía no se ha hundido. Alguien está detrás de ella, seguro. Y no es Hayes, ni su nieto, ni su mujer" (v)
	"Hayes ha recibido amenazas de un grupo extremista árabe." (v, con reservas)

* En este contexto, un joven ejecutivo que acaba de salir de la facultad ansioso por convertirse en todo un señor yuppie.

1D20	TABLA DE DURACION DE LAS PESQUISAS
1-2	El interlocutor está realmente deseoso de contar todo lo que sabe sobre Meyer Inc. Una cerveza (5 minutos) y se aleja con un guiño.
3-5	Este/a necesita un poco más de labia, 2 cervezas o una copa (10 minutos). La información es básicamente la misma.
6-8	Necesita una fase de aproximación moderada. Con 4 cervezas ó 2 copas lo contará todo (30 minutos). Ligeramente adornado, eso sí.
9-10	Vuestro interlocutor divaga antes, durante y tras dar la información requerida (ligeramente variada). Requerirá atención durante 3/4 de hora durante los cuales consumirá vorazmente 2 sandwiches, 3 cervezas y 1 copa.
11-12	Este informante resulta algo especial No abrirá la boca hasta escuchar de los labios de un PJ "interesante" (a su juicio) un chascarrillo financiero. Tras eso, contará todo lo que sabe envolviéndolo en un tonillo confidencial. 2 copas.
13-15	Este/a muchacho/a necesita bastante atención. Esta ligeramente bebido/a y será preciso una hora completa de atenciones soportando el relato de sus desdichas conyugales para obtener (al final) su información privilegiada. 5 whiskys.
16	Completamente necesaria una partidita de dardos (3 dardos por jugador, a 12 tiradas). Ver "Juego de dardos". Si se le gana, compartirá su tesoro e invitará a un par de cervezas a los agentes. Durante la partida habrá que haberse bebido otra cerveza.
17-18	Receloso, no confía totalmente en los PJ (¿Competidores?, ¿Su jefe le vigila?, ¿Detectives de su cónyuge? ...). Si mediante su simpatía consiguen ganarse la confianza del interlocutor (Carisma a dificultad Difícil, no solo por medio de copas), tras una hora, 3 whiskys y varias canciones en el Juke-box, soltará su presa, tratando de ocultar algún aspecto importante de la misma.
19-20	¡¡¡Pues sí que estamos bien!!!. Este se enrolla como las persianas. Necesita toda la noche tras él: 5 copas, 2 cervezas y una invitación para cenar. A cambio contará (ligeramente adornada) la información de 2 tiradas distintas.

DE VUELTA EN EL HOTEL

La segunda noche que pasen en el hotel recibirán, en cuanto pasen por recepción, dos sobres: en el primero, Kirchsclaeger les envía un informe confidencial sobre un cadáver encontrado en los bosques de Viena (pero sólo en el caso de que Jonas haya sido liquidado por el mutante G.M.U.). El segundo es de un remitente desconocido. Contiene sólo las palabras: "MUELLE 7. SECTOR 3. VIERNES 6. 23:00". Lo recibirán sólo si han realizado algún tipo de investigación sobre Meyer Inc., investigación que habrá llegado (¡Dios sabe por qué medios!) a oídos del Gnomo.

A preguntas de los P.J. en recepción les responderán que el primero lo entregó un motorista (que exigió lo guardase en la caja fuerte) y el segundo una niña (algo feúcha). Por supuesto: el Gnomo disfrazado.



A ORILLAS DEL CLYDE

Muelle 7. Sector 3. Esta dirección corresponde a un antiguo embarcadero abandonado desde hace años situado en un canal del río Clyde. En su día utilizado por decenas de barcazas para descargar carbón, hoy es sólo un sumidero de aguas nauseabundas con esqueletos de embarcaciones pudriéndose entre sus amarras semidesintegradas.

El muelle está bordeado en ese sector por los impresionantes restos de una antigua fundición. Es una zona muy poco recomendable por la que merodean vagabundos, traficantes de droga, prostitutas de lo más bajo... la escoria de la escoria de Glasgow.

La cita está dispuesta para casi la medianoche, a partir de esa hora los inmundos Razorboyz (una banda criminal de características y aspecto

salvaje) vagan por la zona. Involuntariamente, constituyen la principal protección de quien ha citado allí a los P.J.

Los Razorboyz esperarán ocultos entre las sombras a que los visitantes abandonen los coches, cuando se hayan alejado lo suficiente los saquearán y dismantelarán en poco más de 10 minutos. A la vuelta, si no han tomado las precauciones necesarias nuestros agentes sólo encontrarán manchas de aceite en el lugar de los automóviles.

Si los P.J. se dan una vuelta por la zona antes de la hora convenida no hallarán al Gnomo, pero sí a los Razorboyz.

Tras ocuparse de los coches, el segundo y bien nutrido grupo de Razorboyz acudirá para molestar (mucho) y divertirse (salvajemente) con nuestros P.J. Se trata de una banda de merodeadores nocturnos formada por tres Razorboyz por P.J. más su jefe: Black Jack Davie. Están armados con navajas, bates de baseball, cadenas, dos de ellos tienen pistolas (Browning M-1935) y su jefe una Fanchi Spas.

Si la oposición es muy fuerte (matan a su jefe, se llega al 50% de bajas entre los Razor, contando como bajas tanto a muertos como a heridos) se contentarán con el saqueo de los coches y pondrán tierra de por medio.

Si por un casual, los Razorboyz ganan, lo que siga será una sesión de salvaje esparcimiento (algo que los P.J. no verán nada divertido) cortada poco después por la aparición de una pequeña y deforme silueta que destaca contra las llamas de un bidón incendiado: "¡EL GNOMO!", y huyen cuando la diversión no había hecho sino comenzar. La pequeña figura invita a los supervivientes a que le sigan a una barcaza.

Si los P.J. logran deshacerse de los Razorboyz por sus propios medios, tras pasar a través de sus enemigos como un cuchillo caliente por la manteca, podrán observar varias barcazas amarradas al muelle. Sólo una parece en condiciones de estar habitada, pero no hay nadie a la vista. Pueden subir por una estrecha pasarela (procurando no caer al infecto y enorme charco sobre el que flota la embarcación), observar la cubierta, vacía salvo unos cuantos bidones y entrar por una puerta a su interior. Tras recorrer un estrecho pasillo podrán abrir la puerta al final del mismo... cierta extraña figura repantingada en un sofá les dará la bienvenida:

- "Buenas noches y sean bienvenidos, soy el Gnomo. Acomódense."

EL GNOMO

El camarote (4 x 4) se encuentra parcialmente iluminado por una pequeña lámpara de queroseno. La figura que tienen ante sí es, cuando menos, interesante. Un individuo de aproximadamente metro veinte de estatura, pelo largo hasta los hombros y vestido con un batín de seda. Fuma un cigarrillo con una enorme boquilla de nácar. Junto a él tiene una mesa con una bandeja llena de ostras y un cubo con hielo y dos botellas de champagné. Invita a los recién llegados a que le acompañen en su modesto pisolabis.

Se trata de Dieter Teufel. Mutante, asesino psiónico y antiguo jefe de la división de espionaje industrial de Meyer Inc. Caído en desgracia ante la nueva directora (la esposa de Hayes) para la que comenzó a trabajar poco después de que ésta crease tal división.

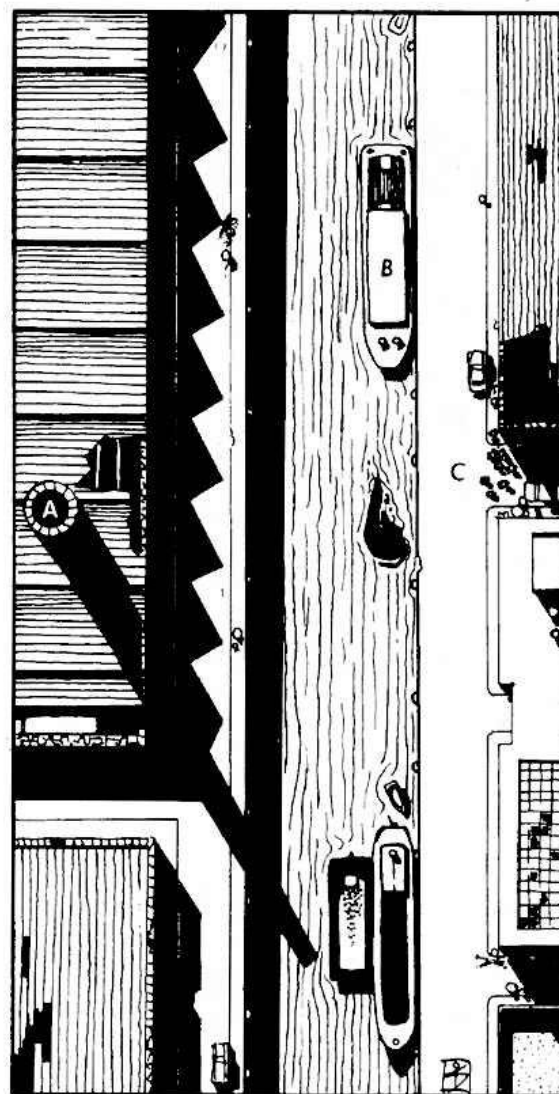
A las órdenes durante años del C.D.F.C., pasó después al servicio M británico del que desertaría para unirse a Heracles. Tras un año de misiones "blandas" y "moralmente degradantes" desertó de nuevo para comenzar a trabajar empleando sus habilidades y particulares métodos para una nueva organización: G.M.U. Reino Unido (camuflada como Meyer Inc.) de donde acabarían echándole por ser demasiado duro (en realidad, por saber demasiado. Escapó de dos atentados y se ocultó en este lugar, donde es temido y custodiado por los Razorboyz. Busca hacer partícipes a los agentes de Heracles de sus deseos de venganza, aunque duda de que estén a la altura de la misión.

Sus ojos brillan de ira y rabia mientras cuenta esta historia a los P.J. (con los que tiene ligeras muestras de desprecio):

- "Malditos y mil veces malditos... todavía me buscan ¿eh?. Pues bien ¿deseáis conocer algo sobre

Meyer Inc? Sir Douglas Hayes es un imbécil manejado por su mujer, quien a su vez es manejada por un tal profesor Unrath, un científico nazi que vive en Perú o en El Salvador o en uno de esos países hispanos... Meyer Inc. constituye la cabeza de una gigantesca corporación financiada con dinero procedente del narcotráfico. ¡Ah, que tiempos! Hace un año acabamos con la competencia, las pequeñas empresas tuvieron que rendirse ante nosotros. Ahora esa arpía controla en solitario casi la mitad del mercado británico... Participa en proyectos militares de alto secreto y el gobierno ni se entera...

Disponen de decenas de compañías subsidiarias: transportes, comunicaciones, inmobiliarias... pero el cerebro está en Meyer. Aquí mismo, en Glasgow.



El muelle 7, sector 3

Clave del plano:

- A- Posición del francotirador
- B- Barcaza de "El Gnomo"
- C- Los Razorboyz

MUTANTES

en la Sombra

No sé por qué os cuento todo esto, quizás porque veo cercano mi final... Tener que confiar en bastardos como vosotros para llevar a cabo mi venganza... Yo estuve en Heracles ¿sabíais?

Bien: Meyer Inc está siendo investigada en secreto por la Dirección General de la Competencia de la Comunidad Europea, yo me encargué de eso, tendrán grandes problemas dentro de poco (risita sardónica).

Otro dato: El domingo, en la catedral, se celebrará el funeral de Sir Douglas Hayes (nueva risita...).

Un pequeño chasquido en el exterior. Dolores Faulkner se incorpora como movida por un resorte, "¡Dulce Jesús!" grita y se arroja al exterior por un ventanal del camarote (destrozando parte de la pared en el proceso).

La cara del Gnomo se crispa en un gesto de rabia y dolor: "¡Aaaarghhh, un ataque al corazón!". En ese momento una explosión sacude la barcaza. El agua empieza a entrar a raudales. La parte que aún no se ha sumergido está ardiendo.

Nota: El Gnomo ha sido localizado por sus enemigos. Un submarinista acaba de colocar una carga explosiva en la barcaza. Otro ha lanzado un

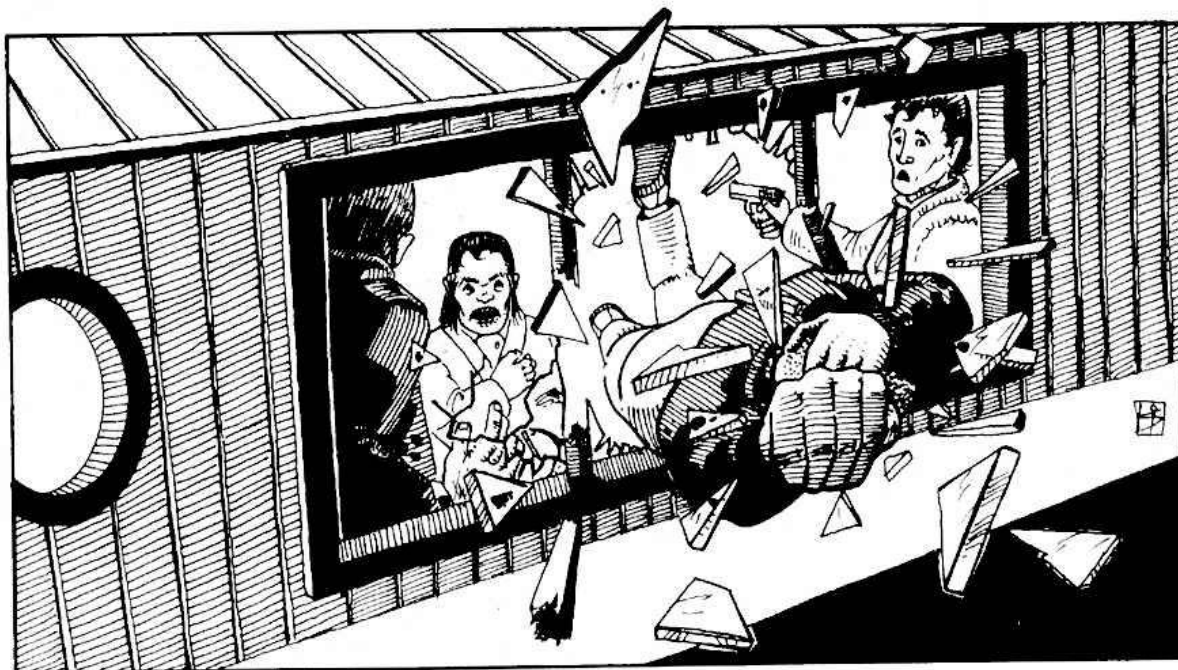
par de cócteles Molotov contra la cubierta. Un tercero espera encaramado en la chimenea de la fábrica en ruinas situada en el muelle de enfrente. Va armado con un Voere 2115, un rifle de francotirador. Se trata de mercenarios contratados en Londres para el trabajo, no saben nada y su misión es únicamente acabar con el Gnomo, pero si hay testigos... deberán trabajar un poco más.

A consecuencia de la explosión, los P.J. que no superen una tirada normal de destreza o fácil de supervivencia sufrirán 50 puntos de impacto (ver tabla de daños). El Gnomo morirá de la manera que prefieras, pero en cualquier caso no durará más de cuatro o cinco asaltos.

EN EL RIO

Como ya dijimos antes, la barcaza estaba anclada en un canal del río Clyde, en cuyas aguas se encontrarán en este momento los sufridos P.J. Está salvajemente contaminado y lo cierto es que... se puede pillar de todo, a discreción del D.J. Los submarinistas llevan unos cuchillos más bien normalitos.

Dolores saldrá buceando hacia el muelle opuesto. Si el asesino de la chimenea amenaza con provocar una seria masacre, despejará el camino a los P.J. (pero no antes de que éstos pasen un poco



Algo le dice a Dolores Faulkner que ha llegado la hora de darse un buen baño

de miedo). Al acabar con este enemigo advertirá de ello a los P.J. y se despedirá con un alegre *"¡Tranquilos, por San Paddy de Moloney que volveré!"*, fundiéndose en las sombras.

La zona es verdaderamente conflictiva (los índices de delincuencia más altos del Reino Unido) y aunque unos pocos disparos no llamarán demasiado la atención, si el tiroteo se prolonga demasiado acabará llegando un escuadrón de la policía preparado para lo peor.

INTERLUDIO

Solventado el problema, calmados los ánimos y repuestos nuestros investigadores, gozarán de algún día libre (¿o han ido demasiado lentos?) hasta el domingo. Podrán seguir con las investigaciones, solicitar refuerzos, equipo a los chicos de Charlie...

EN LA CATEDRAL

8 de diciembre de 1991, domingo. Los P.J. han podido pasar el tiempo de diversas maneras, desde que ocurrieron los últimos hechos descritos. En Meyer Inc., sin embargo, sólo habrán sido recibidos (en caso de intentarlo) por personal subalterno: ninguno de los altos ejecutivos (y menos el presidente o su esposa) estaban presentes. Se les invitará a esperar y concertar una cita a partir del lunes 9.

El servicio religioso de los domingos en la catedral se celebra a las doce horas. Si nuestros agentes llegan antes de tiempo (entre 11:30 y 11:45, hora a la que, por motivos de seguridad, se permitirá el acceso al público) podrán observar que se ha congregado gran cantidad de gente, personalidades importantes por lo que parece. Hay una discreta presencia policial (dos agentes uniformados custodian cada una de las puertas). A partir de las 11:45, los asistentes comenzarán a entrar y acomodarse. A las 12:00 exactamente empieza el servicio (presbiteriano, Iglesia o Kirk de Escocia).

Sir Douglas Hayes, su esposa y su nieto se encuentran en una de las primeras filas. Rodeados de (por lo que parece) secretarios, asistentes y guardaespaldas. Siguen atentamente el desarrollo de la ceremonia.

Las primeras filas se encuentran reservadas para las personalidades que puedan acudir. Los P.J. no podrán instalarse allí.

El interior de la catedral se encuentra bañado por la penumbra. Delgados rayos de luz se filtran desde las alturas a través de las vidrieras góticas. El coro entona un himno religioso: "Amazing Grace". Se respira un ambiente de profundo respeto.

Transcurren aproximadamente 30 minutos. El coro de la catedral les parecerá (a los agentes que entiendan de música) realmente bueno. A propósito: deberán permanecer en un discreto segundo plano para evitar llamar la atención... ¿O conocen y cantan los himnos empleados? En ese momento, junto al personaje más alejado del centro del grupo (si hay varios, al azar) se derrumbará con cierto estrépito un anciano caballero que se encontraba musitando sus oraciones. Un par de personas de la fila delantera (justo delante del P.J. en cuestión) se giran exigiendo silencio por medio de gestos.

iii Y alguien les dispara con un arma provista de silenciador !!!



Se trata de uno de los matones contratados por la esposa de Hayes que les ha reconocido ya que en el atentado contra "el Gnomo" se ocupó del cometido de vigilar toda la operación sin participar activamente en ella. Piensa que han descubierto el complot para acabar con sir Douglas. Intenta acabar con ellos para asegurar el éxito de su compañero y de esta forma hacer méritos ante la esposa y futura viuda. Los asesinos se han introducido en la catedral antes de su apertura gracias a sus disfraces y a la ayuda desinteresada de Mrs. Hayes.

MUTANTES

en la Sombra

La escena se repite de nuevo: mientras el pastor presbiteriano continúa su sermón sobre la conmutación de los diezmos, un nuevo P.N.J., justo al lado de aquel de nuestros agentes situado en el extremo opuesto al que se acaba de llevar un buen susto, se derrumba. Toda la fila delantera se vuelve indignada, solicitando silencio de forma ostensible.

Desde detrás de una de las columnas (rodeada en espiral por una escalera de caracol) un individuo semiculto, vestido de religioso les apunta con un arma. ¡Es hora de desbandarse!

Exactamente un minuto después (y en ese minuto puede ocurrir de todo) el propio sir Douglas Hayes se desploma. Otro francotirador (oculto tras el órgano, muy, muy arriba) acaba de asesinarle. Ahora sí que cunde el pánico, los asistentes comienzan a gritar y a correr hacia las puertas. Efectivamente los P.J. han acudido al servicio de difuntos de Hayes.

(Hayes muere, hagan lo que hagan, pues el segundo asesino no será descubierto antes de que realice su labor. Estos profesionales han sido contratados en los bajos fondos de Londres, junto con los submarinistas. No conocen nada de la operación, les pagan al contado y no extienden facturas).

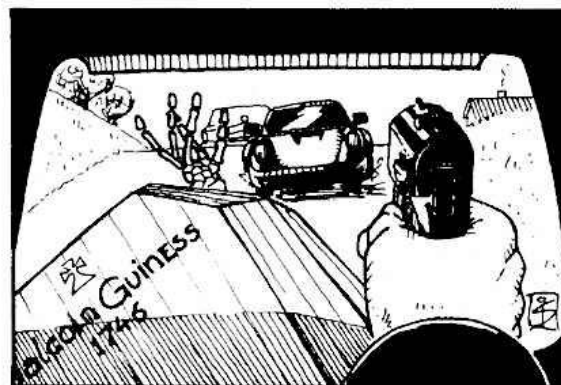
Si nuestros agentes entablan un tiroteo utilizando armas con silenciador (antes de que Hayes haya sido asesinado) ninguno de los presentes en la catedral caerá en la cuenta, salvo para girarse airados en petición de silencio y de mayor atención, que el predicador ha venido expresamente desde Edimburgo y se encuentran en lugar sagrado.

POSIBLE CONCLUSION DE LA ESCENA

Si los P.J. se han hecho notar (cosa que por otra parte será bastante probable) los guardaespaldas de Hayes y su mujer, dirigidos por el nieto (Percival Hayes) comenzarán su persecución, en la iglesia primero y posteriormente fuera de ella.

Realmente todo este grupo está en el ajo del asesinato, la persecución es para despistar a la policía sobre los auténticos asesinos, a fin de que estos puedan huir de la escena del crimen.

A 25 metros de la entrada de la Catedral, Percival y los guardaespaldas, disponen de 2 coches: un Porsche 911 Turbo y un Mercedes-Benz 190 E 2.5 16v. El Rolls de sir Douglas también está allí, pero a nadie se le ocurrirá utilizarlo para una persecución.



¿Descansarán en paz de una vez los restos de Malcolm Guinness?

La policía: se trata de 4 agentes (página 94 del libro básico de reglas) con 2 Ford Scorpio y armados con sendas H&K P7.

Los asesinos tratarán de fundirse con la multitud, agradecidos por la súbita aparición de los P.J.. Que lo consigan o no, dependerá del desarrollo de los acontecimientos.

De sumo interés para nuestros agentes resultará este hecho: junto a la puerta principal se encuentra aparcado un coche fúnebre con las llaves puestas. Tres ancianos operarios introducen un féretro en el mismo (se trata del cuerpo sin vida del eximio poeta escocés Malcolm Guinness, fallecido en 1746. Su sepultura de la cripta de la catedral está siendo renovada, ese es el motivo de su traslado). El modelo es un Rover Montego Kombi 2.0 GSI acondicionado a su especial uso.

Será muy fácil adelantar a la policía gracias a la ventaja que les llevan. En cuanto a los guardaespaldas: Percival abandonará la persecución tras infundir un poco de miedo a los P.J., o cuando oiga el primer disparo, pues no va armado. Los escoltas seguirán durante un trecho a nuestros agentes, pero sin arriesgarse. Después de todo su misión consiste en evitar que sean capturados por la policía. Aún así, intercambiarán los disparos necesarios.

Los P.J. intentarán perderse en las intrincadas calles de Glasgow. Por cierto, el mercado al aire libre de los domingos es famoso en toda la región.

INTERLUDIO

Tras una desenfadada persecución a través del casco urbano de Glasgow, los P.J. conseguirán deshacerse tanto de los guardias de Hayes como de la policía (y de los asesinos). De la policía, gracias a los guardaespaldas y de éstos gracias a su poco interés, la misma habilidad de los agentes y la velada ayuda del D.J.. Eso sí, no hay por qué restringir demasiado el tiroteo.

Comenzará una investigación policial sobre los hechos acaecidos en la catedral, siendo los principales sospechosos, según todos los indicios, un grupo extremista islámico apoyado por terroristas irlandeses. Los jugadores quizás sientan una ligera paranoia a partir de ahora, pero a no ser que se hayan "pasado" realmente, la policía no irá tras ellos (no han sido reconocidos). El asunto de la desaparición del cadáver de Malcolm Guinness supone también un duro golpe para la ciudadanía de Glasgow. Si la policía consigue recuperarlo (por ejemplo, porque ha sido abandonado en un lugar asequible) se lo anotará como un gran tanto en su lucha antiterrorista.

Actitud a partir de ahora de la viuda y nieto de Hayes (en absoluto desconsolados, todo sale como planearon): continuarán acudiendo normalmente al trabajo "como él hubiese deseado", sólo que vestidos de negro. El martes se celebrará el funeral en la más estricta intimidad.

MEYER INC.

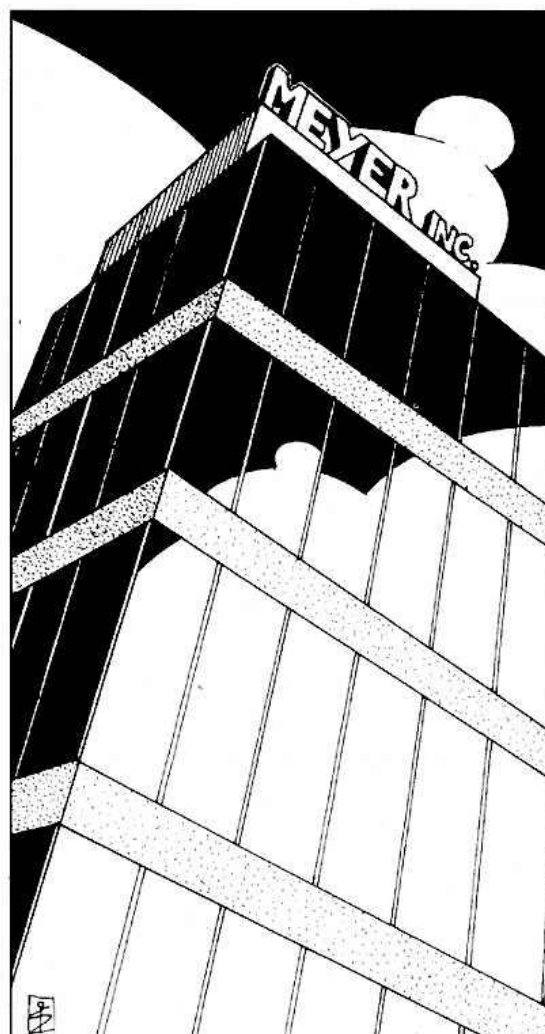
La historia: siguiendo una línea de actuación sugerida por un colaborador de Unrath hace algunos años, el grupo G.M.U. destina gran parte de sus beneficios procedentes del narcotráfico y de la venta ilegal de armas a la consolidación económica de grandes grupos de empresas desde las que operar. Una vez asegurada su posición en Suramérica, comenzaron su introducción en Europa. Por los problemas ya descritos en el "Informe G.M.U.", hasta ahora no han conseguido afianzarse en la propia Alemania.

De forma totalmente casual consiguieron un valioso punto de apoyo: uno de sus agentes, Bertha Ståhl, destinada en Inglaterra, sedujo a un importante hombre de negocios inglés, sir Douglas Hayes. Tras casarse con él, eliminó poco después a sus dos hijos, haciendo que pareciese un accidente. En estos momentos y ya nacionalizada británica, hablar de Bertha Ståhl es hablar del presidente ejecutivo de un

grupo de empresas ("trust" o "cartel") dirigidas desde Meyer Inc. las conexiones económicas dentro de este grupo son totalmente desconocidas para el gobierno británico y para el público en general. Su poder e influencia, si consiguen extenderse a toda Europa, llegaría a ser una impresionante baza en el juego de los G.M.U.

Tras la muerte de sir Douglas (aparentemente un atentado obra de extremistas árabes como represalia por un accidente causado por un barco de la compañía en el Golfo Pérsico) su desconsolada viuda se ha colocado en la posición que buscaba desde hacía años: dueña indiscutida de lo que puede llegar a ser un imperio económico.

El único descendiente vivo de sir Douglas, el joven Percival Hayes, está completamente bajo el poder de Bertha, tanto ideológica como sentimentalmente. Estos hechos son cuidadosamente ocultados al público; aparentemente se odian a muerte.



MUTANTES en la Sombra



Bertha Hayes y su hijastro, Percival

Los altos ejecutivos de Meyer Inc. son únicamente conscientes de la ilegalidad de su actuación en el ámbito económico: eliminación de los competidores por medios ilegales, creación de concentraciones de empresas prohibidas por la legislación de la Comunidad Económica Europea, abuso de su posición de empresa dominante en el mercado... No sospechan en absoluto de las demás actividades en que están implicados sus superiores, que van desde el espionaje a la emisión de moneda falsa, pasando por las ya conocidas de narcotráfico y venta de armas.

Un pequeño fallo de procedimiento va a crear grandes problemas a esta organización: su tardanza en eliminar a Dieter Teufel (a) "El Gnomó", el cual, sabedor de que su enfermo corazón acabaría con él a no tardar decidió arrastrar en su caída a todos aquellos que pudiera: alertó a las autoridades comunitarias enviándoles un maletín repleto de documentos reservados sobre las actividades menos ilegales de Meyer Inc.

LA BRIGADA J.M.K.

Procedentes de Bruselas y a punto de inspeccionar la factoría de Glasgow se encuentra un grupo de agentes de la Comisión (el órgano ejecutivo de la C.E.E.). Se trata de cinco inspectores y un grupo de apoyo, quince personas en total. Este es uno de los recién creados "grupos informativo-ejecutivos" al

amparo de la Dirección General IV. A diferencia de sus colegas (los más conocidos agentes informativos), estos nuevos equipos pueden no sólo realizar inspecciones sin previo aviso sobre empresas y personal de las mismas dentro de la Comunidad Europea sino también llevar a cabo acciones punitivas y tomar todo tipo de medidas defensivas y ofensivas. Su objetivo: evitar la creación de grandes trust dentro de la C.E. que puedan imponer monopolios de mercado. Se trata, en definitiva, de una especie de "contables de elite", preparados tanto para inspeccionar los archivos de las empresas en busca de irregularidades, como de manejar un subfusil. Los chicos de Bruselas no se andan con chiquitas.

El jefe de este comando (denominado Brigada John Maynard Keynes), la economista Marie Castel, tiene órdenes expresas de realizar una investigación a fondo (archivos, ordenadores, agendas) de la planta de Glasgow. Se prevé oposición, van preparados para neutralizarla y responder.

LINEA DE OPERACIONES

Los P.J. tienen al menos dos opciones para alcanzar las oficinas de Meyer Inc. (dónde los G.M.U. retienen secuestrada a Anna Lilienthal):

a) Pueden intentar concertar una cita con Bertha Hayes, "desconsolada" por la muerte de su marido, pero que continua al pie del cañón (dando ejemplo a sus subordinados de abnegación y sacrificio). Deberán devanarse los sesos para inventar una empresa que le interese lo suficiente como para hablar directamente con sus representantes. También pueden presentarse como periodistas o seguir otra opción igualmente razonable.

b) Tratar con Percival es más fácil. Acude todas las mañanas (a las 11 horas) a su despacho conduciendo un Porsche 911 (uno nuevo cada mes). Tiene la manía de entablar carreras con todo aquel vehículo que encuentre camino de la factoría. Si compiten limpiamente con él y hacen un buen papel, tendrán ya un pie dentro de las oficinas principales (lo que no quiere decir que Percival simpatice con ellos): este astuto joven hará ver que sí, pero si llega a sospechar de nuestros agentes aparecerá como víctima de la presidenta y procurará ganarse la confianza para traicionarles en el momento más inesperado.

LA FACTORIA

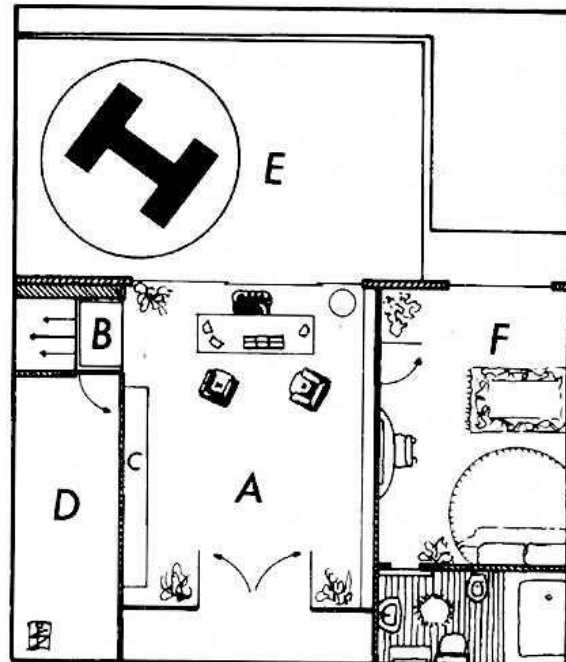
Se trata de un edificio de 12 plantas, rodeado de un amplio y cuidado jardín. Todo el conjunto se encuentra protegido por una verja electrificada que remata un muro de tres metros de altura. La verja mide un metro más. Existe una sola entrada a través de un puesto de control. Disponen así mismo de un helipuerto en la azotea, con un helicóptero preparado las 24 horas del día, un BO 105. El piso de la azotea es el ocupado, momentáneamente y por razones de seguridad por la familia Hayes, quienes tampoco pasan demasiado tiempo en Glasgow.

El conjunto de jardines se encuentra patrullado por grupos de vigilantes con perros adiestrados. De día 4 grupos (8 Doberman y 4 vigilantes) armados con Uzis. Por la noche esta cifra se dobla. En el puesto de guardia hay siempre otros 4 hombres al mando de un "oficial". Dentro del edificio, ante la puerta principal se encuentran dos hombres más y en cada piso hay además un encargado de seguridad (sólo durante el día). La última planta es de acceso restringido y tiene su propio grupo de vigilancia. La jornada de trabajo es de 8 a 15 horas. En caso de que los jugadores intenten un asalto frontal intentarán reducirlos y si lo consiguen...no avisarán a la policía. La siguiente escena sería la del despacho de Bertha con las modificaciones oportunas pasando seguidamente a "SECUESTRADOS".

En todas las entradas al edificio hay un sistema de seguridad parecido al de los aeropuertos: rayos X, detectores de explosivos, detectores de metales etc. Si los P.J. van armados el personal de seguridad les invitará amablemente a que dejen sus armas, les serán devueltas a la salida. Las órdenes al respecto de la señora Hayes son MUY ESTRUCTURADAS, bajo ningún concepto se permitirá el acceso a las instalaciones de la Meyer de personas armadas. Todas estas medidas de seguridad son claramente visibles desde el exterior de modo que los P.J. podrán dejar sus armas en sus coches y evitarse situaciones embarazosas.

En el interior del edificio tenemos: **Piso 1**, recepción y central de seguridad, área de esparcimiento para los empleados, comedor, etc. **Pisos 2, 3 y 4**, ocupados por las oficinas dedicadas a contabilidad y gestión de los negocios de la firma. **Pisos 5, 6 y 7**, en ellos se desarrolla toda la labor de diseño y experimentación sobre nuevos sistemas informáticos. **Piso 8**, dedicado a las labores de investigación y diseño más avanzadas, a la tecnología que se empleará dentro de algunos años. **Pisos 9 y**

EL DESPACHO DE BERTHA HAYES



- A- Oficina de Bertha
- B- Ascensor privado y acceso a la habitación oculta
- C- Terrario
- D- Compartimento secreto tras el terrario
- E- Helipuerto
- F- Habitaciones privadas de Bertha

10, destinados a despachos de los ejecutivos de la firma. Algunos de los que trabajan en el piso 10 están al corriente de los turbios manejos de la empresa, pero únicamente en lo que se refiere al aspecto económico. **Pisos 11 y 12**, reservados para el uso de la familia Hayes, sus invitados y su cuerpo de seguridad.

Los sistemas de seguridad empleados en la factoría incluyen: un sensor de infrarrojos en el extremo superior de la verja que rodea el jardín; cámaras adaptadas para visión nocturna que cubren todo el exterior del edificio (manejadas desde una central en la entrada o directamente desde el despacho de Bertha); idéntico tipo de cámaras para el interior del mismo; sensores de calor para los pisos 2 al 10 (que permanecen desocupados durante la noche) y un sistema especial de detección de vibraciones en los dos últimos pisos. Por lo tanto, introducirse en el

interior de Meyer significa, en la mayoría de los casos, ser detectados. Seguridad informará directamente a Bertha (obedecen sus órdenes, son personal de la organización G.M.U.) e intentarán hacerlos prisioneros, en caso de suponer un serio problema y como último remedio avisarán a la policía, con la que mantienen línea directa. Las autoridades han sido alertadas sobre un posible atentado contra Meyer Inc., por esa misma razón Bertha, sir Douglas y Percival pasaron a vivir a la propia empresa. Por cierto, los cristales del despacho de Bertha en el piso 12 están blindados tanto contra ataques físicos (disparos, p. ej.) como contra escuchas por medio de micrófonos direccionales. Los rastreos en el despacho están a la orden del día, cada ocho horas se realiza un "barrido" en busca de micrófonos. Sobrepassar las medidas de seguridad en los sistemas informáticos sólo será posible tras superar una tirada de Informática en Imposible siempre que se cuente con el equipo adecuado (equipo hacker).

El sistema eléctrico se encuentra en el sótano junto a un grupo de generadores de emergencia que entran en funcionamiento 1D20/5 segundos tras el apagón (redondeando hacia abajo). Existen dos sistemas de emergencia, no sólo uno. Si se produce un segundo apagón es alertada automáticamente la policía.

El empleo de determinados poderes mutantes, como por ejemplo el propio de los Viajeros Astrales, puede dar lugar a que los P.J. obtengan la anterior y aún más información. Este hecho queda a juicio del D.J., quien ofrecerá más información al azar (por ejemplo una conversación telefónica sostenida por Bertha con alguna empresa a la que domine, una escena romántica con Percival, una llamada desde Brasil,...). El descubrimiento de **hechos realmente importantes** (como el lugar donde se encuentra Anna) quedará sujeto a que los agentes realicen las acciones adecuadas (examinar la oficina de Bertha y lo que hay tras sus paredes, por ejemplo).

EL DESPACHO DE BERTHA HAYES / STHÄL

Es una gran oficina (15 x 3 x 10) decorada por Le Cocq. El estilo futurista recuerda al puente de mando de la Enterprise (Star Trek). Tras cruzar la puerta del mismo y caminar diez metros sobre un suelo cubierto de alfombras persas se puede observar el enorme escritorio de Bertha Hayes sobre el que se encuentran tres terminales de ordenador y un panel con monitores de televisión desde donde puede controlar

cualquiera de los rincones del edificio. Los visitantes pasan (sin saberlo) a través de un scanner disimulado junto a la puerta del despacho capaz de detectar todo tipo de objetos metálicos ocultos. Esta información aparece en un monitor (naturalmente fuera de la vista de los P.J.).

La pared a su espalda esta hecha completamente de cristal blindado y da a la azotea, donde Mrs. Hayes dispone de un helicóptero con su piloto y dos gorilas que se pasan las horas muertas fumando y charlando aburridos.

Junto a la pared, a la derecha del escritorio puede verse un curioso objeto: un enorme terrario de cristal dividido en compartimentos, con adorables animalillos como arañas venenosas sudamericanas (un D20) de la especie más agresiva y peligrosa. Por desgracia para todo visitante incauto y no deseado, no están a la vista, sino en un compartimento oculto que puede abrirse presionando un botoncito del escritorio. Lo que se ofrece a la vista es un inocente terrario con lagartijas comunes.

Sin embargo, la joya del despacho de Bertha (aparte de media docena de cuadros de gran valor) consiste en lo que no se ve: Le Cocq ha conseguido disimular una habitación, justo tras el terrario, donde puede ocultar todo tipo de materias reservadas. Este zulo sólo podría localizarse merced a cuidadosas mediciones del exterior y el interior de la habitación, nunca a simple vista. En estos momentos esa habitación está ocupada por una Anna Lilienthal atada y amordazada y por dos indios con cerbatanas (drogados con Chain A. Los dardos que utilizan han sido impregnados con Chain C, también llevan machetes).

A la misma se accede a través del ascensor personal de Bertha, un cilindro metálico junto al terrario. Al entrar en él, si durante 5 segundos no se pulsa ningún botón, su cabina se desplaza lateralmente y permite el paso. Este ascensor conduce directamente y a gran velocidad al nivel de la planta baja, junto a la puerta principal en el interior del edificio.

SECUESTRADOS

Como ya hemos dicho, los P.J. disponen de varias vías para llegar al despacho de Bertha (aparte del asalto frontal y la introducción subrepticia).

Tras unos minutos de amistosa conversación sobre negocios, Mrs. Hayes y Percival serán alertados

por medio de una llamada sobre la verdadera identidad de sus interlocutores. Tras jugar con ellos al gato y al ratón durante unos minutos más, Bertha oprimirá un botón de su escritorio. Esta es la señal para que los indios esclavizados con la CHAIN A, lancen sus emponzoñados dardos contra los agentes (a través de disimuladas aberturas de la pared de la habitación secreta). Al mismo tiempo surge en la parte frontal del escritorio una placa protectora de plástiacero transparente (que absorberá 160 puntos de vida antes de romperse en mil pedazos). Si se ve muy amenazada soltará también la tarántulas (Unrath la inmunizó hace años contra sus picaduras) mediante un botón en su escritorio que abre las paredes del terrario. Los guardaespaldas (2 + 1 piloto en la azotea, 2 en la antesala del secretario) intervendrán ante cualquier grito (tardando 1 asalto, 5 segundos). Percival, quien se encuentra también allí, al lado de Bertha, se verá incluido en la refriega. No va armado, él mismo es su mejor arma.

Bertha intentará por todos los medios hacerse con los P.J. (más o menos enteros) a fin de que pasen a engrosar sus filas. Evitará en la medida de lo posible cualquier tipo de tiroteo pero agotará todos sus recursos para impedir su salida del despacho.

Una difícil situación para que la manejen nuestros valientes mutantes. Si consiguen superarla se verán premiados por la inmediata irrupción de la brigada J.M.K. Si, como es más lógico, caen ante un enemigo superior, sucederá lo siguiente:

Aturdidos y drogados son introducidos en la habitación secreta junto con Anna y los dos indios, que les vigilarán constantemente. Transcurren unas horas durante las cuales el efecto de la Chain C se irá disipando (pero el nivel de dificultad de sus acciones subirá dos niveles durante la hora posterior al momento en que recuperen la consciencia, la droga les dejará aturdidos todo ese tiempo).

Los agentes verán aparecer por la puerta (recuerda que ellos no sabrán dónde se encuentran) a Bertha y Percival que les observan detenidamente, de hecho les están... evaluando.

Bertha elige al aún aturdido personaje masculino con mayor carisma (o a quien tenga el rasgo especial "simpatía miembros del sexo opuesto", a elegir por el D.J.) y se aleja con él cerrando la puerta al salir.

Percival se fijará en cualquier P.J. femenino: tras dar rienda suelta a lo más violento de sus

instintos repartiendo patadas en la boca al azar a los semidrogados agentes se prepara para torturar a todas las chicas del grupo en ordenada sucesión. Si sólo está Anna disponible, tras apagar unos cigarrillos en su cuerpo y romperle algún hueso comenzará a ponerse realmente desagradable.

Bertha Stähle tras arrojar al infortunado P.J. a su ducha da rienda suelta a la mujer apasionada que es en el fondo: *"te deseé desde el primer momento en que te vi, ámame mientras Percival se divierte ahí dentro..."* Luego arrastra al anonadado P.J. hacia su dormitorio. El mutante intentará reaccionar (con todos los niveles de dificultad elevados ahora un nivel para acciones físicas y dos para las mentales) mientras va siendo desnudado rápidamente.

Ante cualquier incoherente balbuceo, la Stähle replicará: *"no hables... me excitas más"* y ante cualquier torpe intento de huida esgrimirá la WALTHER P.P.K. que lleva en el ligero. De las demás incoherentes maniobras se ocupa con gran soltura.

LIBERACION

Han pasado cinco minutos desde que Bertha y Percival comenzaron su diversión particular, se oye un violento portazo y una encolerizada Marie Castel irrumpe en el despacho. Percival se encuentra ocupado en la habitación secreta, Bertha no está para ocuparse de ruidos. La brigada J.M.K. comienza un minucioso registro del despacho. Treinta segundos después aparecen en el dormitorio, son cinco, todos vestidos con gabardina gris y armados con SIG SAUER P225. Los otros diez se han ocupado de neutralizar al personal de seguridad mediante una operación sorpresa. Aunque los P.J. todavía no lo saben, el mismísimo Servicio M británico ha sido alertado de la operación y, actuando como refuerzos, se encuentran desplegados en la entrada principal de Meyer Inc. (se trata de dos vehículos blindados con 12 hombres a bordo, entre ellos el propio Sir Samuel McPherson, V.C. dirigente de este alto y ultrasecreto servicio secreto de Su Majestad).

La razón de la presencia aquí del servicio M británico se debe a una filtración facilitada por la propia Dolores Faulkner (u otro Wild Geese) que, como veremos, tiene su razón de ser.

Bertha es detenida. Los contables de elite registran la oficina de arriba abajo, confiscan sus ficheros, etc. El P.J. disponible junto con la Stähle es interrogado fugazmente y puede dirigir a los

MUTANTES

en la Sombra

investigadores hacia la habitación oculta donde, si son capaces de entrar, encontrarán a Percival enfrascado en sus violentas fechorías y a dos indios que se les echan encima armados con machetes.

CONCLUSION

Estas son las consecuencias del raid sobre Meyer Inc: toda la estructura de los G.M.U. en Gran Bretaña (al menos la económica y gran parte de la operativa, excepto algún que otro agente sin importancia) ha quedado dismantelada. Bertha queda detenida y será sentenciada a veinte años por todos sus delitos, lo mismo ocurrirá con Percival si nadie se encarga antes de él; por supuesto escaparán de la cárcel al cabo de pocos días para pesadilla de nuestros agentes.

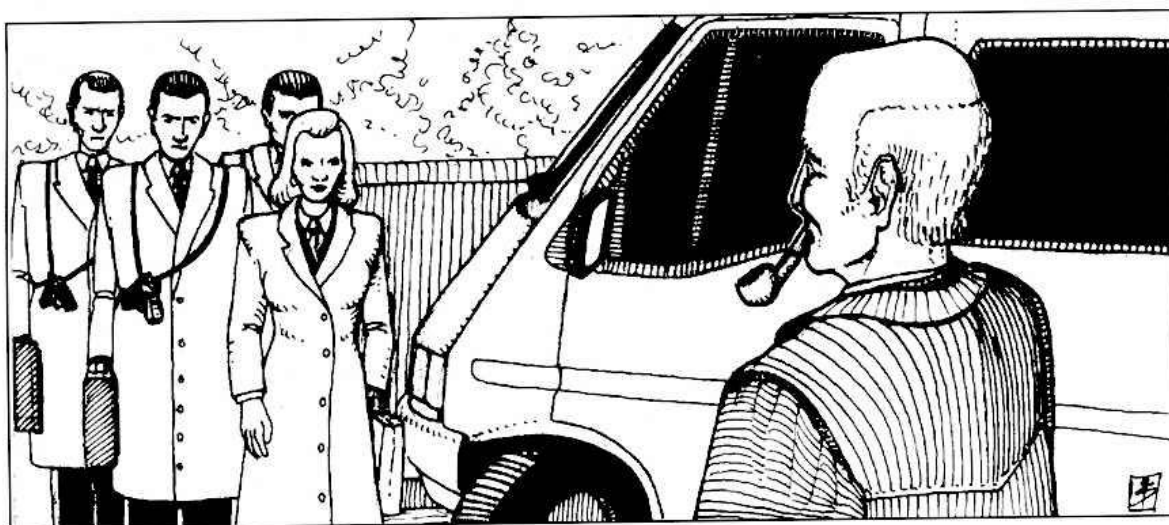
Tras acompañar como escolta a los agentes de Heracles hasta la entrada, los investigadores de la Comisión parten de nuevo hacia Bruselas con la satisfacción del deber cumplido. Antes de alejarse y tras dejar a los P.J. en manos de sir Samuel McPherson, la señorita Castel les dirige unas palabras de aprecio: sin ellos nunca hubiesen podido encontrar la habitación secreta (está claro que no se encuentra al corriente de los hechos, cree que son agentes del M.I.5 o el M.I.6 recién liberados de una banda mafiosa y piensa que les está haciendo un favor cuando realmente les entrega en manos de sus enemigos, cosa que los P.J. tampoco sospechan).

DE NUEVO SECUESTRADOS

- "De modo que nuestro informador no mintió. Bien, bien, sigannos, muchachos..." son las frases que, de boca de sir Samuel, harán salir a nuestros agentes completamente de su sopor. Mientras ven alejarse a sus salvadores se ven repentinamente encañonados por seis armas, cuatro mentes mutantes se concentran sobre ellos (dos de ellos lectores mentales y los otros, controladores de voluntad). Sir Samuel blande su pipa y Mr. Lyndon, su asistente, le ofrece fuego.

Se les invita a subir a los vehículos blindados (la mitad de los supervivientes en cada uno). Sigue un corto viaje. Tras él son obligados a bajar de sus transportes, se encuentran en el interior de lo que parece ser un almacén portuario abandonado.

- "Son ustedes conscientes de que cualquier tipo de oposición convertiría esto en una carnicería" susurra Mr. Lyndon. "Les garantizamos que serán bien tratados, pero necesitamos de su cooperación. Todos ustedes incluida la señorita Lilienthal deberán ser nuestros huéspedes, por una temporada al menos, luego serán liberados. Acompáñennos ahora. Sin crear problemas". Sir Samuel se dedica mientras tanto a examinar uno de los varios maletines repletos de documentos y discos de ordenador que le facilitaron los J.M.K. Una puerta se abre en la pared del almacén y los P.J. son conducidos por un estrecho muelle. No se ve a nadie en los alrededores. Se trata efectivamente de un puerto. Se encaminan hacia un



Los chicos de la Brigada J.M.K. se dirigen hacia Sir Samuel MacPherson con la satisfacción del deber cumplido

hovercraft: "Claymore" es el nombre de la embarcación. Su tripulación viste uniforme de la Royal Navy.

Durante el trayecto (seis horas) a través de un embravecido mar y con un tiempo que presagia tormenta, nuestros agentes tendrán a su disposición un amplio camarote para todos ellos (una sala de reuniones plagada de micrófonos, bajo la cubierta principal). Son objeto en todo momento de un trato correcto. Cuando lleven algo más de un cuarto de hora a bordo entrarán en la misma sir Samuel y Mr Lyndon, quienes comenzarán un interrogatorio disfrazado de conversación. Sir Samuel juega el papel de "amistoso superior" y Mr. Lyndon el de "tipo duro y/o desagradable". Las preguntas irán desde el "¿cómo se encuentran ustedes?" al más genérico "cuéntennoslo todo, se lo digo por su bien, muchachos..."

El hovercraft se aproximará a una isla, posiblemente una de las Hébridas exteriores (quizá la pequeña isla de Eriskay). Al desembarcar en una pequeña cala rocosa oculta al abrigo de todas las miradas, comienzan a escuchar un extraño gemido que va creciendo en intensidad. Sólo sir Samuel y Mr. Lyndon se encuentran junto a ellos. El hovercraft se aleja. El origen del gemido aparece en un caos de ritmo y música: vestidos con el traje típico de las Highlands, cinco gaiteros marchan hacia ellos tocando una serie de jigas, marchas, reels y strathspeys. Sir Samuel y Mr. Lyndon intercambian una divertida mirada de complicidad y comienzan a caminar hacia unas rocas cercanas. Las rocas se abren para recibirlos revelando la entrada a una base subterránea secreta.

Mientras avanzan por los túneles del complejo subterráneo (siempre seguidos por los incansables gaiteros) se cruzan con diversas personas que, tras saludar a los dos altos cargos, les dirigen unas rápidas y regocijadas miradas. Como pueden observar, el personal de la base se compone en su mayor parte de técnicos y funcionarios militares (no van armados) y, a la vista por lo menos, aparecen pocas personas armadas.

Una vez en el despacho de sir Samuel se les invita a acomodarse. Mr. Lyndon sirve unos vasos de whisky y se retira a una terminal de ordenador situada en un rincón para examinar la información facilitada por los JMK. Los gaiteros siguen tocando a medio metro por detrás de los agentes.

- "¿Sorprendidos acaso?" (pregunta sir Samuel). "Son ustedes los primeros agentes de Heracles y unas de las primeras personas en el mundo en

experimentar las consecuencias de lo que hemos dado en llamar 'efecto targe'. Lo descubrimos por casualidad hace algunas semanas... prueben, prueben ustedes a utilizar sus poderes mutantes..."

Es posible que los P.J. hayan pensado en esa posibilidad hace bastante tiempo, pues bien, desde el mismo momento en que comienzan a escuchar a los gaiteros les será completamente IMPOSIBLE utilizar sus poderes a no ser que superen una tirada de voluntad a nivel de dificultad... Imposible. Los asaltos necesarios son tres y la concentración claramente visible para cualquier observador (el mutante críspa sus puños, se le congestiona la cara, se dobla sobre sí mismo...)

Excepción: si se encuentra en el grupo algún agente escocés nativo de las Highlands (el noroeste de Escocia), por afinidad (está acostumbrado al sonido desde pequeño), actuará como sus niveles de mutación a la mitad, pero se concentra en un asalto y sin necesidad de tirada de voluntad. Las gaitas empleadas no son normales, se les ha acoplado un dispositivo de ultrasonidos que amplifica sus efectos impidiendo la profunda concentración necesaria para activar un poder mutante.

Por supuesto, todo comprensible deseo de escapar chocará con la oposición tanto de sir Samuel como de su asistente (y de sus WALTHER PPK). Los soldados presentes en el complejo (policía militar de elite) utilizan porras y armas cortas. Una acción violenta en esas condiciones consistiría una auténtica locura.

- "Se trata de ultrasonidos o, más concretamente, de emisiones subsónicas. Dificultan enormemente la concentración necesaria para activar cualquier poder mutante. Los japoneses están trabajando en algo parecido... Continuamos investigando sobre el particular, ... de momento sólo sabemos que únicamente este tipo de instrumentos (highland pipes, con alguna pequeña modificación electrónica) produce estos efectos."

Mr. Lyndon palidece en su rincón: por lo visto la magnitud de lo revelado en los informes (entre los que se encuentran los originales que copió el pobre Jonas en el primer módulo) le ha sorprendido. Tras lanzar unas ahogadas exclamaciones, continúa con su labor.

Los agentes son invitados a retirarse. Suena uno de los teléfonos; justo cuando se encuentran en el umbral del despacho de sir Samuel pueden oír

MUTANTES

en la Sombra

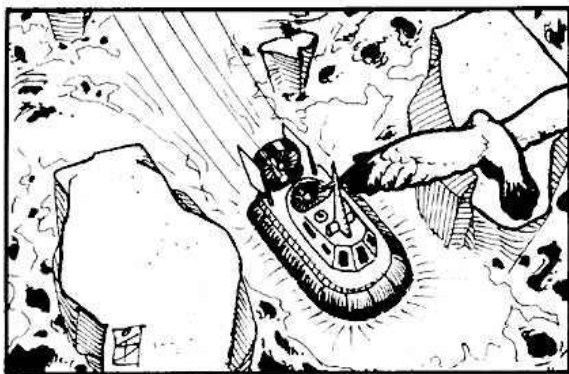
cómo este por lo demás apacible personaje comienza una agria discusión con su interlocutor. Tras varios "¡¡¡NI HABLAR DE ELLO!!!" consecutivos cuelga brutalmente el auricular. Nadie se atreve a moverse. Durante unos segundos el silencio es absoluto. Suena de nuevo el teléfono y esta vez sí Samuel tras oír las primeras palabras se pone de pie como movido por un resorte y se cuadra militarmente. No contesta ni una sola vez, pero puede versele asentir repetidamente y de forma muy respetuosa.

-*"Mr. Lyndon, vamos a recibir a un par de caballeros del C.D.F.C. Llegarán aproximadamente dentro de una hora"* dirigiéndose a los P.J. continúa: *"Y lo siento hijos, pero vienen a por vosotros. No he podido evitarlo."*

La siguiente hora transcurre en una biblioteca, en cada esquina monta guardia un policía militar. Los gaiteros (que se van relevando) continúan tocando. Aparecen los hombres del C.D.F.C. (gafas de sol, gabardinas de cuero negro, sombreros) junto con Mr. Lyndon (a quien parecen conocer de hace tiempo). Salen de la base y se dirigen hacia un pequeño embarcadero donde espera el "Claymore". Sir Samuel se despide de ellos casi con afecto.

Precedidos por el ayudante de sir Samuel y los hombres del C.D.F.C. y seguidos hasta la pasarela por los incansables gaiteros (cuyo propósito no parecen comprender los recién llegados, lo cual puede provocar una escena bastante graciosa) embarcan en el hovercraft. Toda la operación ha sido supervisada por las ametralladoras de sus tripulantes. Próximo destino: un submarino atómico norteamericano que les espera a diez millas de la isla. Y de allí a Boulder, Colorado.

Su suerte parece estar echada.



WILD GEESE EN ACCION

Martes, diez de diciembre, algunas horas antes del amanecer. El oleaje crece hasta adquirir unas dimensiones salvajes. Las negras olas rompen contra la embarcación que, sin embargo, aumenta todavía más su velocidad. Lluve en el exterior.

Se hace completamente necesaria para los P.J. una tiradita de Fuerza a nivel Difícil para evitar las consecuencias de un terrible mareo. Consecuencias de fallar esta tirada: pierden un nivel en todas sus características, precisando además de continuos viajes a los servicios.

Un pequeño islote se vislumbra gracias a los intermitentes fogonazos de los relámpagos. En la cubierta superior se oyen unos gritos apagados. A través de los ventanales de la sala donde se encuentran podrán ver a dos figuras que se precipitan (obviamente de manera involuntaria) hacia la cercana costa. Inmediatamente después se abre la puerta del camarote ... ¡¡¡ DOLORES FAULKNER !!! Seguida de Mr. Lyndon y del capitán del Claymore y armada con una gran botella de champán.

-*"Parece que estáis todos bien. Ocupaos de ellos, ahora me toca a mi tirarme por la borda. Adiós y cuide de ellos, Mrs. Faulkner ... ¡y por San Patricio de Clonmacnoise !, ¡ que dejen ya de tocar esos gaiteros !"*, exclama Mr. Lyndon alejándose. Poco después es claramente visible braceando junto con los hombres del C.D.F.C. en dirección al islote.

Para saciar la curiosidad de tus jugadores: **TODA LA TRIPULACION DEL HOVERCRAFT ESTABA COMPUESTA POR INFILTRADOS DE LOS WILD GEESE.. MR. LYNDON INCLUIDO.**

Dolores les explica, mientras toman unas copitas de champán para reanimarse, que Mr. Lyndon es realmente un alto cargo de su organización infiltrado en el servicio M británico. A partir de ahora el hovercraft varía su rumbo y se dirige directamente hacia el sur. Hacia Irlanda.

Amanece mientras continúan su travesía. Un clima de relajación y tranquilidad se extiende a través del puente de mando, incluso la tormenta ha amainado. Se encuentran a cinco escasas millas de las costas de Donegal. Al parecer han logrado su objetivo.

Nada más engañoso: el capitán ordena amornar la marcha pues se acercan a un peligroso grupo de arrecifes (se trata de las Uñas del Diablo, donde

realizó penitencia durante cincuenta años, siendo tentado a diario por el Maligno, San Dubhdarra de Dunleary en el siglo VI). De repente, surgiendo a través de la bruma aparece la silueta de un nuevo enemigo, concretamente otro hovercraft idéntico en todos los detalles al suyo propio. Cierra la salida del canal a quinientos metros frente a ellos, no hay espacio para dar media vuelta. La única solución parece seguir de frente.

A estribor, casi oculto por la espuma marina, existe un pequeño paso sólo conocido por el capitán del hovercraft de nuestros agentes. La maniobra para evadirse por él implica una tirada de pilotar a nivel de dificultad muy difícil, en caso de fallar el piloto esta tirada, la embarcación no habrá conseguido realizar tan brusco giro y se abalanzará hacia su cada vez más cercano enemigo. En este punto el capitán del navío perseguidor reniega de toda posible vocación de mártir, incluso de heroico mártir, y gira bruscamente permitiendo a la embarcación secuestrada por los W.G. ganar unos preciosos cientos de metros.

Si el capitán consiguió salir por el estrecho pasó entre los arrecifes el resultado será exactamente el mismo.

Quedan cuatro millas hasta la costa. Merced a las hábiles maniobras de nuestro capitán (que conoce estas aguas como la palma de su mano) la diferencia entre ambos hovercrafts es ahora de casi 250 metros.

Las ametralladoras del más rezagado comienzan a escupir plomo. El cristal frontal del puente de mando es alcanzado por metralla proveniente de una explosión en la proa de la embarcación (les disparan proyectiles con un lanzagranadas emplazado en el navío perseguidor. No intentan volarles en mil pedazos, sólo detenerles). El pecho del capitán recibe el impacto de un trozo de metal del tamaño de una pelota de baseball... necesita una exitosa tirada de primeros auxilios en difícil para que no pase a mejor vida en cuatro asaltos. Por cierto, Dolores no sabe pilotar el aparato y está muy ocupada dirigiendo a sus hombres. Se necesita un nuevo piloto ¡y urgentemente! el rumbo les lleva directamente a una segura colisión con una de las "Uñas del Diablo"; la maniobra de evasión pertinente consiste en una tirada de navegación a nivel Muy Difícil (el candidato a piloto o tiene un buen nivel, o se gasta puntos de orgullo).

En caso de impactar malamente contra el



arrecife... bien, un hovercraft menos (total, era inglés) y nuestros P.J. y P.N.J. a bordo del mismo deberán realizar sendas tiradas de nadar en nivel de dificultad difícil (debido a que están sumergidos, entre piezas destrozadas y junto a unas rocas). Esta maniobra representa la dificultad de escapar del amasijo de hierros, por lo tanto los personajes que vistan chalecos salvavidas verán elevada la dificultad en un nivel. Como contrapartida, para mantenerse a flote no deberán realizar ningún tipo de tirada. Los que no lleven chaleco tirarán en Normal para alejarse nadando y los que no sepan nadar ...pág. 34 del libro de reglas. A propósito: estaría bien que alguien se ocupase del capitán.

Los enemigos se acercan, están casi encima de ellos cuando aparecen dos helicópteros de la armada irlandesa. El oficial británico decide ahorrar problemas al Primer Ministro y se retira. Los supervivientes son rescatados por los helicópteros y depositados sanos y salvos en la costa.

En el caso de que hayan conseguido escapar a la amenaza de las "Uñas del Diablo", la persecución continuará durante otros frenéticos cinco minutos en

MUTANTES

en la Sombra

los que la labor de pilotaje del "nuevo capitán" se ve grandemente dificultada por los proyectiles que lanza el hovercraft perseguidor. Transcurridos esos minutos aparecerán los helicópteros de la armada irlandesa haciendo, como en el párrafo anterior, que se retiren los británicos.

El hovercraft continua a toda velocidad hacia las playas de Donegal. En una discreta y desierta cala realizan el desembarco, diversos vehículos les esperan. Lilienthal, que conduce un camión militar, se abalanza desde la cabina para abrazar a Anna. Intenta disimular infructuosamente un Fa Mas bajo su gabardina. Saluda con toda efusión a los P.J. tras comprobar el buen estado de su hija.

La caravana de vehículos se dirige a toda velocidad a la base secreta de los W.G. que se encuentra entre Limerick y Clonmel. Una vez allí y por imperativo de la política Wild Geese (necesitan ocultar a todo el personal evadido del servicio M británico y volver a infiltrarlos) permanecen durante unos días en una casa de campo con la única compañía de Dolores, Lilienthal, Anna, el capitán y el profesor O'Brian (el líder de los W.G.) además de cuatro agentes de seguridad. Durante este tiempo podrán estudiar detenidamente el conjunto de información que consiguieron de manos de los británicos (la maleta que la brigada J.M.K. consiguió de las oficinas de Meyer Inc.).

CASI UNA CONCLUSION

Durante la estancia de los P.J. en la casa de campo de O'Brian tendrán oportunidad de trabajar con el contenido del maletín. Disponen de un par de terminales de ordenador y la enorme biblioteca del anciano (nacido en 1.895) profesor irlandés, dedicada en su casi totalidad a la antropología, lingüística, geografía e historia. El resto de los habitantes de la casa se encontrarán demasiado atareados como para ayudarles: O'Brian, Dolores y dos de los cuatro agentes se encuentran permanentemente reunidos (los otros dos agentes realizan labores de vigilancia). El tumulto en las habitaciones donde trabajan los W.G. es incesante: llamadas de teléfono, conversaciones nocturnas, visitantes anónimos... se rumorea que Kirchschlaeger, el responsable de Heracles/Islands Británicas y el propio K1 van a acudir. Lilienthal y Anna han marchado hacia Dublín, donde preparan unos "asuntillos". Volverán dentro de poco.

Los agentes necesitarán poner prueba sus conocimientos de informática (nivel de dificultad

normal) para acceder a la parte interesante de tal montaña de datos. Para interpretar la información y poder llegar a conclusiones útiles, se pueden utilizar las siguientes habilidades (todas las tiradas son normales).

-Economía: Una tirada acertada permitirá descubrir lo siguiente (en inglés, por cierto):

Categoría de éxito 0: Como quizás supieran ya, Meyer Inc. consistía en una simple empresa tapadera destinada a infiltrarse a los más altos niveles de las empresas de importancia estratégica para el Reino Unido. Recibía financiación exterior, siendo el centro de una serie de maniobras (fraudulentas e ilegales) para concentrar en manos del grupo G.M.U. un sector muy importante de la economía británica al que seguirían otros.

Categoría de éxito +1/+2: Toda la información anterior y además: La financiación exterior provenía de Suramérica, más concretamente de diversos canales conectados con el narcotráfico y la venta de armas. Entre los proyectos futuros (en Reino Unido y el resto de Europa) destacan la agitación y propaganda con fines políticos, la desestabilización económica, financiación de organizaciones paramilitares fascistas; operaciones de corrupción a gran escala...

Categoría de éxito +3 ó mejor: Todo lo anterior y además: Consiguen encontrar el nombre del personaje aparentemente al frente de todo: Karl Unrath, ciudadano brasileño (en el ordenador aparece también como boliviano, peruano, argentino, chileno y venezolano). Se le designa en ocasiones únicamente como "el profesor".

Su centro de actividades (el económico al menos) parece encontrarse en un complejo metalúrgico (acerías y fundiciones) en la ciudad brasileña de Manaus. Aparece también, con todos sus detalles, la red de empresas reunidas (similar a la británica) que se estaba creando en Alemania y Francia. Una tirada de derecho (dificultad normal) permitirá saber que esto es lo que buscaba la brigada J.M.K. y lo que estará desmantelando en estos momentos. Encontrarán también referencias a un importante envío: el barco "Joint Venture" partió de Glasgow el día 5 con "el cargamento" rumbo al puerto de Cayenne, en la Guayana Francesa, a bordo iba Le Cocq y un agente denominado "La llave".

Entre los papeles, fotocopias, recibos, microfilmes ... y con una tirada (para ordenarlos y

examinar únicamente lo interesante) de **Archivos y Bibliotecas** podrán obtener la siguiente información en alemán:

Categoría de Éxito 0: Le Cocq acudió a Viena para hacerse con un agente mutante denominado "La llave". Posteriormente debía ir a Glasgow para encargarse de un barco con destino a la Guayana Francesa. Como añadido: acabar con Jonas (definido como una molestia menor) y contactar con Lilienthal.

Categoría de Éxito +1/+2: El envío trasladado en ese barco consistía en material electrónico no especificado. Aparece también como "la copia".

Categoría de Éxito 3 ó mejor: La fecha de llegada del barco se estima que sea el día 13 de diciembre.

OTROS INDICIOS

Más información valiosa puede obtenerse de la siguiente manera:

Utilizando la habilidad Antropología a un nivel de dificultad Muy Difícil. Un examen de los indios aparecidos hasta el momento permite descubrir que han sido reclutados en la zona fronteriza entre Brasil y la Guayana Francesa. O'Brian puede ayudar a los P.J.s por esta vez (la antropología es su pasión). Si no desean molestarle, utilizar su biblioteca (Archivos y Bibliotecas a un nivel de dificultad Normal) llevará al mismo resultado.

Utilizando la habilidad Geografía a nivel de dificultad Normal o Archivos y Bibliotecas a nivel de dificultad Fácil podrán obtener los siguientes datos sobre la Guayana Francesa: se trata de un Departamento francés de ultramar, situado en el NE de América del sur, entre el océano Atlántico al N, Brasil al E y S, y Surinam al O. 91.000 kilómetros cuadrados; 38.000 habitantes. Forma parte también del departamento un archipiélago litoral de pequeñas islas entre ellas la Ile du Diable, famosa en otro tiempo por su penal. En Cayenne, la capital, existe un puerto y un aeropuerto internacional. La lengua oficial y comercial es la francesa, aunque gran parte de los habitantes hablan dialectos africanos.

Utilizando la habilidad Ciencias Políticas a nivel de dificultad Difícil o Archivos y Bibliotecas a nivel de dificultad Muy Difícil (la biblioteca de O'Brian está actualizada sobre este particular sólo



Lilienthal y su hija Anna se encuentran por fin. Los P.J. han ganado un amigo incondicional para toda la vida.

mediante suplementos de difícil localización) podrá conocerse el detalle más importante: en la Guayana se encuentra el centro espacial de Kourou, base de lanzamiento de la Agencia Espacial Europea. De la seguridad de la zona se ocupan 600 hombres del tercer REI de la Legión Extranjera Francesa (Tirada de Inteligencia a nivel Normal para los personajes que conozcan la implicación de Lilienthal con la Legión: puede ser muy útil).

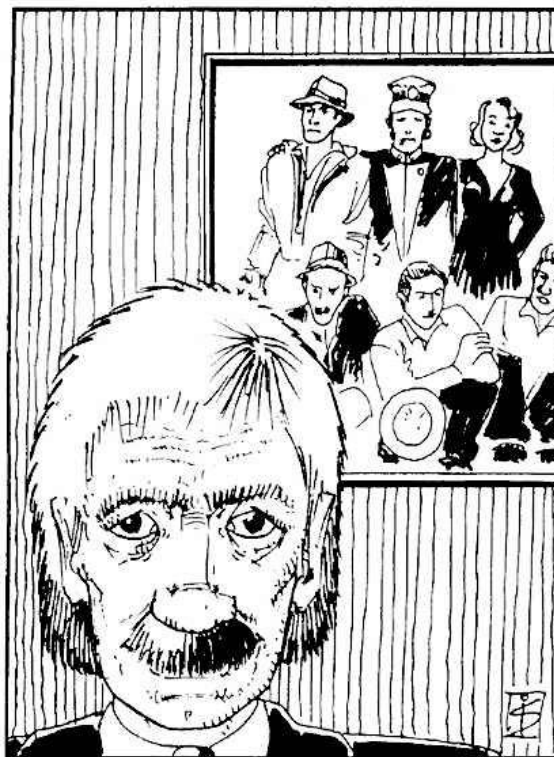
Esta última pieza de información sólo debería ofrecerse a los jugadores que se pregunten por la posible importancia de un territorio tan poco conocido como la Guayana Francesa en el esquema de la operación. Un D.J. magnánimo puede ofrecerla... como por casualidad.

Todos estos exámenes sobre la información que se posee o sobre la biblioteca de O'Brian ocuparán a una persona por materia durante un día completo, al final del cual se realizará la correspondiente tirada. O'Brian, como ya se ha dicho, solo ofrecerá sus servicios (Antropología a nivel 8) en el caso de que le pregunten sobre los indios, no hará falta insistir mucho. Podrán probar tantas veces como lo deseen, ... pero solo una persona por materia y día.

Cuando la investigación haya llegado a su fin, o al anochecer del jueves 12, lo que ocurra antes, volverá Lilienthal. Ha enviado a su hija de vuelta a Viena y, durante su estancia en Dublín, conseguido (merced a sus múltiples contactos) un avión, un piloto (Ludwig Körner, encantado de ello), equipo y los agentes de Heracles necesarios para cubrir las bajas del grupo. Kaufmann llegará al día siguiente para tratar con O'Brian la inclusión de su grupo en "La Obra"; sin embargo, no podrán verle, partirán al amanecer desde Dublín en un vuelo sin escalas.

Dolores se despide de los agentes. Una tirada de Percepción a nivel de dificultad Muy Difícil y descubrirán un leve brillo en sus ojos: les ha tomado cariño ... y deben partir sin ella.

Próximo destino: Cayenne, Guayana Francesa.



*Turlough O'Brian.
Tras él, una foto tomada en 1.925 en
Mallorca. De pie, el profesor Jones, un
misterioso marino mallés, y Marlene
Dietrich. Agachados, el propio O'Brian, el
señor Disney y el profesor Graves.*

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, delegación de Viena.

Para:

Asunto: Actividades de los Wild Geese. Versión actualizada IV-XII-1991.

INFORME CONFIDENCIAL SOBRE LAS ACTIVIDADES DEL SERVICIO M IRLANDES

Nombre familiar del Servicio M irlandés (Nota: antes de continuar, la Fundación Kaufmann se ve en la obligación de advertir que, aún considerando a los Wild Geese como un Servicio M en toda regla, sus características son muy especiales y entre ellas la más peculiar puede ser, como se explica más adelante, su no dependencia del gobierno de su país. Servicio M, por lo tanto sí que lo es; Servicio M irlandés, también, pero matizando). Un servicio secreto superespecializado basado en la idea de que más vale que otro haga las cosas que para un mismo resultarían desagradables (o imposibles). Maneja con especial habilidad los conceptos de infiltración, doble juego y manipulación. En concreto, el pequeño número de agentes M irlandeses se halla repartido en su casi totalidad por otros Servicios M del mundo anglosajón, trabajando como agentes dobles. Nominalmente siguiendo las órdenes de sus empleadores, realmente obedeciendo las que reciben de la Dirección.

Su "modus operandi" consiste en la obtención de la información mediante la infiltración en otros servicios M indeterminados, su procesamiento en la Dirección; establecimiento de objetivos y, finalmente, la utilización de agentes de otras organizaciones para llevar a cabo las misiones.

Se encuentran estructurados en dos ramas: los Wild y los Geese ("geese" es plural, el singular es "goose"). Los primeros constituyen el núcleo "duro" de la organización, los agentes de campo a utilizar cuando no cabe otro remedio o la situación lo exige, los segundos se encargan de las labores de información y trabajos para el Servicio infiltrado.

Entre los objetivos de esta organización, existente desde hace 75 años (aunque no con la estructura actual, naturalmente) se encontraba en un principio el de la lucha contra el invasor, es decir, el Imperio Británico. Hoy en día esta

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

finalidad ha desaparecido siendo sustituida por:

a) Autoprotección, definida como defensa de la propia organización y como (desde los años cincuenta) defensa de los posibles nacionales irlandeses que resulten mutantes.

b) Animo de lucro, los Wild Geese, organizados y estructurados como "empresa privada" siguen criterios de gestión encaminados a la obtención de beneficios económicos.

c) Nos resulta difícil de explicar: la misma historia de este conglomerado entre Servicio secreto+ Empresa privada+ Relaciones de clan+ Servicio M, ha generado su propia dinámica y podríamos decir que existen por el afán romántico de sus componentes, una lucha contra "el mundo exterior" no exenta en algunos casos de cierto tinte bromista (más bien gamberro) propio de la mentalidad céltica.

Debido a la antigüedad de la organización como "agencia de informadores", establecida antes que Irlanda obtuviese la independencia, no obedecen órdenes del gobierno de Dublín (pues no han sido creados por el gobierno), excepto cuando por sus propios intereses así lo consideran conveniente. Se mantiene un cierto grado de colaboración y "buena vecindad" que lleva a un intercambio mutuo de frecuentes favores. Colaboración, no subordinación. Sería interesante también conocer hasta qué punto el gobierno irlandés es consciente de la existencia de nuestro "Mundo en la Sombra".

En realidad no contamos con informes relativos a las actividades de estos agentes pero en estos momentos nuestros analistas de información comienzan a señalarnos extrañas coincidencias y comportamientos aparentemente irracionales de otros servicios M que podrían explicarse manejando la hipótesis de que realmente trabajaban para los Wild Geese (siendo inconscientes de ello). FIN DEL INFORME.
SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: LUIS BLANES

Para:

Asunto: MEYER INC.

ACTIVIDADES DE MEYER INC.

Meyer Inc. (fundada en 1959 por Richard Meyer y Douglas Hayes) es una empresa dedicada al diseño, fabricación y desarrollo de sistemas electrónicos aplicados a la aeronáutica. Desde 1979 se dedica también a las telecomunicaciones y a la investigación espacial. Este último campo únicamente como objeto de experimentación.

Participa activamente (desde 1986) en el programa de la Agencia Espacial Europea y en el proyecto Europa (Programa de diseño comunitario de un revolucionario avión europeo). Desempeñan un pequeño pero importante papel trabajando con nuevos materiales (aleaciones especiales), desarrollando un sistema de producción de los mismos de forma barata y (en un próximo futuro a gran escala) en ambientes de baja gravedad.

En estos momentos su principal producción consiste en microordenadores de vuelo para aviones de líneas comerciales.

Meyer Inc. atravesó por duros momentos de crisis a comienzos de los 80. Superadas estas dificultades, constituye un ejemplo para toda la industria británica por su audaz tratamiento de inversiones en I+D (investigación y desarrollo), a las que dedica gran parte de sus beneficios.

Principal accionista: sir Douglas Hayes, Presidente.

Otros importantes cargos: Bertha Hayes, Presidente ejecutivo, su esposa. Percival Hayes, miembro del consejo de administración, su nieto.

La sede principal se encuentra a las afueras de Glasgow. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

DE: KIRCHSCHLAEGER, HERACLES, VIENA

PARA:

ASUNTO: INFORME ANATOMICO FORENSE DEL PRESUNTO ASESINO DE JONAS

INSTITUTO ANATOMICO FORENSE DE VIENA (EXTRACTO)

"Tras más de 30 años de ejercicio profesional puedo decir que no había visto hasta la fecha nada como esto... La terrible expresión de horror y profundo e inhumano sufrimiento reflejada en su cara... debió de sufrir horriblemente...

Pero lo más extraño, lo que me hace dudar de la realidad que nos rodea... un simple velo que cubre lo INNOMBRABLE... son sus (¡CRISTO!) modificaciones:

El cerebro está parcialmente destruido, el corazón desplazado al lado derecho y los pulmones girados hacia la espalda. Sus vísceras ascienden por el conducto digestivo y se encontraban parcialmente vomitadas...

No tengo respuestas y no me atrevo a hacer preguntas... No existen señales de cirugía, tortura ni nada parecido, ese hombre (unos 30 años) no pudo haber vivido así."

Nota de Kirchschlaeger: El forense, tras realizar el examen del cadáver, sufrió una aguda crisis nerviosa y se encuentra en estos momentos recuperándose en un balneario de Baden Baden. En Viena se rumorea en los círculos relacionados con la justicia que el forense era un conocido maestro de la Masonería y la vista de aquél cuerpo le impresionó muy especialmente.

El individuo cuyo cadáver fue encontrado trabajaba como asesino poco cualificado para un grupo vinculado a una organización neonazi. Sus huellas (lo que quedaba de ellas) coinciden con las que encontramos en la habitación blindada de nuestra antigua sede. seguiremos en contacto. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, delegación en Viena.

Para:

Asunto: Actividades de los Gott Mit Uns.

INFORME CONFIDENCIAL SOBRE LAS ACTIVIDADES DE GOTT MIT UNS.

Tras la desaparición de la primera generación de exiliados nazis en Suramérica (desaparición bien por muerte o porque ya no contaban en los círculos de decisión) llegó al poder del grupo brasileño el hijo de un importante colaborador del propio Mengele: el profesor Unrath. Aprovechando las ventajas que le proporcionaba la fortuna adquirida por su padre elaboró una pequeña organización procurando dedicar tanta atención a las labores científicas como a las puramente políticas. Destacado científico y estupendo planificador, tras el refuerzo que supusieron los refugiados nazis tras la crisis de "Viento Caliente" dedicó todos sus esfuerzos a reclutar mutantes (sólo arios y de probada fé nacionalsocialista) para lograr sus fines. Esta línea de actuación le reportó tantos éxitos en sus acciones iniciales como divisiones en su propia familia ideológica:

-en primer lugar, los exiliados en Suramérica no gozan de la confianza de sus correligionarios en Europa, quienes les acusan de haberles abandonado a su suerte. Disputas personales agravan esta situación; es más, las jóvenes generaciones de neonazis no parecen dispuestas a confiar en una pandilla de "abuelos" (como les conocen familiarmente) alejados de la problemática europea.

-por otra parte destacados dirigentes consideran "subhumanos" a los mutantes y por ello sólo dignos de servir como esclavos a la gloriosa causa del futuro IV Reich.

-cómo no, también existe la línea de pensamiento contraria: el superhombre ario es el mutante nacionalsocialista, él y sólo él debe constituir la nueva casta dirigente. Claro que también existen mutantes no arios, ¿por qué?.

-otros grupos propugnan la colaboración entre todas las razas arias (en sentido amplio, esto es, todos los blancos). Los disidentes (tantos como los anteriores) indican que esto constituye un desviacionismo rayano en la herejía: sólo son verdaderos arios los pertenecientes al tronco germánico, quedando así excluidos posibles aliados como franceses, italianos, españoles, eslavos, ... que

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

sólo están un peldaño por encima de subhombres como negros y judíos. También es imposible todo contacto con los árabes, por muy enemigos que sean de los israelíes, ya que, al fin y al cabo, pertenecen al mismo tronco racial, el semita.

-grupos disidentes dentro de esta disidencia consideran sólo como verdaderos arios a aquellos individuos rubios, altos y de ojos azules...

... y así hasta el infinito.

Es por estos motivos por los que a pesar de disponer de una zona relativamente segura en la que operar, de un amplio presupuesto, de una férrea organización y de excelentes profesionales el grupo G.M.U. no ha conseguido implantarse como dominante entre las diversas familias neonazis.

Su labor sigue una línea continuada desde hace casi quince años (momento en que fueron detectados por Heracles). Las previsiones que realizamos entonces sobre su potencial como enemigos resultaron altamente incorrectas, catalogándolos inmediatamente como uno más de los subgrupos nazis presentes en Suramérica. Años después quedaron individualizados al conocer su implicación en una pequeña oleada de asesinatos de agentes del C.D.F.C. y del Grupo de Kalinin en Europa Central, por unos momentos temimos la repetición de los días de Viento Caliente, pero todo quedó ahí. Varias deserciones de agentes M catalogados como simpatizantes neonazis pasaron a engrosar sus filas. Desde entonces se han dejado sentir de una forma sutil, sin llamar demasiado la atención, reclutando más que secuestrando y estableciendo una oculta red a través de toda Europa, diseminando comandos susceptibles de actuar en cualquier momento.

Sólo utilizan personal secuestrado (y cuya voluntad doblegan de alguna forma) en misiones suicidas o para obtener información. La práctica totalidad de sus miembros son voluntarios. El porcentaje de mutantes en este grupo no es demasiado alto, calculamos que uno de cada quince agentes lo será, quizá uno de cada diez.

PROFESOR UNRATH: NOTAS BIOGRAFICAS.

Nacido en Hamburgo, 1941 ó 42. Su padre, el coronel Julius Unrath, pertenecía a las S.S., organización en la que desempeñaba un puesto de alta responsabilidad. Al concluir la guerra huyó junto con su familia, varios camaradas y una gran cantidad de oro hacia Argentina, donde todo el grupo permaneció lamiendo sus heridas hasta mediados de los años cincuenta.

El joven Unrath fue enviado a los EEUU para estudiar bioquímica, pasión inculcada por el siniestro doctor Mengele, con quien trabajó su padre. Culmina sus estudios en 1965 con brillantes resultados y continúa estudiando junto con los equipos de investigadores americanos más adelantados de todo el ámbito relativo a la genética humana. Según una anécdota que repitè a sus subordinados con frecuencia, sus primeros datos del fenómeno M provinieron del mismísimo Zachary Palmer, aprovechando la colaboración que se entabló entre ellos con motivo de una serie de conferencias ofrecidas en una prestigiosa universidad de Massachusetts.

Consciente de las posibilidades y nuevas perspectivas que este hecho colocaba al alcance de su mano y dando pruebas de un espléndido genio organizativo, aprovecha los acontecimientos de Viento Caliente para encubrir una fuga generalizada de

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

científicos refugiados nazis hasta entonces colaboradores del C.D.F.C., científicos que aportarán a sus camaradas gran parte de los ficheros de esta organización estadounidense.

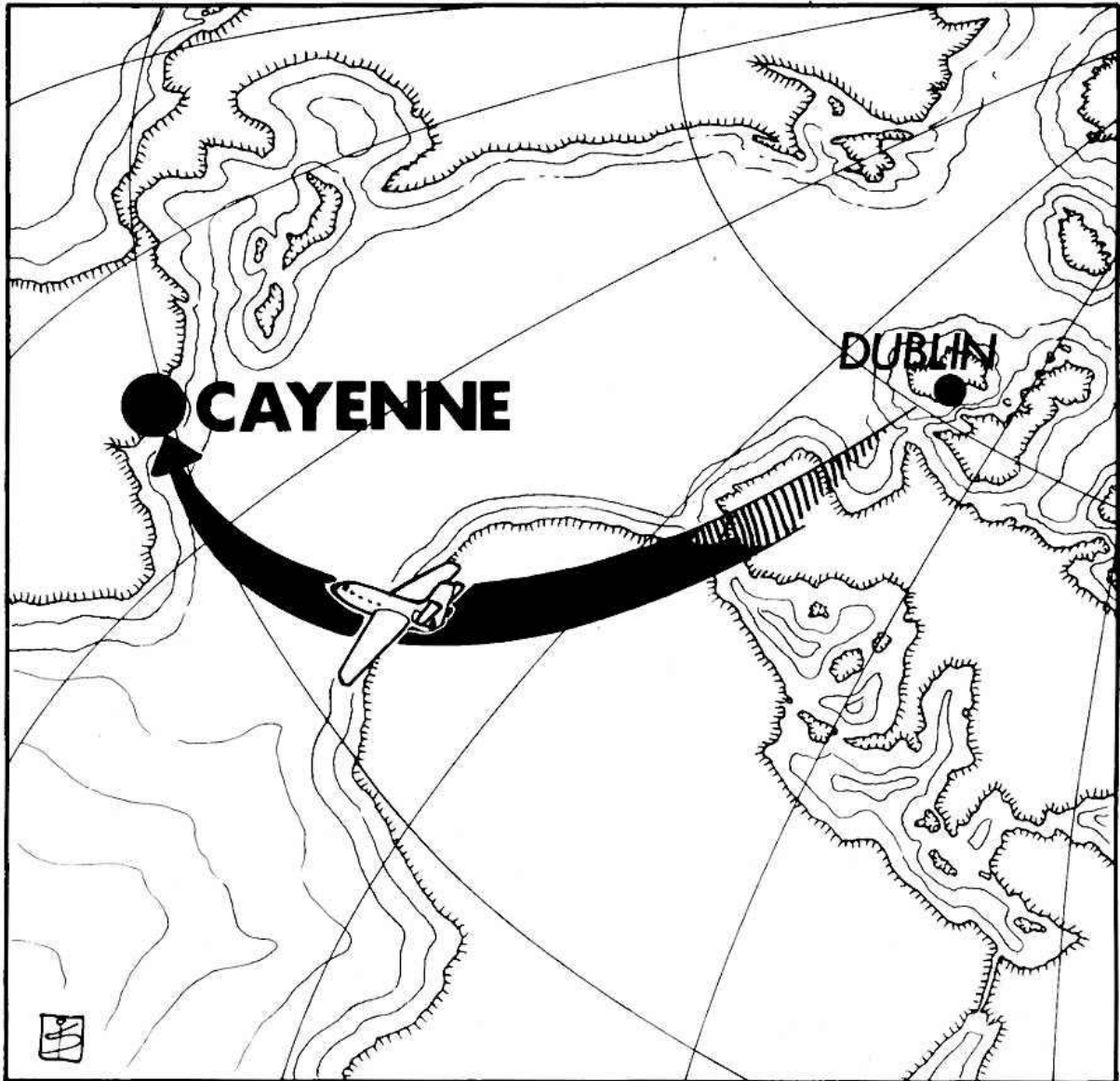
Mientras tanto el padre de Unrath consolida la fortuna de todo el grupo de exiliados y emerge, a principios de los setenta como líder del "Clan Brasileño" (país al que se habían trasladado durante Viento Caliente) de los exiliados nazis suramericanos. Muere, sin embargo, poco después víctima de un atentado del "Clan Boliviano" a causa de una disputa trivial sobre áreas de influencia en el negocio de la droga.

Unrath regresa del extranjero y en tres meses consigue resultados sorprendentes: elimina a los jerarcas del grupo boliviano y amalgama a los compañeros de su padre en un sólido bloque que durante unos quince años se dedicará al desarrollo económico y a la planificación de futuras operaciones.

Desde mediados de los ochenta su pista se pierde por completo, aún así sospechamos que su base central de operaciones se encuentra en algún lugar cercano a Manaos, en la jungla amazónica brasileña.

Denunciado por sus mismos correligionarios como violentamente heterodoxo por confiar en la "vil ralea mutante" su posición puede volverse muy inestable si se permite un solo fracaso. FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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



Módulo Tercero

BRAVURA ANTE LA ADVERSIDAD

"El destino es el que baraja las cartas, pero nosotros los que jugamos".

Arthur Schopenhauer

PROLOGO: EL PLAN

El profesor Unrath, líder del grupo Gott Mit Uns supervisa personalmente la operación desde una propiedad cercana a Saint Elie, a donde se ha trasladado desde Manaos con un pequeño grupo de colaboradores.

Le Cocq, su agente de confianza, llega al puerto de Cayenne el 13 de diciembre (ligeramente antes que los P.J.) con un cargamento muy especial: un ingenio nuclear camuflado en el interior de un satélite de comunicaciones (entre otras mercancías asimismo poco confesables, pero menos peligrosas). Este falso satélite es una réplica exacta (fabricada en Meyer Inc) del que pondrá en órbita la Agencia Espacial Europea el día 15 de diciembre. El objetivo del plan es lograr la sustitución del verdadero por el falso, su puesta en órbita (su inicio al menos) y conseguir la destrucción de la base de lanzamientos de Kourou. Como consecuencia, miles de kilómetros cuadrados de selva amazónica arderán; pero de mayor importancia para el grupo de Unrath es el siguiente detalle: al producirse la explosión a casi un kilómetro de altura, las materias radioactivas (cenizas, sobre todo) expandidas por el gigantesco incendio a través de la zona (se calcula que cubrirían todo el Caribe, Centroamérica y Suramérica hasta el sur de Brasil según la dirección de los vientos) crearán las condiciones idóneas para el nacimiento de numerosos mutantes, quizás incluso de nuevos poderes (como se rumorea que ocurrió tras el accidente de Chernobyl). Estos M serían reclutados por el G.M.U. y utilizados en el glorioso plan de restauración del Reich, IV Reich que dirigirá a las naciones tras la caída del comunismo, la ruina norteamericana y la derrota de la Europa de los mercaderes.

Unrath es inteligente, sabe que todo este proceso llevará tiempo y planifica cuidadosamente él mismo cada elemento. En estos momentos las

noticias que le llegan de Europa no podrían ser peores: los neonazis alemanes no confían en absoluto en los exiliados "Hijos de Mengele", ha perdido varios comandos (por intervención de Heracles y de otro grupo no identificado aún, pero que cree relacionado con los ingleses) y toda su organización en Gran Bretaña ha sido desmantelada. Por si fuera poco, la cuidadosa trama económica situada en el continente está viendo día a día la hierba segada bajo sus pies debido a las investigaciones de las brigadas dependientes de Bruselas (Dirección General de la Competencia, la J.M.K. entre ellas). Si esto continúa así, dentro de muy poco G.M.U. volverá a verse reducida a sus límites tradicionales en el cono sur de América y en la selva amazónica. La paciente labor de años se tambalea y es necesaria una victoria sobre las decadentes fuerzas democráticas: ¡El plan sigue adelante!

Completamente necesaria para el éxito final del mismo es la presencia del mutante que Le Cocq recogió en Viena; conocido sólo como "La Llave" (Herr Schlüssel), este personaje supone, en teoría, el máximo logro de los experimentos sobre manipulación genética llevados a cabo por Unrath. El sujeto en cuestión posee uno de los poderes mutantes más raros de todo el "universo en la sombra": el denominado Exoteleportación, del que apenas se conoce nada (ni siquiera casos censados hasta el momento). El M es capaz de teleportar objetos e incluso seres vivos. La reorganización atómica de los primeros, tras su teleportación, es perfecta; los seres vivos, sin embargo, son reorganizados defectuosamente y mueren poco después. El poder funciona por lo demás como una teleportación normal: el mutante debe estar en contacto visual con el objeto y conocer o localizar de alguna forma el lugar al que lo va a transportar (un emisor de radio basta), esto en el caso de que desee alejar de sí el objeto. Si lo que desea es atraerlo hacia sí, le basta con tenerlo ligeramente localizado (por medio de un plano,

localizador-emisor de radio o similar), no necesita contacto visual en este caso.

Ni siquiera Unrath sabe con certeza si Herr Schlüssel ("La Llave") es mutante debido al éxito de sus experimentos. Prefiere pensar que sí.

Su cometido en la operación consiste en teleportar la bomba hasta el interior de la base de lanzamiento (donde se encontrará Le Cocq y el sobornado jefe de seguridad de la base en la que se ensambla el satélite) y recuperar el propio satélite por el mismo procedimiento. Minutos después tendrá lugar el lanzamiento en un cohete Ariane, que sólo conseguirá elevarse unos pocos centenares de metros antes de estallar llevando el caos y la destrucción a toda la zona. (Sí, Le Cocq andará muy justo de tiempo para huir. Unrath y el resto de la banda lo tienen bastante mejor.)

CAYENNE

El reactor conseguido por Lilienthal partirá de Dublín el viernes al amanecer (no hay vuelos directos Dublín/Cayenne, cualquier combinación supondrá llegar más tarde, bastante más tarde, así que no hay otro remedio) llegando al aeropuerto de Cayenne a las 15 horas. Le Cocq ha descargado su barco horas antes, dirigiéndose inmediatamente hacia Saint Elie junto con La Llave y la bomba.

El piloto del avión es un conocido de nuestros agentes: Ludwig Körner, ha insistido tanto que... Además es un buen piloto. (Si resultó herido, o peor, murió en el primer módulo, sustitúyelo por otro P.N.J. de iguales características que colabore habitualmente con Lilienthal).

El ambiente en las calles de la pequeña ciudad de Cayenne es de lo más animado, todo el mundo se prepara con vistas a las inminentes fiestas navideñas. Orquestas criollas recorren todos los barrios ofreciendo su peculiar adaptación de la música Reggae y Calypso. Los P.J. recibirán 1 D20/2 (redondea hacia arriba) invitaciones para unirse a diversos pasacalles y otros grupos de juerguistas. La población, sin excepciones, se muestra muy amistosa con los turistas y si toman algún taxi la tarifa será ridícula, incluso pueden negarse a cobrarles.

Según la información de que disponen los agentes en este momento, el primer lugar donde deberían investigar será, sin ninguna duda, el puerto de Cayenne. En el propio puerto la atmósfera es

completamente distinta: los trabajadores, reunidos en corrillos, parecen encontrarse completamente a disgusto y realizan, evidentemente de mala gana, la descarga de los barcos que allí se encuentran; desgana que queda de manifiesto cuando uno cualquiera de los P.J. vea amenazada su integridad por un container que se suelta de la grúa y cae a pocos centímetros de él. Totalmente casual. Le pedirán disculpas y cepillarán su traje.

Con un poco de amable conversación (por ejemplo) los obreros manifestarán el motivo de su descontento: durante esta semana no deberían trabajar por las tardes, sin embargo, esa misma mañana un barco procedente de Inglaterra ha mantenido endiabladamente ocupados a los estibadores (que normalmente se toman su trabajo con muuucha calma) pues su capitán pretendía realizar su descarga en sólo dos horas. El barco ha zarpado hace unas horas rumbo a Brasil. Se trataba, por supuesto, del "Joint Venture" de Le Cocq.

Si los agentes pretenden hablar con los responsables de la aduana a fin de examinar registros, intentar hallar el nombre del destinatario de la carga o de su propietario, se encontrarán con que los aduaneros han salido para comer... (es posible que los estibadores les indiquen lo que eso significa: que no volverán en todo el día). En el caso de que intenten algo menos legal, como entrar directamente en la oficina de registros (un edificio cuadrado, de una sola planta y rodeado de macetas con girasoles) sólo tendrán que esperar a que los obreros portuarios vuelvan a su trabajo (es un decir) y forzar su cerradura (nivel de dificultad normal). El interior se encuentra totalmente destrozado, los armarios de los archivos han sido volcados y su contenido desparamado por el suelo; los signos de lucha son evidentes. Pueden observarse manchas de sangre. Si los P.J. continúan con su investigación pueden darse cuenta, al cabo de unos minutos, de que faltan todos los registros de entradas y salidas de barcos de ese mismo día. También encontrarán, en una habitación adyacente, dos bultos cubiertos por una manta ensangrentada; se trata de los cadáveres de dos infortunados funcionarios, cosidos a puñaladas. Le Cocq intenta borrar sus huellas por todos los medios a su alcance, y sabe que van detrás de él.

Si inspeccionan los cadáveres pueden encontrarse con dos pequeños detalles: uno de ellos aferra entre sus crispados dedos un pedazo de tela, se trata de una insignia militar, un galón de una guerrera (inteligencia difícil, pertenece al uniforme de la Legión Extranjera Francesa). El otro pequeño



Una desagradable sorpresa aguarda a los P.J. en la Oficina de Registros

detalle... una serpiente de aproximadamente 10 centímetros de longitud y de un color verde muy intenso, procede de la selva amazónica y es terriblemente venenosa y muy rápida. Atacará al primero que la desaloje del confortable hueco en la manta donde fue depositada por el despiadado Le Cocq. Si algún personaje mueve dicha manta sin fijarse, deberá hacer una tirada de destreza (difícil) o la serpiente le morderá. Si esto llega a suceder, el agente mordido caerá redondo al suelo.

Si alguien consigue superar una tirada de primeros auxilios (en Difícil y sólo antes de tres turnos, esto es, tres intentos de tres P.J. distintos) podrá chupar el veneno de la serpiente. La víctima perderá durante seis horas un nivel en todas sus características, así como en sus habilidades; transcurridas las seis horas recuperará un nivel por hora (determinado por el D.J. al azar, recuperar un nivel implica asimismo recuperar el adecuado nivel de las habilidades derivadas). Para la víctima (o víctimas) que no hayan podido ser auxiliadas en esos tres asaltos se hace necesaria una tirada de Fuerza en Difícil; de ser obtenida sufrirá 10-C.E. horas de fiebre, con una pérdida de 1 nivel de características por

hora, al llegar a 0 quedará sumido en la inconsciencia. Si no la obtiene, la inconsciencia durará en horas la cantidad por la que haya fallado, llegando a ella tras perder dos niveles de características por hora. En ambos casos, 1D20 minutos tras quedar inconsciente, el P.J. atacado morirá si no se le suministra el antídoto (disponible en el departamento de Toxicología del hospital de Cayenne). En los dos casos la pérdida de características implica la de las habilidades. Tras serle administrado el antídoto la recuperación sigue el proceso antes descrito (seis horas después comenzará a recuperar un nivel por hora).

Se impone salir rápidamente del puerto; si bien no pueden ser considerados directamente sospechosos (pues los funcionarios llevan muertos varias horas) no es conveniente de ningún modo verse retenidos por la policía ni quedar envueltos en una molesta investigación.

Lilienthal ha reconocido inmediatamente el galón encontrado como perteneciente al uniforme de la Legión Extranjera. De hecho conoce a varios ex-compañeros suyos, antiguos y actuales legionarios que se encuentran en la zona, se niega a creer que aquello pueda ser obra suya.

Mientras atraviesan la ciudad en dirección a un lugar donde Lilienthal asegura haber concertado una cita es un momento oportuno para que el D.J. seguro de su condición y concienciado con su papel cultive.... ¡la sana paranoia!. Es evidente que el grupo de Le Cocq sabe que están aquí, ¿les sigue en este momento? ¿qué trama? ¿quién puede ser un colaborador oculto del enemigo? ¿el propio Lilienthal? y si es todo una maniobra para raptar Mutantes como ellos? Todas estas preguntas y muchas más quedarán respondidas a lo largo del módulo, paciencia.

N° KAI

Tras un cuarto de hora en coche llegan a un pequeño complejo turístico: varias cabañas con techo de hierba seca, palmeras por doquier y una enorme piscina. Aproximadamente una docena de turistas europeos (franceses en su mayoría) remolonean al sol provistos de enormes cócteles tropicales. Un africano gigantesco, de al menos 180 kilogramos y más de metro noventa surge inesperadamente detrás de un grupito de palmeras armado con un machete acorde a su tamaño. Antes de que los P.J. se recuperen de la sorpresa se abalanza contra Lilienthal, quien muestra la mejor de sus sonrisas. El machete

roza su cabeza y ambos se abrazan. Entre carcajadas y asombro del personal acaban en la piscina. Se trata, como Lilienthal les explicará poco después, del sargento N'Kai, un camarada senegalés de los tiempos de Argelia; se alojarán en su hotel mientras dure la investigación, también puede proporcionarles información sobre la zona.

Realmente lo que puede contarles son meros indicios. No cree que se esté cociendo nada interesante en la propia ciudad. Ha oído hablar de un individuo, un francés, que recluta mercenarios, especialmente legionarios expulsados del cuerpo (basura!, masculla Lilienthal) o exiliados chilenos, argentinos,... de cualquier país en que haya habido una dictadura. Nunca contrata a mestizos, negros u orientales excepto para los trabajos más sucios y peligrosos. Parece tener relación con el tráfico de cocaína que hace la ruta Colombia-Cayenne-Europa. También vende armas, casi siempre a venezolanos y colombianos. Como detalle curioso, en los últimos meses ha recibido y contratado a varios grupos de europeos provenientes de Alemania y en menor grado de Francia, Italia y España.

Sabe de buena tinta donde podrán obtener noticias suyas: uno de sus lugartenientes, el sirio Hussein (en quien confía moderadamente) debe cerrar esta noche un trato con un militar venezolano relacionado con oscuros negocios y recónditas tramas golpistas en su país. El encuentro tendrá lugar a las 12 de la noche en un local muy poco recomendable: el "Reina de la Noche", frecuentado por soldados de fortuna de todos los credos y nacionalidades.

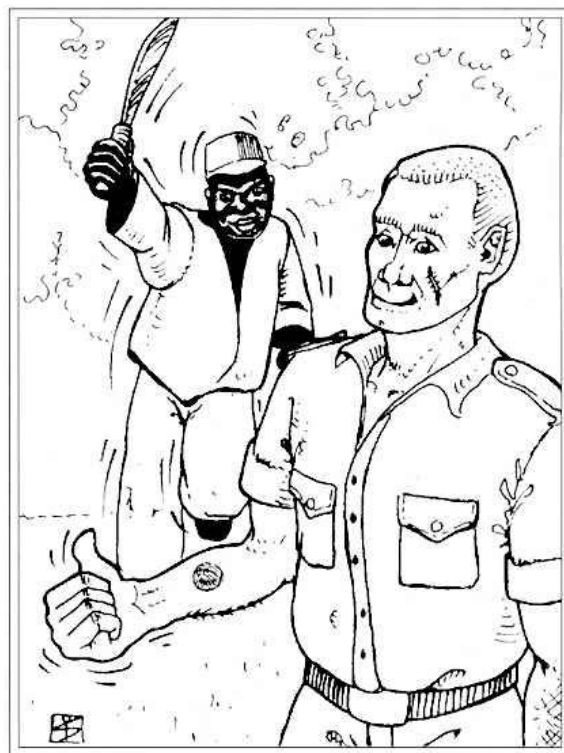
Ludwig no acudirá a la cita, permanecerá disponible junto con un coche alquilado y el maletero del mismo convertido en un arsenal. Lilienthal se tñe el pelo para evitar ser reconocido, también se agencia un bigote postizo. El resto de la tarde transcurre con normalidad.

REINA DE LA NOCHE

Un local de dos pisos, situado junto a un pantano a las afueras de Cayenne. La policía de la ciudad no se acerca nunca por esta zona, los turistas tampoco; los pocos que lo hacen suelen acabar en el pantano (tanto policías como turistas). La clientela habitual de este infecto garito, iluminado con grandes focos rojos se compone a partes iguales, por peso en kilogramos de peligrosos rufianes y enormes mosquitos. Ambas porciones de clientela se ignoran

mutuamente y resulta difícil precisar qué sería más peligroso para cada uno; si picar o ser picado. La música puede ser perfectamente reconocida por cualquiera que frecuentase las discotecas de tercera categoría en cualquier lugar de Europa Occidental hace cinco o seis años. Desganadas prostitutas semidesnudas se contonean en la pista de baile. Media docena de individuos dedican toda su atención a unas enormes jarras de cerveza cuyo contenido se parece sospechosamente al agua del pantano.

Esmeralda, la dueña del local, una mestiza brasileña en su bien entrada cincuentena que fuma una apestosa cachimba, la misma desde hace más de cuarenta años, les recibe afectuosamente ya que entre semana la clientela desciende y con ella los beneficios. Inmediatamente cuatro mozas que hasta aquel entonces se encontraban acodadas en la barra, se acercan a los agentes comenzando a manosearles (Percepción a nivel normal para seguir las pista de sus carteras). No se extrañarán en absoluto si durante la búsqueda de billeteras se topan con armas (se extrañarían de todo lo contrario). Si se les pide que se marchen lo harán aunque refunfuñando y maldiciendo. De todas formas estará muy mal visto que las



N'Kai

MUTANTES

en la Sombra



despidan antes de un par de consumiciones (agua coloreada para ellas, cerveza cara y mala para ellos).

Si han llegado antes de las doce podrán observar la fauna habitual del local: sobre las once comienza a llegar más gente; unas diez personas más todos hombres: seis franceses, dos venezolanos, dos brasileños (según Lilienthal)). En unas de las esquinas comienzan a pelear varios tipos a causa de una de las chicas, alguien rompe una botella en la cabeza de otro y la bronca concluye tan rápido como empezó. Si no se habían dado cuenta antes pueden hacerlo ahora: todo el mobiliario del local está firmemente clavado al suelo. Continúan llegando más hombres (y algunas mujeres, una por cada diez varones aproximadamente).

Hace su aparición un caballero elegantemente vestido, le siguen dos guardaespaldas que no disimulan en absoluto sus UZI, las llevan en la mano. Sin embargo no se trata del sirio descrito por N'Kai. El recién llegado se sube a una mesa y comienza a leer unos papeles que saca de su chaqueta. El volumen de la música descendiendo, todos callan para escucharle:

"Diez hombres para Brasil, parece que unos indios arman jaleo cerca de las minas de Mr. Stephenson... bien, vosotros mismos".

"Otros cinco para la frontera venezolana, hay un cargamento que proteger... ¿Otra vez vosotros? De acuerdo, os venís".

"Los mineros de Alto Araña necesitan una lección, asunto para un tirador de primera".

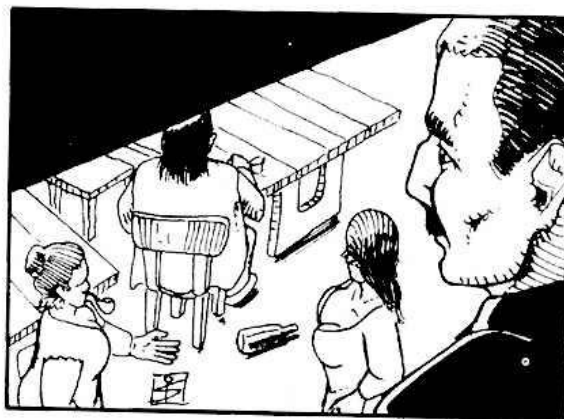
"¿Especialistas en blindados? ¿Sí? Perfecto. Firmad ahora".

"Un trabajo difícil... relacionado con misiles, 30.000\$ y hablamos fuera... abstenerse sin referencias... ¿Bien?"

Cuando Monsieur Poisson, que así se llama tan especial negociante, concluye su labor desaparece de escena con los mercenarios contratados y el "Reina de la Noche" recupera su apatía habitual. Los no contratados salen del local, otro día habrá más suerte.

Tras la salida del último de los grupos (cuatro hombres y una mujer) transcurren unos instantes en el más absoluto de los silencios. Silencio que se ve roto por el sonido inconfundible de cuerpo siendo arrojado a la ciénaga: ¡una pelea en el exterior!. Se oyen gritos furiosos, imprecaciones en media docena de idiomas (francés, alemán y catalán, entre ellos)... alguien pide ayuda en castellano... suena un disparo...

¿Optan por salir nuestros M? Bien, la escena es la siguiente: en el semipodrido puentecillo de madera que permite atravesar el pantano (tirada de Destreza a nivel Normal para pasarlo y antes de emprender **cualquier** acción **sobre** el mismo. Esmeralda promete repararlo todos los años, desde hace quince) se encuentran tres personas: un obeso hombrecillo extremadamente bien vestido (al menos él seguro que lo piensa) que se aferra como una lapa a un maletín (también es cierto que no tiene mucha



Kislev en el Reina de la Noche

elección... está encadenado a su muñeca), en el otro extremo y ofreciendo la espalda a quienes puedan salir del "Reina de la Noche" tenemos a una combativa dama armada con un cuchillo Bowie; maldice estupidamente en catalán a otro individuo que a su vez exige el maletín del hombrecillo, todo esto en un francés muy poco literario. ¡Ah!!, la mano que este caballero no utiliza para estrangular a su obeso oponente porta unos descomunales nudillos de latón. El hombre del maletín no es otro que el coronel Mendoza.

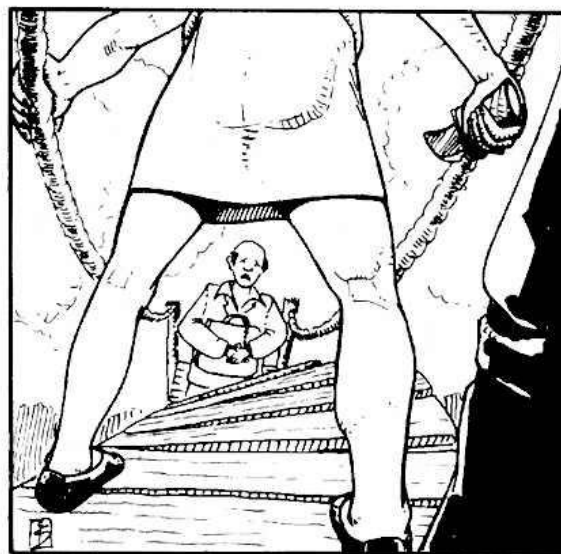
En la otra ribera uno de los mercenarios mantiene la cabeza de algún desgraciado firmemente bajo las aguas pantanosas, otros dos encañonan con Mariettas a otro individuo junto a un elegante Ferrari Testarossa. Esmeralda, las chicas y el anciano encargado de la limpieza atisban por la ventanas con semblante divertido. Cruzan apuestas sobre si el hombrecillo del maletín perderá sólo éste o también la mano.

Mientras los PJ se lo piensan, el destartelado puente se balancea y el imprudente se resiste a ceder su preciada valija, un desconocido desciende pausadamente las escaleras que llevan al piso superior (por cierto, sumidas en la penumbra. Se trata de Hussein, quien se encontraba esperando a su contacto venezolano en una habitación. En esa planta se encuentran las habitaciones donde las chicas reciben a los clientes). Está armado con un fusil, un Steyr SS6 308 con mira láser y va acompañado de dos guardaespaldas. Evalúa la situación con plena frialdad, observando detenidamente a los agentes (hay un salido o no a defender a venezolano).

Puede suceder que los M decidan ayudar a la parte más débil, en ese caso... los asaltantes repelerán la agresión dedicando todos sus esfuerzos a conseguir el maletín y huir en el Ferrari, de ningún modo pelearán hasta la muerte.

También pueden decidir que los problemas del prójimo no son sus problemas: Hussein dispondrá de los cinco tiros de su rifle para detener a los ladrones. En el momento en que comience a disparar desde la ventana (contra cinco blancos en movimiento que se abalanzan hacia el deportivo) el venezolano se habrá visto despojado de su maletín, de la cadena y de parte de su mano izquierda.

A- Los agentes han impedido el asalto: El atribulado coronel Mendoza de Todos los Santos se lo agradecerá en el alma (con exageradas muestras de afecto, simpatía y admiración) ofreciéndoles



"¡Dame la maleta, chiquitín!"

trabajo en su estancia cercana a Caracas. Comienza a conversar con Hussein sobre una importante compraventa de armas (delante de ellos, sin ningún rubor y sin ninguna precaución. Hussein, ahora franqueado por sus dos guardaespaldas no parece inmutarse).

B- Ha sido Hussein quien ha impedido el asalto: Se dirige tranquilamente hacia el puentecillo, recoge el maletín, abofetea al coronel, maldiciéndole por su estupidez y temeridad al acudir ostentando su riqueza a este lugar y se queda con él "como pago por sus servicios". Si Mendoza protesta será enviado fuera de su vista por medio de brutales y repetidos puntapiés en su gordo trasero. No volverá a hacer acto de presencia.

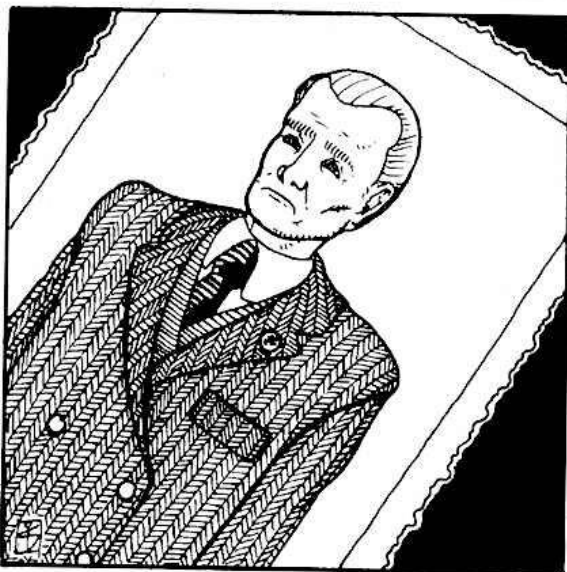
C- En el improbable caso de que los P.J. hayan acudido en la ayuda del coronel y se vean en apuros, intervendrá el sirio. La escena posterior será la descrita en B.

D- Si a pesar de todo, los mercenarios consiguen escapar con el dinero... recomendamos unas vacaciones para todos los agentes. Aún así, Hussein trabará relación con los PJ, aunque tras despedir a Mendoza, y saltándose la escena que describimos a continuación.

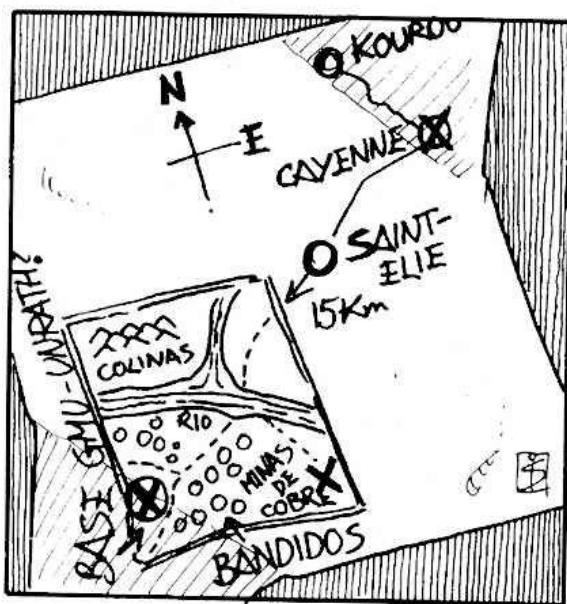
Por cierto, el maletín contiene 500.000 \$. El trato, si el venezolano sigue más o menos entero y con la pasta, se desarrollará en el aparcamiento justo detrás del "Reina de la Noche". Como el coronel no tiene quien le acompañe, pedirá a dos de los PJ que

MUTANTES

en la Sombra



¡¡¡El único e irrepetible... Herr Unrath!!!



El plano de la base de los G.M.U. Tanto este plano como la foto de Unrath están en poder de Kislev

actúen como sus "padrinos". Hussein no parece oponerse. En el espacio cubierto de desperdicios que en su día fue un raquítico huerto, se encuentran dos camiones cargados y un jeep. Uno de los hombres del sirio ilumina la parte trasera del más cercano, el coronel inspecciona la carga: cajas repletas de armas. Parece darse por satisfecho, entrega el dinero y se aleja en uno de los camiones tras

estrechar afectuosamente las manos de los dos agentes. Por lo visto los conductores son personal neutral, de fiar. Pero sólo por lo visto, pues del coronel nunca más se supo.

Al concluir esta escena (o pasando de ella, como se ha dicho antes) el grupo de los PJ quedará en un rincón apartado frente a frente con Hussein... y sus dos guardaespaldas

CABOS SUELTOS

Quizás sea el único dejado por Le Cocq en toda la operación: Hussein es en realidad un agente infiltrado, un oficial israelita (David Kislev, comandante del G.O.C.), introducido en su organización desde hace dos años con la misión y secreta esperanza de localizar al propio Unrath y acabar con él. Tras lograr en los últimos meses un cierto grado de confianza por parte de Le Cocq (ocupándose de la venta de grandes cantidades de armas) ha conseguido ascender lo suficiente en la rígida organización G.M.U. como para enterarse de que el profesor Unrath va a acudir a la Guayana desde su oculta (y hasta el momento inaccesible) base en Brasil. Conoce incluso la localización de su base temporal de operaciones: unas minas de bauxita, propiedad de G.M.U., cercanas a Saint-Elie, a unos cincuenta kilómetros de Cayenne. También está al tanto de que un grupo de M, probablemente de Heracles, sigue la pista de cerca a Le Cocq.

Su próximo paso: abandonar la cobertura de Hussein y acudir a Saint-Elie cuanto antes (aprovechando que debe entregar el dinero procedente de su última venta, aunque no le ha sido comunicada ninguna orden). Si estos muchachos que tiene delante son realmente miembros de Heracles como sospecha, le vienen de primera para su plan.

Ante la sorpresa de los PJ, el agente del G.O.C. dispara dos rápidos tiros contra sus guardaespaldas, asignados por Le Cocq tanto para ayudarlo como para tenerle vigilado. Seguidamente pasa a explicarse, relatando toda su historia; es decir, lo relativo a su misión e identidad. Procura concienciarles de la urgencia de su cometido: es muy posible que no se les vuelva a presentar la ocasión de encontrarse con Unrath. Por ello no pueden esperar la llegada de un comando, deben actuar por sí mismos y rápidamente.

El cometido de David Kislev durante los dos últimos años ha sido ciertamente difícil, la presiones

a que se ha visto sometido para mantener su doble identidad y ganarse la confianza de Le Cocq han dañado gravemente su estabilidad emocional. El último shock lo ha representado el reciente asesinato de su contacto con el exterior: su camarada Tévet, que trabajaba como aduanero en el puerto de Cayenne.

El Dj chequeará el estado mental de Kislev cada doce horas y en cada situación peligrosa en que pueda verse envuelto, un fallo de Voluntad a nivel Muy Difícil (sin que quepa utilizar puntos de orgullo) significará que el agente cae en la más aguda de las paranoias creyendo encontrarse rodeado de enemigos, es posible que su fusil comience a sentirse muy ocupado.

No conoce la razón de la presencia de Unrath en este teatro de operaciones hasta ahora secundario para los G.M.U., por supuesto, tampoco tiene ni idea del PLAN. En el bolsillo de su camisa lleva dos pedazos de papel de los que no se separa jamás: uno es el rudimentario mapa de la base G.M.U. que realizó con las indicaciones de su camarada Tévet, el otro es una foto de Unrath conseguida a un precio terrible.

SEGUNDO DIA: SAINT-ELIE

Por la información que N'Kai puede facilitarles, Saint-Elie, la población que según Kislev es el centro de operaciones del G.M.U. en la zona (dato transmitido por el difunto agente Tévet como destino de la "mercancía" de Le Cocq) es una pequeña ciudad con un gran futuro dada su proximidad a ciertas ricas y aún no explotadas minas de bauxita. Las comunicaciones con Cayenne son malas, necesitándose más de cuatro horas para recorrer por carretera el trayecto de una ciudad a otra.

Kislev propone partir inmediatamente, a lo que se adhiere Lilienthal. El medio de transporte será a elegir por los PJ (pero no pueden utilizar aviones, no conocen el emplazamiento de ningún campo de aterrizaje, quizá no exista ninguno. Helicópteros en cambio sí que pueden usar). Körner continuará de enlace en Cayenne, con un vehículo, esperando sus informes y avisándoles de lo que pueda ocurrir.

Al llegar a los alrededores de Saint-Elie y extremando las precauciones, Kislev comenzará a interpretar las instrucciones recibidas para encontrar el cubil de los G.M.U., utiliza un mapa confeccionado de acuerdo con las mismas (lo oculta en todo

momento a sus ocasionales camaradas). El mapa resulta, sin embargo, bastante inexacto, siendo necesaria media hora y una tirada de Cartografía en Muy Difícil para localizar la base G.M.U.

Al fin consiguen (suponemos) divisarla a lo lejos: una colina cubierta de vegetación con varios edificios en su ladera. Desde donde se encuentran (aproximadamente un kilómetro) solo se divisa un sendero embarrado que podría llevar hasta allí. Al parecer en toda la zona no hay ni un alma.

Y de nuevo procedamos a cultivar el recurso de la paranoia: ¿Cómo accederán hasta allí? ¿Qué van a encontrar? Y si piden apoyo a los Equipos Charlie? No será todo el asunto... demasiado para ellos?

UN ENCUENTRO INESPERADO

Las opciones a disposición de los PJ son varias: avanzar hasta la colina atravesando la jungla (aunque un espacio completamente despejado, de unos 100 metros, se encuentra ante la base), esperar algún tipo de contacto o pedir ayuda. Dar un rodeo y acceder por la "parte de atrás" supondría una larga marcha por la jungla, rematada por una penosa ascensión de la colina, probablemente vigilada. (Ver mapa).

Sea como sea, unos minutos más tarde los agentes podrán observar cómo alguien avanza por el sendero: el grupo de recién llegados está formado por dos jeeps y un camión cubierto. En el primero de los jeeps, seis hombres visten el uniforme de la Legión Extranjera Francesa (uno de ellos parece un oficial), en los demás vehículos viajan otros seis hombres (cuatro en el jeep, dos en el camión) armados con Colts All American 2.000.

En realidad este grupo no tiene nada que ver en absoluto con los G.M.U.. En el segundo jeep viaja un ingeniero de minas francés: Armand Duplessis, representante de una multinacional francesa que acaba de comprar la mina de bauxita (a un inmejorable precio) a un hombre de negocios brasileño, un tal Unrath. El resto del equipo forma parte de su grupo de prospectores. El motivo de la presencia de los legionarios y de que todos vayan armados fue el aviso de Unrath sobre la presencia de bandidos en la zona.

¿Por qué se han deshecho los G.M.U. de su base en la zona? Evidentemente, si su plan tiene

éxito, una propiedad en un lugar radioactivo disminuye enormemente su valor; si el plan no tiene éxito, tampoco sería muy seguro permanecer por allí. Un forma como otra cualquiera de sacar un par de millones (\$) antes de retirarse.

En el conjunto de pequeños edificios y barracones que se extiende por la base de la colina no se encuentra absolutamente nadie. Todo el equipo necesario (como convinieron Unrath y Duplessis) ha sido dejado atrás, incluyendo alimentos, un hospital de campaña, material de prospección, de cocina, etc. Esta claro que hasta 100 individuos han podido albergarse allí. Por otra parte algunas áreas de los almacenes han sido cuidadosamente limpiadas y en las oficinas solo se podrán encontrar informes relativos a los análisis geológicos del terreno.

Un túnel acondicionado (y asfaltado) para el paso de vehículos atraviesa la colina de parte a parte yendo a parar a una pista forestal (de tierra) tan disimulada por los árboles que resulta invisible a una inspección aérea hasta unos tres kilómetros de distancia desde la base. Parece haber sido usada de forma intensiva recientemente (la retirada del grupo de Unrath se produjo poco después del amanecer del día anterior).

También existen señales (Percepción a nivel de dificultad Normal), de un espacio utilizado como helipuerto. La presencia de un hangar cercano con combustible y herramientas confirma este dato.

El grupo de ingenieros y legionarios no se mostrarán en absoluto sorprendidos del estado de las cosas, responde en todo punto a el acuerdo cerrado entre Duplessis y Unrath. Mañana mismo comenzarán a llegar varios grupos de técnicos; esperan poner la instalación en funcionamiento la próxima semana.

Es posible que el frenesí se adueñe de los agentes y disparen antes de preguntar. Lilienthal se opondrá a cualquier ataque contra alguien que vista su bienamado uniforme; Kislev puede mostrarse reacio en un primer momento (pero sólo en el primero, su desequilibrada psique le empujará hacia el combate poco después, siendo necesario un chequeo de voluntad para controlar sus reacciones, si no lo supera ... el/los personaje/s más cercano/s puede/n pasarlo muy mal). El grupo atacado se defenderá con todo lo que lleven, permaneciendo los ingenieros en un discreto segundo plano del combate, que se desarrollará según lo indique el oficial de los legionarios (quien ordenará un furioso contraataque o un perspicaz repliegue táctico, según la dureza de la oposición).

Para poder llevar a cabo su investigación, los PJ precisan, lógicamente, del permiso de Duplessis. Una buena dosis de Convencer en nivel Difícil, los contactos de Lilienthal en la Legión (en la que llegó a comandante) u otra táctica similar pueden garantizar esto.

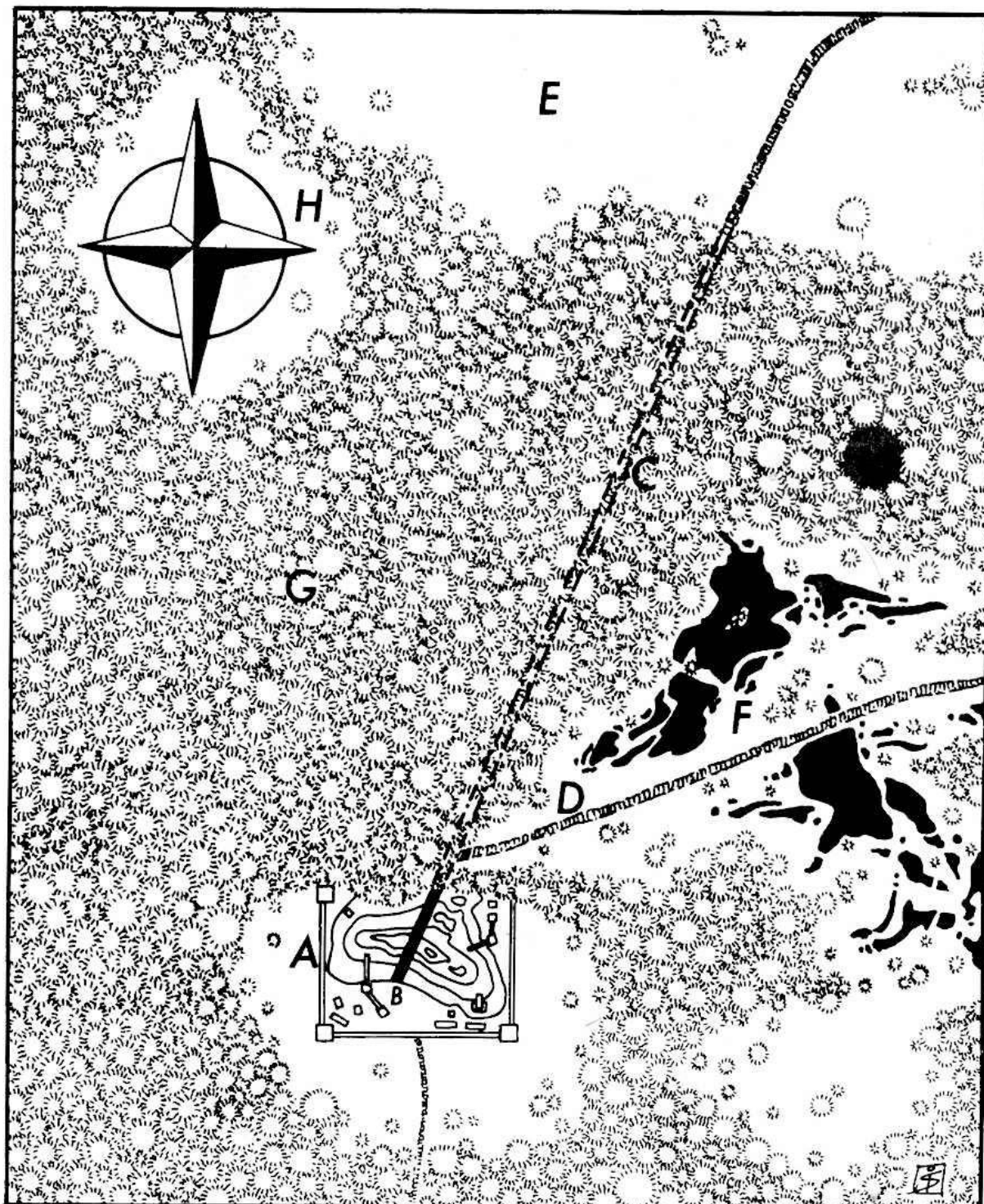
Tras desperdiciar varias horas en una tan meticulosa como carente de valor búsqueda, nuestros desanimados M llegarán a la conclusión de que la única pista importante es la carretera que cruza la colina y por donde han realizado su retirada los G.M.U.: pueden verse huellas de varios vehículos (Percepción a Nivel de Dificultad Difícil: **Categoría de Éxito 0**: han pasado varios camiones y otros vehículos; **CE 1 ó 2**: se trata de seis camiones muy cargados y seis jeeps; **CE 3 ó +**: los jeeps siguieron un camino distinto de los camiones dirigiéndose hacia el norte, mientras éstos seguían hacia el sur). Este examen de las huellas será efectivo a unos cien metros de concluir el túnel bajo la colina, es decir, en la pista forestal.

Aquí se presenta un problema de locomoción: la pista no es visible desde el aire en sus tres primeros kilómetros (pero sí que lo es la desviación que tomaron los camiones tras los primeros cien metros. Si no descubrieron el significado de las huellas la primera vez, una nueva tirada de Percepción a ND Normal ofrecerá la información siguiente: el grupo de vehículos se ha dividido aquí, continuando los jeep hacia el norte y los camiones hacia el sur). Los PJ necesitan un vehículo terrestre (si han acudido en helicóptero) para seguir esta pista. Nuevas negociaciones (o una compra) harán posible su obtención.

¿Y ESTO QUE ES ?

A- Los PJ siguen la pista que se dirige hacia el sur (la seguida por los camiones): treinta kilómetros más adelante la misma desemboca en un gran claro despejado de forma que un avión de carga puede utilizarlo como campo de aterrizaje y despegue, los camiones se encuentran allí, cinco han sido incendiados, el sexto contiene una mina tipo Claymore colocada bajo el asiento del conductor y apuntando hacia arriba (a través del asiento). Explorará cuando alguien se siente a modo de trampa cazabobos mediante un detonador de presión oculto (percepción Muy Difícil para detectarlo a tiempo). Ningún indicio más.

B- Los PJ siguen la pista oculta por los árboles que lleva hacia el norte (la seguida por los jeeps): quince kilómetros más adelante (percepción normal) se



LA BASE DE LOS G.M.U. EN LA GUAYANA

- | | |
|--|---|
| A- Base Unrath | F- Pantanos |
| B- Entrada túnel asfaltado | G- Selva |
| C- Pista forestal oculta por la vegetación | H- Extraño monumento precolombino en forma de Rosa de los Vientos |
| D- Pista forestal secundaria | I- Pozo |
| E- Sabana | |

MUTANTES

en la Sombra

hace evidente que ha ocurrido algún tipo de desgracia: uno de los jeeps ha caído en una profunda zanja situada a la derecha del camino (es una curva muy cerrada, el piso de tierra se encuentra en muy mal estado, Conducir a ND Difícil para no perder el control de vehículo y caer por el terraplén sufriendo cada ocupante del jeep o camión 15 puntos de impacto).

El jeep accidentado no contiene absolutamente nada (ni siquiera planos o documentos en la guantera), una cuidadosa investigación de los alrededores (Buscar a ND Difícil) permite descubrir:

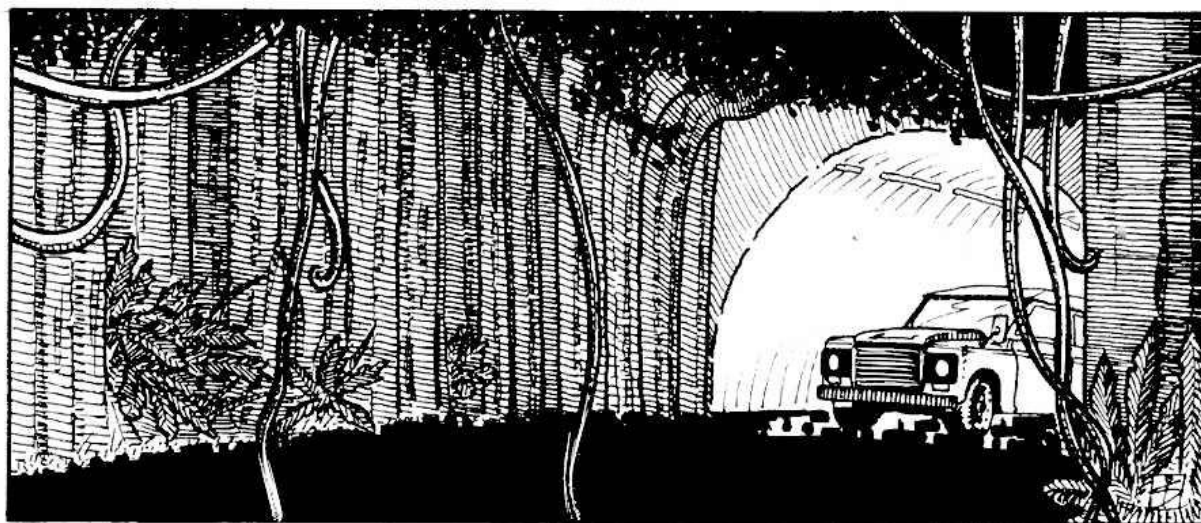
1- La tierra ha sido removida aquí recientemente, medio metro de barro, piedras y hojarasca cubre los cuerpos sin vida de dos hombres. Presentan varios huesos rotos, pero la causa de su muerte es evidente: sendos balazos en la nuca. La retirada de Unrath y Le Cocq no admite retrasos.

2- A poca distancia del vehículo y semicubierta por una densa capa de hormigas migratorias (y carnívoras) se encuentra una caja de cartón del tamaño de un libro, de color blanco, con la inscripción "Agencia Espacial Europea. Kourou. Departamento de Seguridad" (en francés). En su interior hay un objeto parecido a una calculadora (que funciona aún). Es un contador Geiger, Electrónica Fácil para reconocerlo. Para recogerlo sin correr riesgos se necesitará una tiradita de Destreza en Difícil, de fallar y no utilizar algún tipo de protección, las hormigas morderán con el equivalente a Potencia 10, potencia que aumentará en 5 puntos por cada asalto en que se esté en contacto con los insectos, hasta un límite

de 30 (cuando han cubierto completamente el cuerpo del interesado; pero continúan causando un daño de potencia 30 por cada turno posterior que se esté en contacto con ellas). La ropa sólo divide la potencia de los fieros mordiscos a la mitad.

El contador formaba parte de un envío que Le Cocq debe entregar en la base de Kourou al oficial corrupto que se ocupa de la seguridad de la misma. Estos aparatos van a ser utilizados para medir la posible radioactividad en el laboratorio donde se ensamblará el satélite antes de ser colocado en el cohete Ariane que lo pondrá en órbita por los ingenieros de la Agencia Espacial Europea. Una tirada de Mecánica (difícil; o de Electrónica Muy Difícil, en ambos casos sólo si expresamente los P.J. declaran su intención de examinarlo en profundidad) así como un chequeo junto a una fuente de radioactividad, permitirá caer en la cuenta de que los contadores han sido manipulados para no detectar nada más que la radiación ambiental, la que existe de forma natural en cualquier lugar de la Tierra. Motivo de esta alteración: evitar que al realizar la sustitución del satélite por su copia (conteniendo la minibomba A) algún examen rutinario pueda descubrir toda la operación.

Continuando por el mismo camino, tras otros quince kilómetros de recorrido, comenzará a llover fuertemente: ¡es posible que se encuentren sobre el rastro de sus enemigos y la lluvia va a borrar todas las huellas!. La falta de visibilidad será la responsable de un posible accidente: tras superar una pronunciada rampa aparece ante ellos, casi oculto por una cortina de agua, un autobús de pasajeros (capaci-



Saliendo del túnel de la base de Unrath

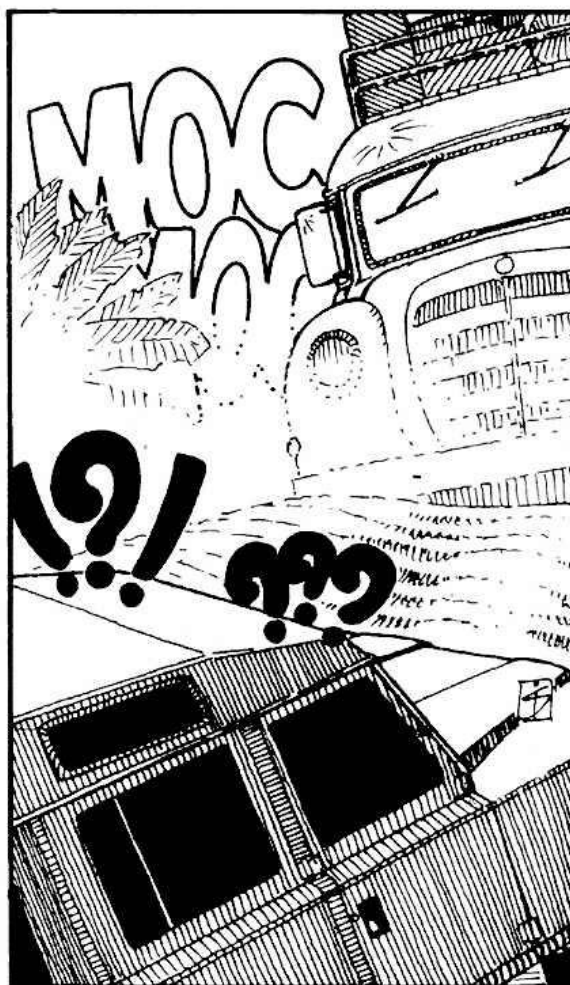
dad para cuarenta, lleva más de ochenta) que se dirige hacia ellos a toda velocidad. ¿Una trampa G.M.U.? No, una simple desgracia: se les han roto los frenos. Serán necesarias dos maniobras exitosas de Conducir en Difícil (una para esquivar y otra para mantenerse en la "carretera"). Si se falla la primera, chocarán; si fallan la segunda, volcarán. Resultados: el multiplicador de accidente para el primer caso será x8, en el segundo el multiplicador es x3.

El autobús (caso de evitarlo) volcará cuando comience a descender la cuesta. Entre los atemorizados aldeanos (que se dirigían a un cercano mercado, pero se han perdido) habrá 1D20 de muertos y 2D20 heridos, algunos de ellos muy graves.

Bajo la lluvia, los campesinos se esfuerzan por ayudar a los heridos, arrastrándose entre el barro, los lloros de los niños y los quejidos de los moribundos. El conductor, Haddi, un hindú, pedirá ayuda a los PJ. Si ambos vehículos están fuera de servicio, procurarán arreglar el jeep (Mecánica en Difícil y un par de horas harán milagros).

Una vez superado el shock y si le preguntan sobre el grupo al que persiguen (y sólo si le preguntan) Haddi ofrecerá una valiosa información: el día anterior al atardecer, mientras paseaba por la jungla cercana a su aldea con su prometida, observó cómo un grupo de cinco jeeps avanzaba por cierta carretera en dirección a Kourou. Le extrañó, por tratarse de un camino en malas condiciones que nadie en su sano juicio utilizaría (trataban de no llamar la atención). Uno de los jeeps quedó atrapado en el barro y varios hombres trasladaron un pesado objeto, parecido a un bidón de gasolina grande de ese vehículo a otro (a fin de no dañar la bomba, por la cuenta que les trae, mientras arrastraban fuera del lodo al jeep inmovilizado). Al percatarse de su presencia les dispararon pero consiguieron huir.

Si los PJ han evitado el choque y no se paran a ayudar al autobús accidentado perderán la oportunidad de conocer este dato. Diez minutos más tarde, la lluvia habrá eliminado cualquier rastro. Muy cerca de allí el camino que han venido siguiendo acaba en una carretera: la carretera que va de Tonate a Kourou.



"... casi oculto por una cortina de agua, un autobús de pasajeros..."

INTERLUDIO

UNRATH DICE: ¡YA!

Al grupo G.M.U. le sorprende el amanecer en las cercanías de la base de Kourou; han llegado sin ningún contratiempo al lugar desde donde desarrollarán la parte final de la operación: una casa de campo desde la que se divisa la base de lanzamiento. Cuenta con un helipuerto y con un sótano acondicionado para resistir la explosión cercana de una bomba A.

Para desespero de los jugadores cuando lleguen a enterarse (si es que se enteran algún día) Unrath desaparece de escena: es recogido por un helicóptero que deja algo a cambio: un pasajero, el actor brasileño Juliao de Moraes, caracterizado y

entrenado para sustituir al profesor Unrath. Descubre las maquinaciones de los G.M.U.

Le Cocq, su guardaespaldas personal (Fräulein Tot), el mutante "La llave" y el doble de Unrath se dirigen hacia la base. La bomba se quedará de momento en la villa. Una vez en la base de lanzamiento, el coronel Rochas (el sobornado jefe de seguridad de la base,) recibe de Le Cocq las cajas con los contadores Geiger.

Tras efectuar la labor de reconocimiento del laboratorio de ensamblaje, "La llave" realizará el teletransporte del satélite primero (del laboratorio a la villa) y de la bomba después (de la villa al laboratorio). Toda la operación se lleva a cabo en unos escasos dos minutos, bajo la única mirada indiscreta del coronel Rochas, que no alcanza a comprender el alcance de estos manejos, pero aparece cada vez más preocupado. Poco después un equipo de técnicos se encarga de colocar el satélite en su emplazamiento final: el extremo superior del cohete Ariane.

En Kourou, un grupo de hombres de negocios brasileños saluda al doble de Unrath y al famoso arquitecto y diseñador francés Etchart (la falsa identidad que utiliza Le Cocq en Kourou); el verdadero Unrath consiguió que los franceses invitaran al lanzamiento del cohete Ariane con el histórico satélite europeo de comunicaciones a dos docenas de importantes empresarios brasileños. Todos ellos morirán en la explosión, haciendo posible que Unrath asuma una nueva identidad, con lo que no sospecharán ni de él ni de sus empresas, pudiendo apoderarse fácilmente de los negocios de sus competidores fallecidos.

15-XII-DOMINGO: ORDEN DEL DIA

- son las 11 a.m., se realiza el cambio
- a las 11:30 se realiza el ensamblaje del "satélite" en el cohete Ariane
- entrada de los P.J.
- los políticos llegan a la 12:00
- la rueda de prensa comienza a las 12:30
- la alarma cunde a las 13:00, en plena rueda de prensa
- lanzamiento a las 13:30 (si no se descubre la bomba, no se detendrá), explosión a las 13:30:45
- celebración y banquete a las 14:00

Le Cocq, su guardaespaldas y "La llave"

abandonarán la base tras realizar su cometido en un reactor militar puesto a su disposición por el coronel Rochas. El coronel es ajeno a todo este complot, piensa que se trata de un simple asunto de espionaje que le ayudará a resolver su jubilación. La identidad que Le Cocq utiliza dentro de la base (Etchart) quedará irremediabilmente "quemada".

EN LA CARRETERA

Siguiendo la pista del grupo de Unrath, al anochecer del sábado 14, el grupo de agentes llegará a una intersección de carreteras: una lleva a Kourou (distante unos 30 kilómetros) y otra conduce a Tonate (25 kilómetros). Lluve a cántaros, la visibilidad es nula por completo. Por si fuera poco, la senda que estaban siguiendo se ve cortada cien metros más adelante: la reciente crecida ha destruido el puente que unía esta carretera secundaria con la principal. El cruce resulta imposible para los vehículos, a pie se puede vadear por un tronco cruzado a cincuenta metros a la derecha.

Mientras se guarecen de la lluvia, esperan que alguien pase y discuten sobre los pasos a dar, Lilienthal y Kislev expresarán su opinión; lo correcto sería avisar a Ludwig Körner de su situación y esperar a que llegue con su coche para dirigirse a.... Körner recibe la llamada y se pone en camino, la lluvia le retardará hasta la mañana siguiente.

Algo después de amanecer, a eso de las 9:00 a.m., dos vehículos se acercan al lugar donde se encuentra estacionado el jeep de los P.J., el joven Ludwig descende de uno de ellos y les saluda; el segundo, una furgoneta Vanette Furgón, aparca en las cercanías. Va adornada con identificaciones que la acreditan como perteneciente a una conocida cadena española de T.V. El conductor, tras abrir la puerta, se abalanza hacia unos matorrales cercanos; el copiloto, un famoso presentador que presenta un extraño color amarillento en su tez, se presenta y comienza a relatarles sus cuitas: deben llegar a una importante conferencia de prensa que tendrá lugar dentro de pocas horas en la base de lanzamientos de Kourou y todos ellos se han visto afectados por una engorrosa infección intestinal que les va a incapacitar para el trabajo durante tres o cuatro días.

Una nueva información se ofrece a los agentes por este conducto; el motivo de la rueda de prensa será la cumbre de jefes de estado o de gobierno de los países de la C.E.E., Körner confirma el dato, acaba de recibir una llamada de Heracles en este



sentido. Si les queda alguna duda de cuál puede ser el objetivo del grupo G.M.U. ahora les quedará bien claro: atentar contra la base (todavía no saben cómo) con el propósito de matar dos pájaros de un tiro.

El presentador pedirá un importante favor a los P.J.: ya que toda la competencia se encontrará allí, su cadena no puede perderse tan magno acontecimiento. ¿Serían tan amables de ayudarlo a localizar un equipo de unas cinco personas para cubrir la rueda de prensa? Y de ser discretos sobre el asunto, que se la juega.

Tras conducir unas horas, el grupo llega a la entrada de la base, donde un pelotón de legionarios se ocupa de la seguridad en su entrada. Resulta completamente imposible introducir cualquier tipo de armas (bueno, al menos armas convencionales), en cuanto a las credenciales, les bastará con los pases especiales extendidos para el equipo de periodistas.

INTERLUDIO

BRUSELAS 16:45 (12:45 en Guayana)

1- En su despacho, Marie Castel sintió cómo un escalofrío le recorría la espalda. Los últimos informes

recibidos habían sido contrastados una y otra vez, conduciéndola siempre a la misma conclusión. Compras de material, contrabando desde Suráfrica, consejeros militares de dudosas referencias ...

Quizás el hecho de que su hermano trabajase en Kourou como especialista en ordenadores le impulsó a transmitir sus sospechas a sus superiores con una celeridad superior incluso a lo normal en ella. En todo caso cumplía con su deber, y sólo cabía esperar. Y rezar.

2- Ambos teléfonos, situados a cientos de kilómetros de distancia sonaron prácticamente al unísono. El mensaje transmitido desde Bélgica hizo temblar tanto al interlocutor de Londres como al de París, superaba todas las expectativas de crisis manejadas por los equipos de seguridad. Cinco minutos después, un grupo francés en la misma zona de los hechos comenzaba su investigación. La escolta militar británica del grupo también comenzaría a actuar en breves momentos: dos British Aerospace HS-125-700, transportando cada uno un comando de muchachos del 22nd Special Air Service (S.A.S.) Regiment. Acaban de desembarcar y actúan de escolta de los políticos hasta que estos entren en la base.

3-a) Fue una filtración, más que el abierto deseo de colaborar, el modo en que la CIA llegó a estar en el asunto. El Director Ejecutivo no pudo reprimir una cínica sonrisa y en verdad cruzó por su mente la idea de dejar que esos franchutes y demás estirados europeos se las arreglasen como pudiesen, ... pero el prestigio de EEUU, las elecciones del próximo año, ... Imposible, ¡Europa nos necesita! Y se cursaron las ordenes pertinentes. Varios Boeing C-137C ("Air Force One") trasladan, desde la zona del Canal, un batallón (unos 200 hombres) de los U.S. Army Special Forces o Green Berets. Llegarán tarde.

3-b) Y por supuesto, fue una filtración al más alto nivel la que facilitó el relato de los hechos a la Central de Comunicaciones Wild Geese en Dublín. Carentes de toda posibilidad de enviar grupos de apoyo, transmitieron a su vez la información a sus nuevos aliados de Heracles.

3-c) El propio K1 organizó un gran revuelo: ¡de modo que era esto lo que se proponían! No podían permitirlo, por suerte disponían de un equipo en la zona, sí, en la propia zona, justo encima. Varios teléfonos comenzaron a despedir chispas.

4- Los superiores de Kislev, en Tel-Aviv, comenzaban a inquietarse, la última comunicación

de su enlace Tevet no llegó a completarse y ese repentino interés de las agencias occidentales en la zona ... ¿Sería únicamente por el viaje, planeado en secreto, de todos los jefes de estado o gobierno de la Comunidad Europea a Kourou? Más valía "despertar" al equipo que esperaba frente al puerto de Cayenne.

TODOS SOBRE KOUROU

Si el DJ desea participar de la secreta información que se disputan los servicios secretos de medio mundo, allá va: las investigaciones de Marie Castel han puesto al descubierto la trama mediante la cual los GMU consiguieron los materiales necesarios para construir una bomba atómica portátil con una potencia similar a la que estalló sobre Hiroshima. El viaje de Le Cocq de Glasgow a la Guayana permite unir ciertos cabos.

Mr. Lyndon, el infiltrado Wild Geese en el servicio M británico, consiguió la semana anterior que todo el material disponible sobre los G.M.U. se centralizase en las manos de la responsable de la brigada JMK, a fin de evitar interferencias en la labor de los agentes ya enviados a la Guayana. Agentes que pueden necesitar ayuda desesperadamente.

Además:

1- Varios grupos de los conocidos como Foreign Legion Commandos de Reseignement et d'Action dans la Profondeur (CRAP), comandos de la Legión Extranjera Francesa, comienzan una activa búsqueda por la zona de la base y sus cercanías.

2- Paracaidistas judíos, pertenecientes a los Saiyeret Matkal ("Ha Yehida"- La Unidad), siguen la pista a Kislev; ahora mismo utilizan un helicóptero Sikorsky S-65.

3- Y por si fuera poco, desde Heracles llaman incesantemente por teléfono al enlace del grupo: Ludwig Körner.

EN KOUROU

Serán, aproximadamente, las 11:45 de la mañana; los P.J., anonadados por su buena suerte han conseguido introducirse en la base espacial de Kourou. (Otro método podía haber sido que Lilienthal contactase con alguno de sus antiguos conocidos en la Legión Extranjera y, tras convencerle de la realidad de sus

sospechas, conseguir un permiso de entrada. De otra forma deberían esperar a que se diese la alarma e introducirse subrepticamente).

Al portar pases de periodista serán conducidos directamente al salón VIP, donde dentro de tres cuartos de hora (a las 12:30) tendrá lugar la rueda de prensa que precederá al lanzamiento (a las 13:30). Los demás reporteros presentes en la sala conversan entre ellos en una docena de idiomas mientras disponen sus equipos (cámaras de video, micrófonos, grabadoras,...). La información que podrán obtener, dando muy mala imagen del periodismo español (¡ya deberían saberlo!), es la siguiente:

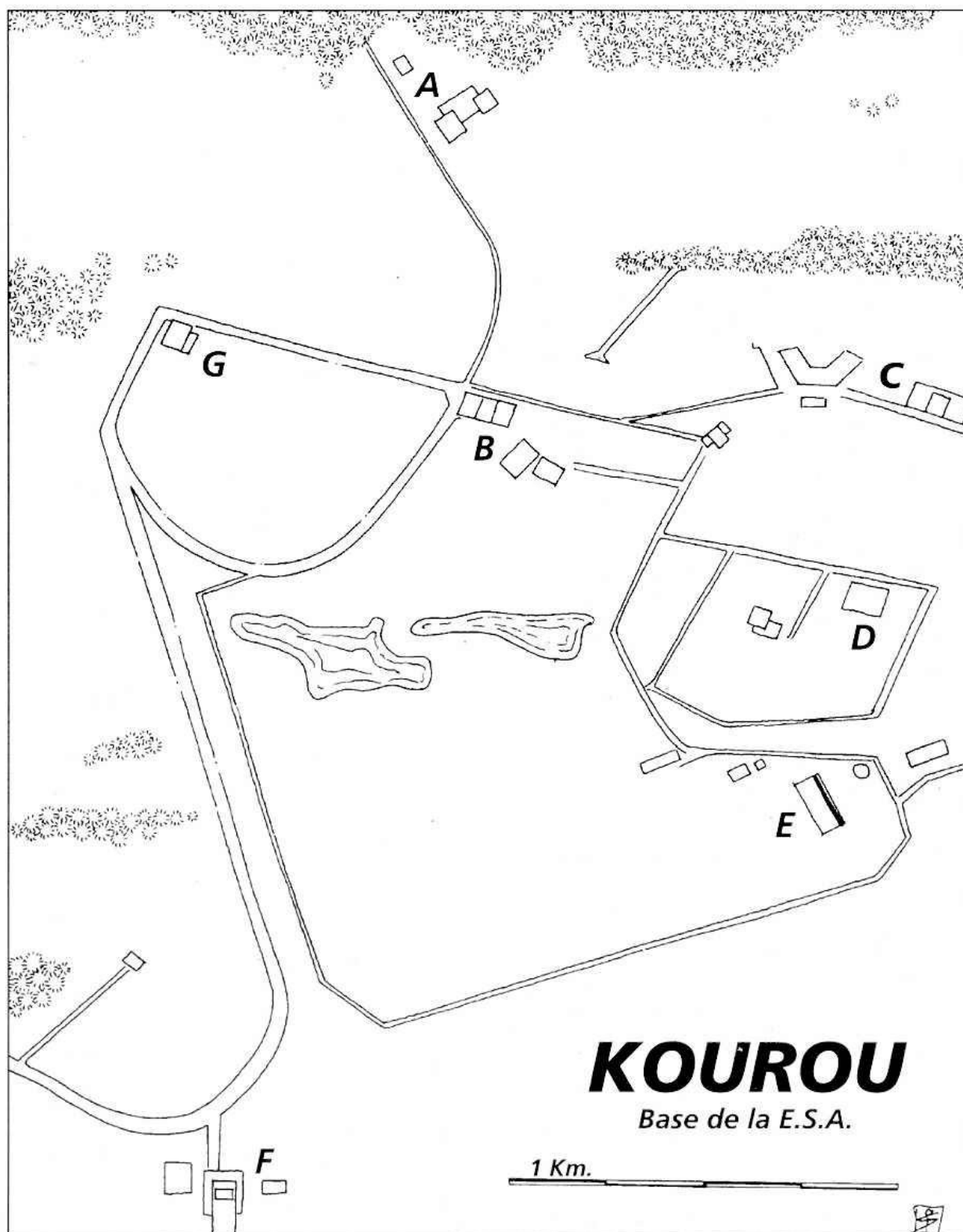
-La conferencia de prensa ha sido convocada sorpresivamente aprovechando una reunión secreta de todos estos dirigentes europeos en la isla de Trinidad. Antes de regresar a Europa harán escala en la base para observar el lanzamiento de un importante satélite de comunicaciones desarrollado en Europa.

-La rueda de prensa la ofrecerán conjuntamente los estadistas de los doce países comunitarios por razones de tiempo. Podrán realizar una o dos preguntas a cualquiera de los intervinientes y grabar el desarrollo de todo el acto, incluidas las imágenes del lanzamiento.

-Los periodistas brasileños se encuentran particularmente interesados en la presencia de un grupo de hombres de negocios de esa nacionalidad, entre ellos el misterioso profesor Unrath, que nunca concede entrevistas. Estos empresarios y financieros están también invitados y se sientan separados de los periodistas en una tribuna especial.

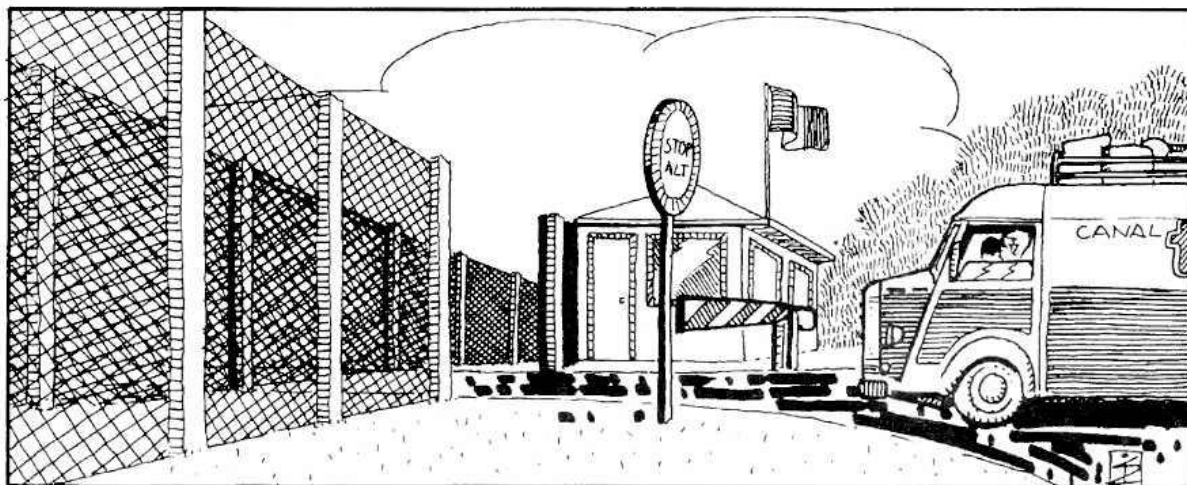
Poco después, a partir de las 12:00, pueden entrever a diversos políticos (González, Kohl, Mitterrand, Major...) a través de los ventanales del salón. Queda media hora para que dé comienzo la declaración conjunta y la serie de preguntas. Las medidas de seguridad en todo el recinto son impresionantes: legionarios apostados frente a las ventanas, hombres de traje oscuro y walkie-talkie en todas las esquinas y un grupo de miembros del S.A.S. cubriendo la entrada al edificio (cortesía de los franceses).

La presencia de un personaje al que conocen sólo de oídas y por medio de la foto de Kislev sorprenderá al grupo y les asegurará de que se hallan en el buen camino: nada menos que el propio Unrath se encuentra allí, charlando apaciblemente con el



A- Banco de pruebas de los propulsores
B- Edificio de ensamblaje del lanzador
C- Centro de control y sala de prensa
D- Plataforma de lanzamiento en desuso

E- Plataforma de lanzamiento (¡ahí está la bomba!)
F- Plataforma de lanzamiento del Ariane 5 (en construcción)
G- Planta de ensamblaje final



Llegada, no demasiado triunfal, a la base de la E.S.A.

resto de los brasileños. Kislev realiza su tirada de voluntad, en caso de no superarla ...atacará al doble del malvado profesor con lo que tenga más a mano. Una tiradita de Percepción en Difícil permite que los P.J. se percaten de que algo le pasa a Kislev, otra de Destreza (en Normal) con una Categoría de Éxito superior a la que obtenga el agente israelita posibilita que puedan detenerle antes de que les ponga en evidencia (por razones de espacio sólo tres personajes podrán intentar esta última maniobra). El disimulo y la posible justificación quedan enteramente en manos de los agentes.

A las 12:30 comienza la rueda de prensa, Unrath ha permanecido allí en todo momento. Comienzan a llegar los responsables de relaciones públicas de la Agencia Espacial Europea, diversos científicos de fama mundial y los políticos. La presencia de Le Cocq, presentado como Etchart, el arquitecto responsable del diseño de los laboratorios y del mismo salón en que todos se encuentran ahora sorprenderá también a los P.J. Mientras tanto "La Llave" no se separa del atemorizado coronel Rochas, junto a la puerta de entrada, con el fin de evitar toda posible indiscreción por su parte (sería discretamente teleportado a 15 metros bajo la superficie de la sala, cemento puro). La guardaespaldas de Le Cocq también se encuentra en las cercanías, disimulada como periodista.

DESARROLLO DE LA RUEDA DE PRENSA:

-Presentación, por parte del equipo científico, del proyecto de satélite europeo de comunicaciones, avanzando que la tecnología utilizada situará a Europa en el primer puesto de la carrera espacial. Presentación de los profesionales que han hecho posible todo el proyecto, entre ellos Le Cocq/Etchart. Le Cocq reconocerá a los personajes que estuvieran presentes en el Babenberg (primer módulo, Lilienthal incluido) si supera una tirada de su Percepción en Difícil. Alertará a Rochas en cuanto le sea posible (se retirarán todos de la mesa al concluir esta fase) denunciándoles como terroristas.

-Tras esta pequeña introducción se leerá un comunicado elaborado conjuntamente por los dirigentes de los doce países (más bien por sus responsables de prensa).

-Los políticos toman su lugar en la mesa y comienza el turno de preguntas y respuestas. Los agentes, desempeñando su papel con propiedad deberán realizar un mínimo de dos preguntas al presidente González; los demás periodistas intervendrán siguiendo el orden preestablecido.

En este preciso momento las investigaciones llevadas a cabo por Marie Castel y la cadena de acontecimientos que tiene origen en Bruselas llega a su fin: Ludwig Körner, el enlace del grupo se hace cargo de una llamada (en el vestíbulo adyacente a la sala de prensa) que acaba de comunicarle una

azafata de la base. Abandona el salón al mismo tiempo que el coronel Rochas. ¡La alarma se ha hecho pública! (pero sólo para el personal de seguridad de la misma y de los políticos). "La Llave" se reúne con Le Cocq y su guardaespaldas partiendo tras el coronel. Körner se fija en este detalle y podría describir tanto al coronel como al mutante a los P.J.

Siguiendo el plan original, Le Cocq, "La Llave" y Fräulein Tot huirán a las 13:15 en un reactor militar tras haber controlado toda la operación hasta casi su mismo final. El coronel Rochas, consciente de lo desesperado de su situación, exigirá huir junto con Le Cocq, éste accede con la natural intención de teleportarle fuera del avión a la primera oportunidad. Por cierto, el piloto y el copiloto son agentes G.M.U. introducidos en la base por el coronel. Visten uniforme de las Fuerzas Aéreas Francesas.

Körner vuelve a la sala, desde Heracles le comunican que la información que tienen es sólo para transmitir a alguno de los agentes "oficiales". Uno de ellos será quien reciba, con la interpretación más dramática posible por parte del DJ, la comunicación siguiente: resumiendo, existen razones para pensar que pueden estar muy, muy cerca de un artefacto nuclear. Y no saben cuándo puede estallar. Su misión es naturalmente, encontrarla y desactivarla.

QUEDA MEDIA HORA PARA LA EXPLOSION DE LA BOMBA. A PARTIR DE ESTE MOMENTO EL DJ LLEVARA LA PARTIDA EN TIEMPO REAL.

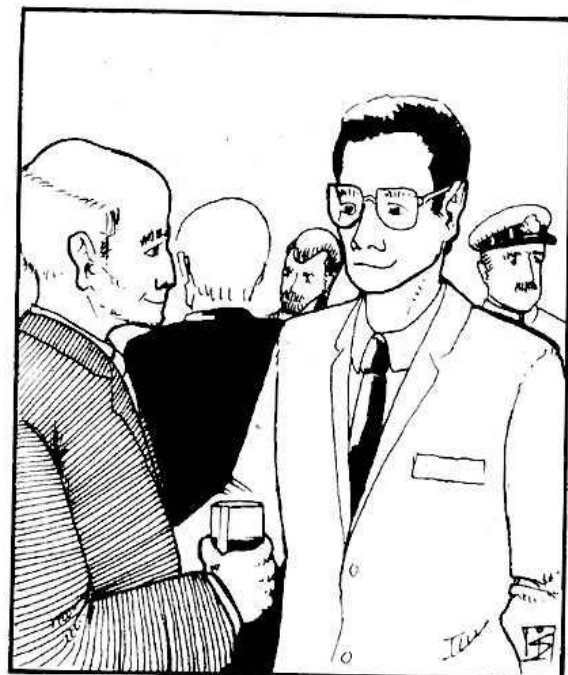
Poco después de darse la alarma, todos los políticos abandonarán rápidamente la sala por motivos de seguridad dándose por concluida la rueda de prensa. Se rogará a los periodistas que no abandonen el lugar dejándoles una discreta vigilancia. Un rumor corre por la sala: si algo gordo ocurre fuera, la cadena que consiga la exclusiva habrá conseguido un reportaje ...bomba.

Si alguno de los personajes se encuentra fuera de la sala en ese momento gozará de una importante ventaja ya que los militares no le controlarán de momento, ocupados como están en reunir a los políticos. De momento no se les alejará de la zona ya que consideran altamente improbable la existencia de una bomba nuclear y, la verdad, quedarían muy mal si no se confirma.

La bomba se encuentra, naturalmente, en el extremo del cohete Ariane 4 que ha de poner en órbita al satélite, a casi treinta metros de altura, junto a la torre de lanzamiento, dentro de un contenedor

especial en el cono de la cima del cohete. Los brazos criogénicos que sujetan el cohete a la torre de lanzamiento se sueltan de la misma seis segundos antes del lanzamiento; cuando llegue el final de la cuenta atrás se producirá la ignición del motor principal, un Vulcan HM50, y cinco segundos después, la de los dos propulsores laterales de combustible sólido.

La sala de prensa quedará guardada por un grupo de tres legionarios en su puerta principal (por fuera), existe otra, por donde han entrado y salido los políticos, justo detrás de la mesa de conferencias, dentro de un minuto llegarán otros tres legionarios para cubrir esa salida. Si consiguen escabullirse de la sala, objetivo que persiguen todos los equipos de reporteros presentes en la misma, no tendrán demasiados problemas para moverse por la base (al ser bastante grande deberán utilizar alguno de los cochecillos eléctricos aparcados por doquier). Dado que el despliegue de fuerzas armadas y técnicos provistos de contadores Geiger es realmente impresionante, una falsa sensación de seguridad invade a todos los militares que están en el secreto (sólo los altos mandos). Esa sensación se acrecienta además por el deseo de no ser descubiertos en un "lamentable desliz" como es este fallo de seguridad. Por si fuera poco, la información es tan poco detallada



MUTANTES

en la Sombra

como fantástica: ¡una bomba atómica introducida secretamente en una de las bases mejor protegidas del mundo!, ¡y sólo como teoría de una chupatintas de Bruselas!

Todos los contadores Geiger de la base fueron, como ya sabemos, suministrados y trucados por el propio Le Cocq. Utilizándolos será completamente imposible encontrar ningún rastro de la bomba. Se necesita una tirada de Electrónica en Imposible y (10 - Categoría de Éxito) minutos de trabajo con las herramientas adecuadas para volverlo operativo. Recordamos que la tirada necesaria para descubrir esta manipulación era de Mecánica en Difícil o de Electrónica en Muy Difícil, y que sólo se permite en caso de un examen en profundidad del aparato.

OBJETIVO LE COCQ

Si deciden seguir la pista al malvado Le Cocq las probabilidades de que todos perezcan se acrecientan enormemente. Junto a la pista militar de aterrizaje tendrá preparado un reactor, sin ningún tipo de identificación, con capacidad para cuatro personas, sin incluir al piloto y copiloto. La hora de partida que tienen fijada: las 13:15, su destino: muy lejano.

Pueden intentar detenerle e interrogarle, jamás, bajo ningún concepto, revelará el más mínimo detalle sobre sí mismo, el plan o su organización. "La Llave" procurará eclipsarse discretamente para, tras su asalto de concentración, teleportar a uno de los miembros del grupo; un personaje objeto de este ataque morirá entre horribles convulsiones medio minuto después de este ataque si no supera una tirada de Fuerza en Imposible, si la supera quedará a -4 puntos de vida e inconsciente para lo que resta de partida. Tanto el piloto como el copiloto van armados con pistolas Sig Sauer y apoyarán a Le Cocq hasta la muerte. Fräulein Tot porta idéntica arma, tampoco hablará ni concederá cuartel a los P.J. (ni lo pedirá). El coronel Rochas, que ha acompañado hasta aquí a Jean Claude con intención de huir no utilizará en ningún momento su arma, permaneciendo en estado casi catatónico. Es el único de este grupo que sabe y diría dónde está la bomba, pero sólo si le garantizan el perdón expreso de sus superiores. Su estado es histérico a más no poder.

Como forma no demasiado gloriosa de acabar el módulo los P.J. pueden huir en el reactor. Ellos deben decidir su futuro, o la ausencia del mismo.

OBJETIVO UNRATH

Si deciden abalanzarse sobre el hombre que Kislev identificó como Unrath y que no ha abandonado la sala de prensa, las posibilidades de perecer en la explosión se acrecientan aún más ya que este pobre doble no tiene ni la más remota idea de lo que está pasando y los agentes perderán un tiempo precioso. Entre otras cosas las dos salidas de la sala quedarán bloqueadas por los militares (todavía les quedan las ventanas y cinco metros de altura).

La pista de Le Cocq, si consiguen salir, sólo podrán seguirla si se les ocurre preguntar a alguien acerca del coronel Rochas (Körner vio cómo acompañaba a Le Cocq); les indicarán que se dirigía a la pista de aterrizaje militar. Si han interrogado a un militar, éste, tras responderles caerá en la cuenta y les exigirá explicaciones; si preguntan a un técnico civil no será necesario. Existe un 40% de probabilidades (1 a 8 en 1D20) de que la persona a quien pregunten no haya visto salir al coronel.

Llegarán justo a tiempo de interceptar el despegue del reactor (si se dan prisa).

OBJETIVO ARIANE

"Lo único que nos separa de la muerte es el tiempo"
Ernest Hemingway

Por último tenemos la opción que garantiza a los P.J. un método eficaz para convertirse en cenizas radioactivas: dirigirse a la torre de lanzamiento llamando la atención a más no poder pues se trata de un área restringida, sortear el dispositivo de seguridad de la zona (con órdenes de tirar a matar sobre los intrusos), eliminar la oposición de los técnicos aún presentes en la torre de lanzamiento, trepar por la escalera de la misma o utilizar su ascensor (los primeros metros bajo fuego enemigo de baja intensidad, luego dejarán de disparar por miedo a dañar el cohete), coronar los treinta metros hasta la cima del Ariane, abrir el contenedor especial del satélite y desactivar el ingenio nuclear.

¿Que cómo pueden saber que la bomba está realmente en el extremo del cohete y no en cualquier otro punto de la base? Pueden haber interrogado a Rochas; pueden recordar que Meyer fabricó el duplicado de un importante material electrónico; pueden superar una tirada de Intuición, Física,... en Muy Difícil para imaginarlo; pueden arreglar un contador (en este caso obtendrán primero una localización aproximada del lugar donde yace la carga nuclear,

según vayan acercándose la señal irá aumentando su intensidad). Los militares no se encontrarán muy receptivos a las declaraciones de un grupo de infiltrados que afirman que su contador recibe señales mientras ningún otro lo hace, pero existe la posibilidad de que les crean, según y cómo planteen el caso. Queda a tu juicio D.J.

Vayamos por partes:

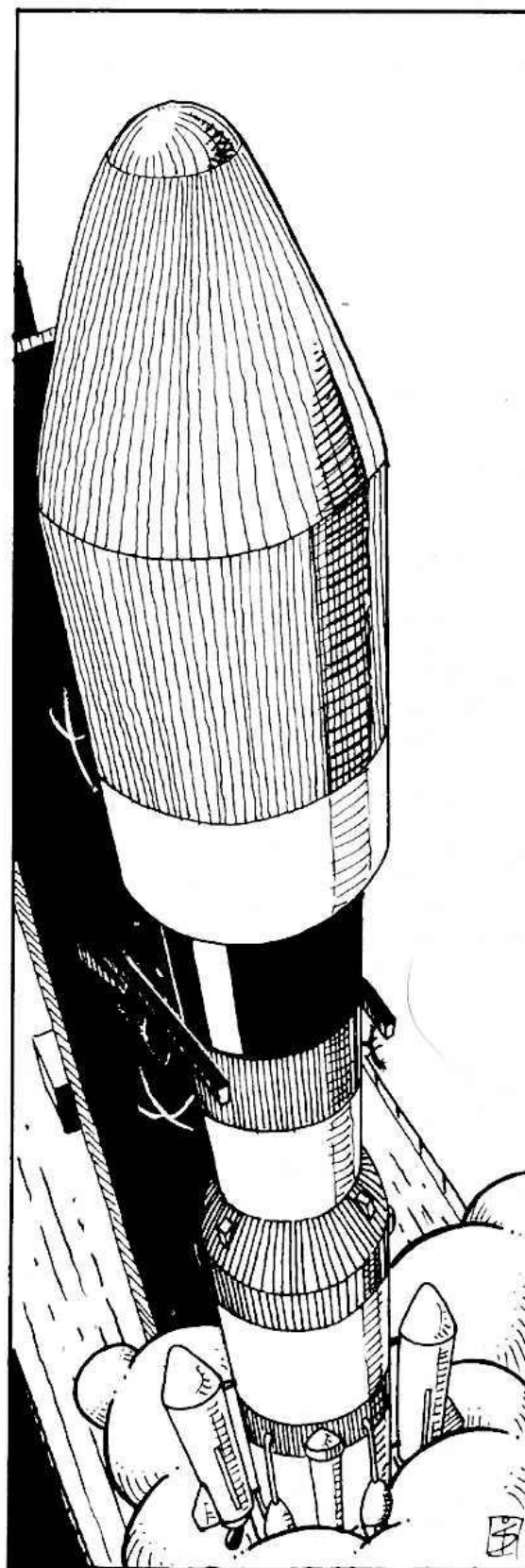
-El dispositivo de seguridad del área de lanzamiento: para introducirse sin riesgo en esta zona las posibilidades son varias...desde obtener el permiso del oficial de seguridad encargado del perímetro aportando pruebas y testimonios (bastante difícil) a camuflarse como técnicos (permisos incluidos) y disimular. Si ya tienen a Rochas no dudarán de su palabra, pero equipos más cualificados en desactivación de explosivos les pisarán los talones. Si los agentes deciden atravesar la zona por las bravas... el número de legionarios es incalculable (y se dispararán tantos tiros como P.J. x3). Los poderes M se revelan aquí en todo su valor.

-La oposición de los técnicos... no se opondrán demasiado, incluso en el caso de que les den motivos. Queda a discreción del D.J. Son cuatro y se encuentran en una pequeña sala de control junto al ascensor. Si les explican debidamente la situación pueden cooperar con los agentes.

- Para ascender los treinta metros hasta el extremo del cohete pueden utilizar la escalerilla de emergencia (dos minutos trepando, chequeo de habilidad en Normal cada diez metros para meter miedo a los investigadores, si fallan, Fuerza en Normal para mantenerse colgado de una mano, un nuevo fallo dará lugar a una atroz caída. Los metros recorridos hasta el suelo serán: 0 + Categoría de fracaso (C.F.) en el primero de los chequeos, 10 + C.F. en el segundo y 20 + C.F. en el tercero).

Utilizar el ascensor es mucho más rápido, seguro y cómodo. A no ser que lo empleen bajo el fuego enemigo por carecer de permiso o ser detectados (disparos únicamente para asustar, que el cohete es muy caro) ... En medio minuto estarán arriba; si han sido detectados y les persiguen, 2D20 legionarios les seguirán trepando por la escalerilla.

- Con las herramientas adecuadas abrir el panel del contenedor especial no supone más de dos minutos de trabajo (Mecánica en Difícil, sin las herramientas específicas pero con algún tipo de instrumento será Mecánica en Muy Difícil y cinco



MUTANTES

en la Sombra

minutos). Si algún jugador dispone del bendito poder "Control Mecánico" tras superar la tirada de Mecánica con la dificultad descrita podrá emplear su habilidad y abrir el panel en tres asaltos (uno para superar la tirada de Mecánica, otro para concentrarse y otro más para que el mecanismo se active). Las herramientas se encontrarán al pie de la torre de lanzamiento, en la pequeña sala de control adyacente al ascensor.

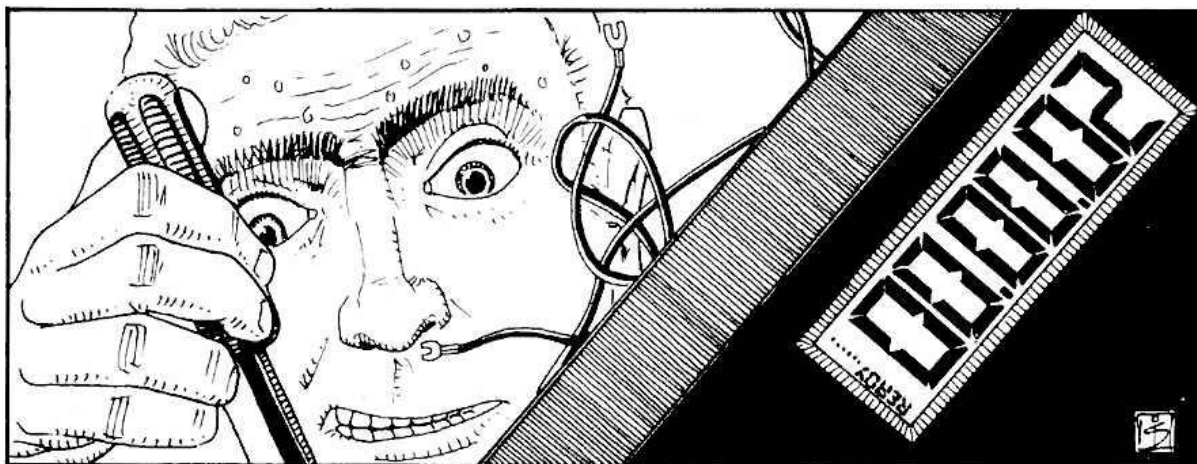
Llegados a este punto, se abortará el lanzamiento del Ariane por parte de la sala principal de control. Se teme que tanto el satélite como el cohete hayan podido sufrir daños y habrá que empezar de nuevo. Esto no quiere decir que la bomba no estalle poco después de las 13:30.

- Por fin, los jugadores han llegado hasta el dispositivo nuclear camuflado en el interior de una carcasa de satélite. Tras levantar un pequeño panel del satélite (Descubrir en Fácil y Mecánica también en Fácil para abrirlo) aparece ante sus ojos un reloj digital y un conjunto de cables de colores. Para desactivarlo serán necesarias las siguientes habilidades: electrónica, física y desactivar explosivos. Es indispensable utilizar un kit de herramientas (como las que tienen los técnicos, por ejemplo). De las habilidades señaladas sólo funciona como indispensable la Desactivación de explosivos, las otras dos deberán intentarse (si se carece de ellas) a Nivel de Dificultad Imposible, con la obligación de gastarse un Punto de Orgullo simplemente para poder intentarlo. El nivel estándar de toda la operación se sitúa en Muy Difícil.

Las habilidades pueden emplearse coordinadamente, entre varios P.J. o P.N.J. (dos de los cuatro técnicos presentes en la torre de lanzamiento tienen la suerte de conocer Electrónica a nivel 4, otro Física al mismo nivel, el cuarto es el jefe con Liderazgo a nivel 6). Si uno solo de los P.J. domina todos estos campos del conocimiento humano la dificultad de la tarea descenderá a Difícil representando así la mejor coordinación y facilidad de actuación sobre "el asunto". Varios personajes intentando esta tarea necesitan superar sus respectivas tiradas (tardando dos asaltos cada uno más otros dos de "ponerse de acuerdo", esto es ocho asaltos por intento). Por cierto, sólo caben tres personas en el contenedor. Si los tres realizan sus tiradas la bomba habrá sido desactivada (¡...!), en caso de fallar, el D.J. acude a la TABLA DE FALLOS.

TABLA DE FALLOS:

- **1 a 10:** no ocurre nada especial
- **11 a 18:** a partir de ese momento el cronómetro interno de la bomba dobla su velocidad. Para representar esto la primera vez que se obtenga este resultado los personajes necesitan 16 asaltos en vez de 8 para volver a intentarlo, la segunda 32 y así sucesivamente.
- **19 ó 20:** ...marcha fúnebre, por favor.



Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, delegación en Viena.

Para:

Asunto: Actividades de los Wild Geese (Versión definitiva y ampliada)

INFORME CONFIDENCIAL SOBRE LAS ACTIVIDADES DEL SERVICIO M IRLANDES.

Nombre familiar del Servicio M irlandés (Nota: antes de continuar, la Fundación Kaufmann se ve en la obligación de advertir que, aún considerando a los Wild Geese como un Servicio M en toda regla, sus características son muy especiales y entre ellas la más peculiar puede ser, como se explica más adelante, su no dependencia del gobierno de su país. Servicio M, por lo tanto sí que lo es; Servicio M irlandés, también, pero matizando). Un servicio secreto superespecializado basado en la idea de que más vale que otro haga las cosas que para un mismo resultarían desagradables (o imposibles). Maneja con especial habilidad los conceptos de infiltración, doble juego y manipulación. En concreto, el pequeño número de agentes M irlandeses se halla repartido en su casi totalidad por otros Servicios M del mundo anglosajón, trabajando como agentes dobles. Nominalmente siguiendo las órdenes de sus empleadores, realmente obedeciendo las que reciben de la Dirección. El Servicio M británico sufre lo que se ha dado en denominar como "Infiltración Mayor" (el propio número 2 del Servicio es un "topo" irlandés), tanto el Servicio M australiano como el canadiense tienen varios informantes y agentes dobles, no llegando el grado de control al escandaloso ejemplo británico. El C.D.F.C. goza de más éxito en su despiadada lucha contra los traidores, aún así, existen varios canales de información que serán utilizados en el momento oportuno. Hay constancia de que la red abarca otros Servicios europeos todavía no determinados.

Los mutantes empleados por este grupo trabajan de forma completamente voluntaria, habiendo sido, en gran número de ocasiones, liberados de trabajar para otros servicios M. A estos mutantes siempre se les concede la facultad de optar entre trabajar con ellos o "retirarse" de este mundo en la sombra (seamos realistas, esto es algo casi imposible). Existe un grupo de operaciones especiales para ocuparse de estas "liberaciones", carecen de denominación oficial, siendo conocidos entre ellos como "Boys (& Girls) from County Hell". Su jefe es Dolores Faulkner. Utilizan como lenguaje de batalla la forma clásica del Alto Gaélico irlandés adaptada a sus necesidades. Como curiosidad, parte de sus comunicaciones

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

están cifradas en forma de ogham (antiguos jeroglíficos irlandeses).

Su "modus operandi" consiste en la obtención de la información, generalmente a través del Servicio M británico (denominado jocosamente "la despensa"); su procesamiento en la Dirección; establecimiento de objetivos y, finalmente, la utilización de agentes de otras organizaciones para llevar a cabo las misiones (tenemos razones para pensar que confían grandemente en las capacidades de los S.A.S.).

Se encuentran estructurados en dos ramas: los **Wild** y los **Geese** ("geese" es plural, el singular es "goose"). Los primeros constituyen el núcleo "duro" de la organización, los agentes de campo a utilizar cuando no cabe otro remedio o la situación lo exige (ejemplo: Dolores Faulkner); los segundos se encargan de las labores de información y trabajos para el Servicio infiltrado (como Mr. Lyndon).

Entre los objetivos de esta organización, existente desde hace 75 años (aunque no con la estructura actual, naturalmente) se encontraba en un principio el de la lucha contra el invasor, es decir, el Imperio Británico. Hoy en día esta finalidad ha desaparecido siendo sustituida por:

a) Autoprotección, definida como defensa de la propia organización y como (desde los años cincuenta) defensa de los posibles nacionales irlandeses que resulten mutantes.

b) Animo de lucro, los Wild Geese, organizados y estructurados como "empresa privada" siguen criterios de gestión encaminados a la obtención de beneficios económicos.

c) Nos resulta difícil de explicar: la misma historia de este conglomerado entre Servicio secreto+ Empresa privada+ Relaciones de clan+ Servicio M, ha generado su propia dinámica y podríamos decir que existen por el afán romántico de sus componentes, una lucha contra "el mundo exterior" no exenta en algunos casos de cierto tinte bromista (más bien gamberro) propio de la mentalidad céltica.

Debido a la antigüedad de la organización como "agencia de informadores", establecida antes que Irlanda obtuviese la independencia, no obedecen órdenes del gobierno de Dublín (pues no han sido creados por el gobierno), excepto cuando por sus propios intereses así lo consideran conveniente. Se mantiene un cierto grado de colaboración y "buena vecindad" que lleva a un intercambio mutuo de frecuentes favores. Colaboración, no subordinación. Sería interesante también conocer hasta qué punto el gobierno irlandés es consciente de la existencia de nuestro "Mundo en la Sombra".

En realidad no contamos con informes relativos a las actividades de estos agentes pero en estos momentos nuestros analistas de información comienzan a señalarnos extrañas coincidencias y comportamientos aparentemente irracionales de otros servicios M que podrían explicarse manejando la hipótesis de que realmente trabajaban para los Wild Geese (siendo inconscientes de ello).

La teoría de que los Wild Geese consiguieran colocar a uno de sus hombres en la mismísima Casa Blanca, siendo años después detectado por el C.D.F.C. y eliminado por medio de una compleja conspiración no es tan fantástica como podría parecer en un primer momento. Por lo que sabemos no han vuelto a intentar esta maniobra, posiblemente debido a su alto coste y prácticamente nula eficacia.

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

El tráfico de información, su principal actividad, permite que su presupuesto sea realmente elevado (y secreto hasta el momento). Como última indicación, en Heracles esperamos que tras la inclusión de estos aliados en Prometheus podamos elaborar importantes proyectos conjuntos (y nos aclaren si tienen personal infiltrado entre nosotros).

HISTORIA

Fundado (1916), como servicio secreto, en Berlín, para oponerse a la dominación inglesa sobre Irlanda, por el antropólogo Turlough O'Brian. Jugaron un destacado papel en las diversas sublevaciones irlandesas que culminaron con la independencia total en los años cincuenta. De irregular actividad en el período de entreguerras, O'Brian aprovechó estos años para labrar una importante fortuna personal (adquirida por medios desconocidos) y viajar por el mundo estableciendo una red de colaboradores entre los miembros emigrados de su extensa familia. Tras la Segunda Guerra Mundial diversas filtraciones sobre los primeros casos de mutantes le convirtieron en uno de los privilegiados conocedores del Fenómeno M, lo que le llevó a vigilar especialmente todo el ámbito de las Islas Británicas y a aprovechar su organización de agentes dobles (casi un "negocio familiar") para incluir a los recién llegados mutantes, liberándolos, en lo posible y sólo a los irlandeses, de las garras del C.D.F.C.

Como motivo principal de este alto interés podemos incluir un pequeño dato: el Mar de Irlanda es uno de los lugares del planeta que presentan un más alto nivel de contaminación radioactiva debido a la presencia en una de sus orillas de la más antigua central nuclear destinada a usos civiles. Evidentemente, una organización fundada para garantizar la libertad de Irlanda y de los irlandeses no podía permitir el secuestro de sus hijos (hijos mutantes, pero hijos y por ello amados) por parte de los Servicios M.

TURLOUGH O' BRIAN: UNA BREVE (E INCOMPLETA) NOTA BIOGRAFICA:

Nacido en Irlanda (localización exacta desconocida) en 1895. Asiste a la Universidad de Dublín, donde cursa estudios de antropología hasta 1916, momento en el que, debido a su participación en la "Gran Sublevación" tuvo que exiliarse. El fin último de este primer exilio resultó ser Berlín, donde varios parientes suyos trabajaban en un complot destinado a arrojar a los ingleses de Irlanda (con ayuda de los alemanes, claro). Perdemos aquí la pista de tan interesante personaje, lo único que podemos decir es que se doctoró en París, acabada la guerra, completando sus estudios de antropología y de lingüística.

Tenemos unas notas inconexas sobre su amistad con el famoso escritor inglés Robert Graves y un marinero maltés (al que conoció en Mallorca) junto a quien recorrerá el Pacífico. Creemos que es en este punto donde adquiere una importante fortuna (sospechamos que podría haber estado relacionado con el saqueo de tesoros históricos de la zona junto con un arqueólogo americano, un tal doctor Jones). Sabemos que estuvo en Ponapé y el siguiente informe nos remite ya a 1929, en Boston, donde trabaja unos meses junto a los miembros de cierta organización ocultista (sobre la que han desaparecido todos los informes).

En 1936, al comenzar la Guerra Civil Española, se traslada a Barcelona, y de allí a Madrid encuadrado en las Brigadas Internacionales. A decir verdad no

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

seríamos capaces de asegurar para qué bando actuó, probablemente para ninguno en exclusiva.

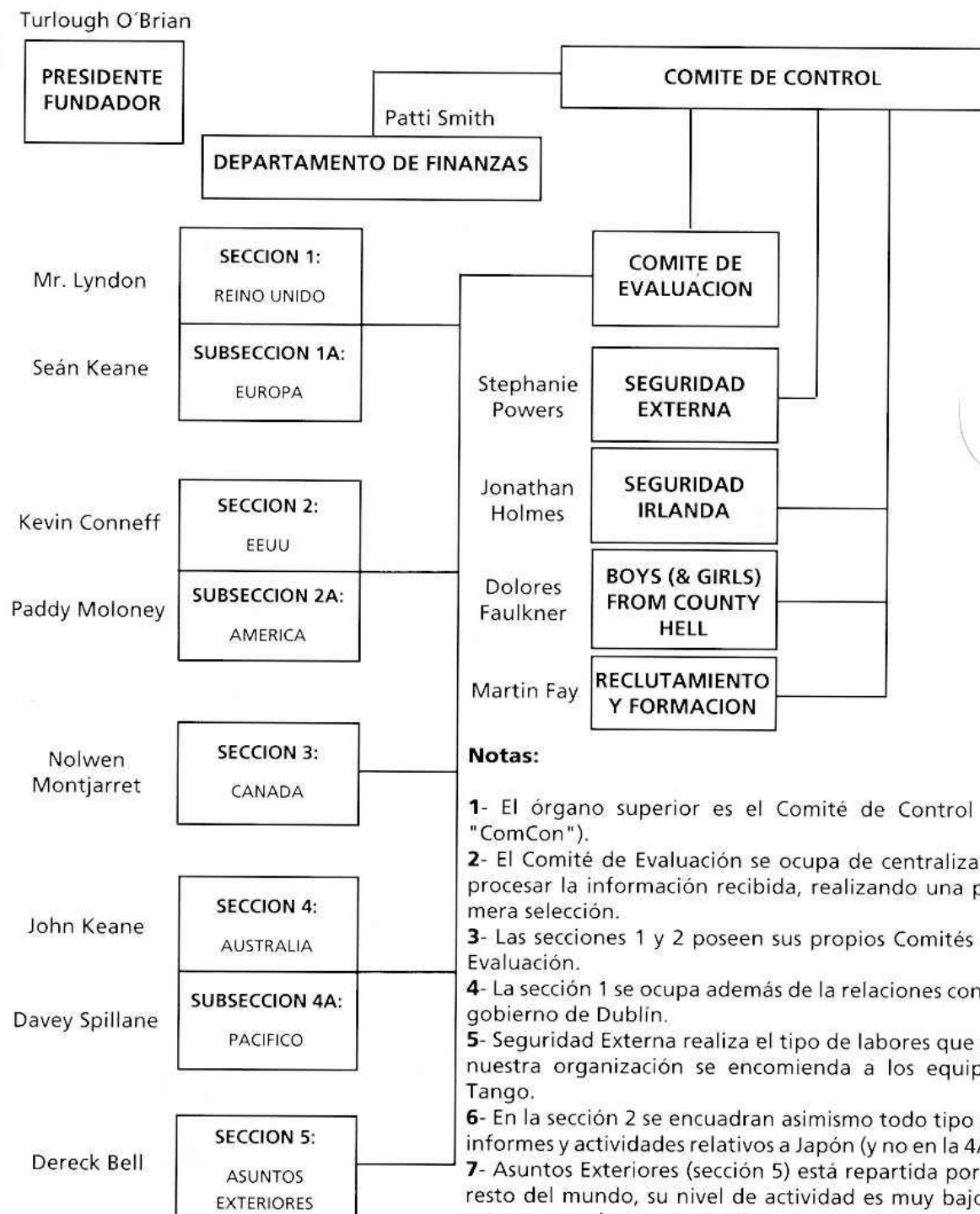
Volvemos a toparnos con su rastro en relación con el servicio de espionaje alemán durante los años inmediatamente anteriores a la Segunda Guerra Mundial. Tras un oscuro período de colaboración con los nazis (cuyas pruebas ha borrado con una maestría inigualable; nada personal de todas formas, sólo negocios...) comienza su período de colaboración con los estadounidenses. La entrada de los E.E.U.U. en el conflicto y el peso específico de la colonia irlandesa en este país motivan que comience una importante labor de espionaje contra los alemanes. Tras la guerra llegarán los días de un nuevo "mundo en la sombra" al que dedicará su capacidad y conocimientos. Hoy en día vive retirado de las actividades que en el pasado elevó a la categoría de arte (espionaje e infiltración) pero sus conocimientos y recto juicio son todavía utilizados.

Uno de los personajes mejor relacionados de todo el mundo (sí, a estas alturas incluso en Inglaterra).

NOTA: Wild Geese fue el nombre utilizado por los emigrantes irlandeses de los siglos XVII y XVIII que se alistaban como mercenarios en los distintos ejércitos europeos en lucha con los ingleses. Como solían decir "las dificultades de Inglaterra son nuestra oportunidad". FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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

ORGANIGRAMA DE LOS WILD GEESE (Versión actualizada al XII-1991)

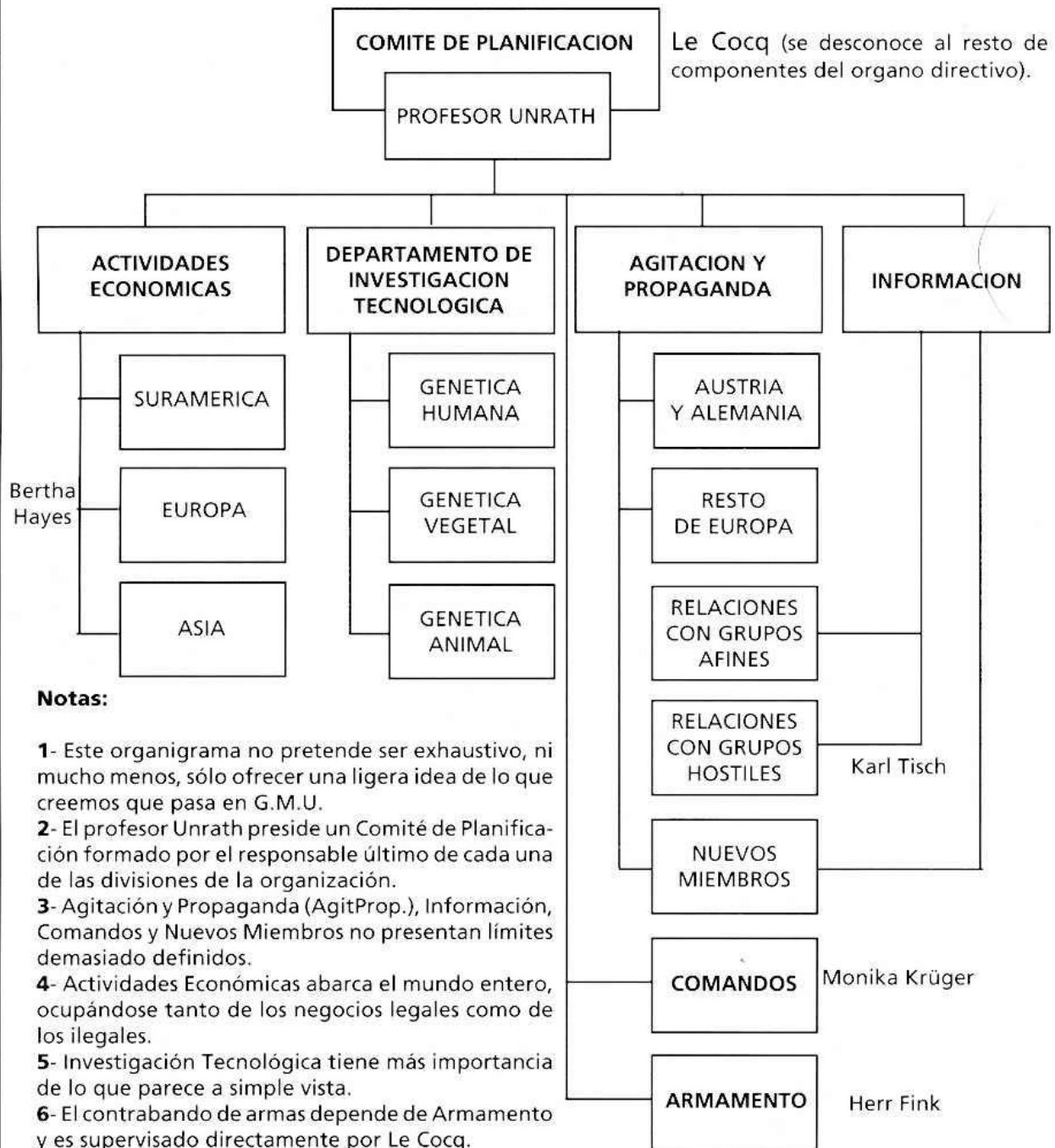


Notas:

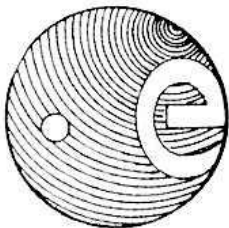
- 1- El órgano superior es el Comité de Control (o "ComCon").
- 2- El Comité de Evaluación se ocupa de centralizar y procesar la información recibida, realizando una primera selección.
- 3- Las secciones 1 y 2 poseen sus propios Comités de Evaluación.
- 4- La sección 1 se ocupa además de la relaciones con el gobierno de Dublín.
- 5- Seguridad Externa realiza el tipo de labores que en nuestra organización se encomienda a los equipos Tango.
- 6- En la sección 2 se encuadran asimismo todo tipo de informes y actividades relativos a Japón (y no en la 4A).
- 7- Asuntos Exteriores (sección 5) está repartida por el resto del mundo, su nivel de actividad es muy bajo y operan con plena autonomía.
- 8- Es posible que Seguridad Irlanda y los Grupos Operativos formen un solo bloque.
- 9- Otro departamento completamente autónomo es el de Finanzas.

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

ORGANIGRAMA DE LOS GOTT MIT UNS (Versión actualizada al XII-1991)



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



Información pública sobre la base de la e.s.a. en Kourou

Agencia Espacial Europea

Esta organización (también conocida como E.S.A., por sus iniciales en inglés) celebró hace ahora dos años su XXV aniversario. Se encuentra formada por trece países europeos, más Finlandia y Canadá que participan en algunos proyectos. En toda Europa trabajan unas 8000 personas en esta organización y colaboran un alto número de industrias: Aérospatiale, Matra y la Société européenne de propulsion (SEP) en Francia; MBB-ERNO en Alemania; SNIA-BPD en Italia; Contraves en Suiza; la británica British Aerospace; CASA, SENER, ...en España; etc.

La Agencia dispone de cinco estaciones de seguimiento y control de satélites, una en España. Las otras cuatro están en Australia, Suecia, Bélgica y Alemania.

Hasta el momento ha desarrollado una treintena de satélites científicos, de comunicaciones y de observación terrestre, entre los que destaca la misión de la sonda Giotto al corazón del cometa Halley o el propio Météosat. Los lanzadores Ariane de la ESA se han convertido en un auténtico éxito económico: uno de cada dos satélites comerciales en órbita ha sido llevado al espacio por un cohete Ariane.

A partir de 1987 ha comenzado a desarrollar un ambicioso programa de exploración espacial europea. Como estrellas del proyecto tenemos el futuro cohete Ariane 5, el transbordador espacial Hermes y la familia Columbus de estaciones orbitales tripuladas y no tripuladas.

Base de Kourou

Esta base, situada en la Guayana Francesa, constituye el verdadero puerto espacial de Europa (desde 1975). Cubre 90.000 hectáreas y en él desarrollan su labor un millar de personas, sin contar a los técnicos que llegan para cada lanzamiento (de 200 a 400).

El nivel de seguridad dentro de la base es muy alto: docenas de cámaras y un centenar de guardias custodian el CSG (Centre spatial guyanais), la Legión Extranjera ha instalado cañones antiaéreos de 20 milímetros en el interior de la base de lanzamiento Ariane, un radar Centauro y varias rampas de misiles Crotale cubren el espacio aéreo y los visitantes deben portar identificaciones específicas para cada área que visiten. En el exterior, 90 gendarmes patrullan la Nacional 1 y sus alrededores, y debido a la deteriorada situación política del vecino Surinam, se ejerce un severo control sobre los ríos de Maroni, vía de escape de los refugiados. La marina francesa se ocupa de patrullar las costas de la Guayana.

Esta información es de dominio público.

Puedes entregársela a los jugadores cuando éstos te pidan datos sobre la E.S.A.

Las localizaciones más importantes dentro de la base son: el Centro de lanzamiento o CDL; los edificios administrativos (Marte, Júpiter, Saturno,...); los EPCU (Ensembles de préparation de charge utile); el BEAP o banco de prueba de los propulsores; UPG, planta de producción del combustible; BIP, edificio de ensamblaje de propulsores; BIL, edificio de ensamblaje del lanzador; BAF, edificio de ensamblaje final y los ELA (plataformas de lanzamiento) 1 y 2.

Cohete Ariane

El modelo actualmente utilizado es el Ariane 4 que será sustituido por el número 5 en 1997, aproximadamente. Se trata de un cohete de tres fases, la primera propulsada por cuatro motores Viking, la segunda por un motor Viking y la tercera por un motor HM 7B alimentado por 10,7 toneladas de hidrógeno y oxígeno líquidos. La cima del cohete mide entre 8,6 y 11 metros, según el modelo, puede alojar uno o dos satélites. La altura total es de 57 a 59,8 metros. El peso entre 243 y 483 toneladas y la carga útil de 1900 a 4200 kilogramos.

Seis minutos antes del lanzamiento, una cuenta atrás pone en marcha la secuencia automática. El Ariane 4 se independiza entonces de los controles de tierra y empieza a actuar según los criterios de los ordenadores de a bordo. Cuando sólo faltan cinco segundos para el despegue, en plena cuenta atrás, se retiran los brazos criogénicos que sujetan el cohete a la torre de lanzamiento. A la hora cero se produce la ignición del motor principal Vulcan, cinco segundos después, la de los propulsores laterales de combustible sólido P 230. El más poderoso de los vectores jamás construido por la industria europea se elevará majestuoso en el cielo azul.

Fundación KAUFMANN

Servicio de Información General

De: Servicio de información, delegación de Viena.

Para:

Asunto: Actividades de la "Quinta Planta".

INFORME CONFIDENCIAL SOBRE LAS ACTIVIDADES DEL SERVICIO M BRITANICO

La verdad sobre los espías británicos es más insulsa de lo que podría imaginarse, por eso resulta tan sorprendente. Hasta 1987, el Gobierno admitía a duras penas que existieran ni el servicio de espionaje extranjero (MI-6 o SIS) ni el servicio de espionaje interior (MI-5). En 1989, Douglas Hurd, entonces ministro del Interior, confirió la dignidad de una existencia estatutaria al MI-5. Este organismo, dirigido por Stella Remington y dependiente del Ministerio del Interior, trabaja contra la subversión interna y contra los espías de países extranjeros en el Reino Unido. Los dos servicios son la fuente de información confidencial del gobierno recogidas por medios humanos y coordinadas en el Cuartel Central de Comunicaciones del Gobierno (GCHQ) durante las reuniones del Comité Conjunto de Inteligencia. Este comité está bajo la supervisión de la Oficina del Gabinete, el pseudo-ministerio que dirige el trabajo de los Funcionarios de Su Majestad, el cuerpo administrativo de élite.

Este año o el año próximo, Hurd, ahora ministro de Exteriores, legalizará el MI-6. Existía cierta inquietud sobre el futuro del MI-6 cuando terminó la guerra fría, pero el Comité Conjunto de Inteligencia le ha dado abundante trabajo: el MI-6 aconseja a los países del este de Europa sobre cómo establecer los servicios secretos de una democracia y preservar su honradez. Pero ésta es una tarea secundaria. Lo habitual es que el MI-6 vigile la proliferación nuclear; siga la pista del armamento y los científicos ex soviéticos; proporcione informes sobre la política y economía de ciertos países, noticias comerciales especialmente, y, cada vez más, vigile a los terroristas internacionales y a los narcotraficantes. Esta última es su única tarea realmente peligrosa; la mayoría de los funcionarios del MI-6 tenía una relación bastante agradable con sus adversarios del KGB cuando éste era el enemigo; se conocían bien y, por lo general, no se mataban entre sí, como John le Carré querría hacernos creer.

1952, los informes relativos a las actividades de los norteamericanos y Mama

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

Este informe se lo entregará Lilienthal en Irlanda. Por haber sido los P.J. capturados por los británicos, Heracles les considerará "fichados" por el Fifth Floor. Por eso, les proporciona información para que en el futuro puedan enfrentarse sus nuevos enemigos potenciales. Como DJ eres libre de entregar este informe o no a los P.J.

Delta llegan a conocimiento del MI-6. Tras unos primeros momentos de profundo sonrojo por parte de los americanos, estos reconocen su "error" al no haber hecho partícipes de tan revolucionario acontecimiento a sus aliados, especialmente a sus aliados británicos. En reuniones posteriores, el Primer Ministro exigirá que esta información se haga extensiva a todos los aliados, es decir, franceses, italianos, canadienses y australianos. Dependiendo directamente del Primer Ministro (aunque delegando toda responsabilidad y gran parte de las decisiones en un departamento secreto y especializado de la Oficina del Gabinete) se crea así, en noviembre de 1953, el Servicio M británico, en principio un organismo dedicado a la investigación y, sobre todo, al reclutamiento.

Siguió una década en la que las tensiones producidas por los procesos de descolonización fueron suavizadas al mínimo a fin de aprovechar el conjunto del antiguo Imperio Británico como ámbito de operaciones de este servicio. Los primeros agentes M se ocuparon principalmente de realizar el trabajo sucio para el MI-5 o el MI-6 y de las actividades de reclutamiento de otros mutantes, especializándose en aquellos de potencias extranjeras operando en la Commonwealth (la asociación de países que pertenecieron en su día al Imperio). La forma de actuar en relación con estos agentes consistía en descubrirlos, sobornarlos o chantajearlos y, si no accedían a cambiar de bando, eliminarlos (o, todo hay que decirlo, cedérselos al C.D.F.C.).

La utilización de mutantes secuestrados o, simplemente, no voluntarios ha quedado siempre reducida a dos supuestos (siguiendo consideraciones de eficacia, no humanitarias):

- el ya citado de agentes enemigos.
- necesidad urgente de un operativo cualificado (un telépata poderoso, por ejemplo) del que se carecía en esos momentos.

Y esto a diferencia del C.D.F.C., cuyos directivos nunca han sentido el menor remordimiento por utilizar seres humanos mutantes en sus, muchas veces inútiles, experimentos.

A comienzos de los setenta, un cambio en la organización supondrá un giro de 180 grados tanto en la forma de actuar como en los objetivos de este servicio. El nuevo MSC (Controlador de Servicios Mutantes, el director de la organización) presenta unos informes sobre modificaciones imprescindibles para hacer que toda la operación funcionase con eficacia. Las propuestas serán aceptadas. Se abandona la política de actuar únicamente como agentes de elite (para situaciones desesperadas) al servicio del MI-5 o del MI-6. Para ello desarrollan su propio servicio de información, fijando sus propios objetivos y métodos de actuación (aunque manteniendo sus características como "servicios de elite entre los servicios de elite"). Por cierto, el nombre provisional que llevaban utilizando desde 1955 ("quinta planta", haciendo referencia al piso que ocupaban en un inmueble del West End londinense) se hará oficial en un alarde de falta de imaginación.

Relacionados espléndidamente con el ejército, esta situación no es tan maravillosa en lo que respecta a los demás servicios secretos nacionales (debido a lo que ellos consideran como invasión de competencias). Sus relaciones con otros Servicios M van desde inmejorables (caso de Australia o Canadá) a hostiles (Grupo de Kalinin, chinos comunistas,...) pasando por la tirantez omnipresente con el C.D.F.C.

En cuanto repasamos un poco su historia, y profundizando muy mucho en los

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

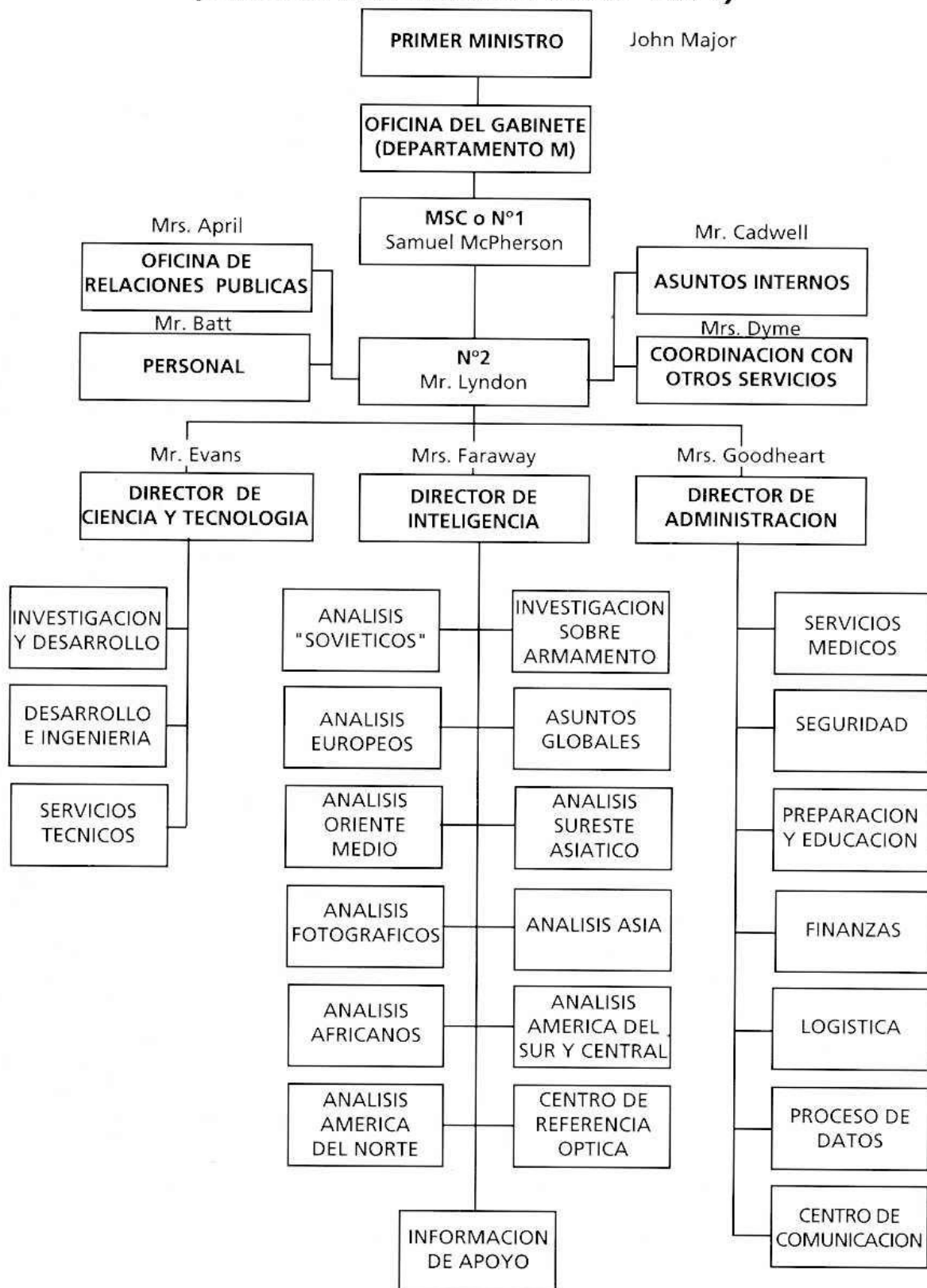
detalles, observamos un dato que no deja de asombrarnos: aprovechando una red de agentes infiltrados, magistralmente creada durante los años veinte por un grupo de espías irlandeses, una organización ajena (los Wild Geese) han ido colocando, de manera lenta pero muy segura, operativos especializados en puestos clave de esta organización. Actualmente, incluso el número dos de la plantilla ejecutiva es un "topo" irlandés.

Como claves del éxito de esta infiltración tenemos: jamás han puesto en peligro la seguridad de Gran Bretaña (no trabajan para el enemigo) cuidándose sólo de sus propios intereses y traficando con información a una escala no demasiado escandalosa. Por otra parte, la tradicional ineficacia inglesa, un cierto índice de corrupción, brutalidad en sus métodos y la mentalidad "pero si Coleman lleva treinta años con nosotros... no puede ser un traidor", han hecho posible la perpetuación de tan singular estado de cosas.

Nuestro reciente acuerdo con los irlandeses nos proporciona un método valioso y seguro de obtener información acerca de los británicos y, de forma indirecta sobre otros Servicios M (quizá no tan indirecta, varios se encuentran también infiltrados desde la misma fecha de su creación). FIN DEL INFORME. SE RUEGA DESTRUYA ESTE DOCUMENTO LO ANTES POSIBLE, ESTA ES UNA INFORMACION Estrictamente CONFIDENCIAL.

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

ORGANIGRAMA DE LA "QUINTA PLANTA" (Versión actualizada al XII-1991)



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

Este informe se lo entregará Lilienthal en Irlanda. Por haber sido los P.J. capturados por los británicos, Heracles les considerará "fichados" por el Fifth Floor. Por eso, les proporciona información para que en el futuro puedan enfrentarse sus nuevos enemigos potenciales. Como DJ eres libre de entregár este informe o no a los P.J.

EPILOGO

*"...y en el servicio de caballeros
he masacrado a un camarero.
¡Diga qué le debo, que
me diga qué le debo!"*

Siniestro Total.

Triste sino el de los agentes si no han logrado la desactivación del diabólico ingenio: despegue o no el Ariane, al llegar a cero el contador interno de la bomba tendrá lugar la explosión; debido a la onda expansiva estallará también la fábrica de combustible para cohetes, con sus enormes depósitos, situada asimismo en la base (explosión que resultará tanto o más temible que la de la propia bomba). En realidad, lo más conveniente para el plan de los G.M.U. sería el estallido de la carga nuclear a varios cientos de metros de altura (a fin de aprovechar las corrientes de aire que dispersarán las cenizas radioactivas) pero considerarán que han obtenido un gran éxito aunque la deflagración se produzca a ras de tierra.

Una gigantesca columna de fuego, que supera los dos kilómetros de altura, se elevará cubriendo el horizonte y permaneciendo en los cielos durante unos segundos. Acto seguido la onda de choque de la explosión se encargará de barrer todo vestigio de vida en una distancia de dos kilómetros desde el epicentro del estallido. Los efectos combinados de calor y radioactividad arrasarán haciendas y segarán vidas en distintos porcentajes hasta llegar a la propia Cayenne, donde morirá prácticamente el 25% de la población a causa de las radiaciones y, sobre todo, de las innumerables explosiones generadas por la infernal ola de fuego que se abatirá sobre la ciudad proveniente del oeste.

Los incendios se generalizarán en un frente de centenares de kilómetros mientras continúa la lluvia de restos incandescentes. El espacio selvático prácticamente virgen de la Guayana, antesala de la selva amazónica, comenzará a desaparecer en un caos de llamas contra las que ninguna fuerza sobre la tierra podrá luchar. En el espacio de una semana, si el cielo no se muestra generoso, los incendios pueden alcanzar la frontera brasileña y la propia jungla del Amazonas. Las consecuencias son impredecibles.

La inmensa corriente de aire creada por los incendios expandirá el conjunto de materias radioactivas hasta el límite de la atmósfera desde donde irán descendiendo lentamente sobre toda Suramérica plantando una semilla, una auténtica **SEMILLA DE ACERO**, cuya cosecha recogerá Unrath dentro de bien pocos años.

En Europa, las consecuencias no serán menos catastróficas. La repentina desaparición de todos estos presidentes, ministros... producirá una auténtica conmoción política, no porque sean imprescindibles (que no lo son), sino por el impacto psicológico debido a su desaparición "en masa", víctimas del primer acto terrorista de la historia que utiliza la técnica del arma nuclear. Dimisiones generalizadas en los equipos de gobierno de la Europa comunitaria, pánico en las bolsas más importantes, terror en las ciudades de todo el mundo cuando quede claro que se trata de un atentado. ¿Dónde será el próximo golpe? Cruces de acusaciones criminales y riesgo de guerra, posiblemente con utilización de armas nucleares a nivel táctico.

La actual interrelación de la economía mundial causará un "efecto dominó" sin precedentes: al caer en picado las bolsas europeas los demás centros financieros mundiales se sumergirán junto con ellos en un "crash" financiero que hará palidecer al de 1929. La agitación y el malestar social subsiguiente (centenares de miles de parados en toda Europa y una economía, a corto plazo al menos, arruinada) constituirán el caldo de cultivo apropiado para el resurgimiento de los movimientos nazis (que, secretamente, reconocen ahora el liderazgo de los G.M.U.) y otros ultraderechistas clamando venganza contra los terroristas, "mano dura" contra la inmigración, medidas de choque para reactivar la economía y una "regeneración" de la sociedad... bajo su control, naturalmente.

MUTANTES

en la Sombra

Si los agentes han superado con éxito la difícil prueba, la descripción anterior será leída por el propio Kaufmann en la base Heracles donde estén destinados los jugadores el mismo día de su regreso y ante todos sus compañeros. La emoción traiciona en varias ocasiones la voz de K1 durante la lectura, incluso Klunge parece emocionado. Todos los demás agentes, Dolores Faulkner y una delegación Wild Geese, Shane Caulfield, Anna Lilienthal, Julián Cuerva... TODOS rompen a aplaudir como posesos cuando nuestros héroes se levantan para saludar. Tras lo cual se dirigen hacia Kaufmann, quien les recibe con un caluroso abrazo y un simple "Gracias hijos míos". Las demás palabras sobran. Una breve ceremonia en la que se les impondrá (y a Lilienthal, Körner y Dolores) una medalla de oro que muestra el grabado de un fénix surgiendo de las llamas (la recién acuñada medalla de la Fundación, que se impone únicamente con motivo de actos de gran valor y extraordinaria importancia). Los aplausos que vengan a continuación amenazarán con derribar la estancia. Los supervivientes de la mítica *Operación Foso*, cuyo estatus en la organización han alcanzado nuestros queridos P.J., les acompañarán hacia unas merecidas vacaciones.

OTROS DETALLES... SIN IMPORTANCIA

Queda la posibilidad de que, asustados ante las implicaciones del asunto, hayan decidido (y conseguido) huir de Kourou en el reactor que se reservaba Le Cocq. Ante tamaña cobardía Heracles les declarará desertores, siendo perseguidos a lo largo y ancho del planeta, y probablemente no sólo por Heracles.

Las autoridades de Kourou ¿hasta qué punto pueden mostrarse inquisitivas con ellos? ¿Quién demonios son ustedes y cómo estaban al tanto? Realmente se impone salir de allí con rapidez. Sí, aunque sean los héroes del día.

Los camaradas de Kislev... dependiendo del estado de éste (vivo o muerto) pueden encontrarse muy interesados en devolverles el favor (y ayudarles a escapar) o...

Los Wild Geese ¿han tenido oportunidad de mandar un equipo de apoyo tras los P.J.? Equipo de apoyo que puede ser perfectamente el conjunto de comandos de los S.A.S., quizá bajo las órdenes de Dolores.

Le Cocq & compañía, en el caso de que les hayan perdonado la vida. Un infiltrado entre sus captores conseguirá que protagonicen una espectacular huida: ¡Volverán!.

¿En que situación queda Unrath si su plan fracasa? Acosado, privado del apoyo de sus camaradas europeos, con su base secreta en peligro y sus empresas en el punto de mira de los servicios secretos de medio mundo habrá sufrido un durísimo golpe, golpe del que culpará a Heracles y especialmente a los P.J. Su venganza puede esperar, pero llegará, eso seguro.

Es posible que no todos los D.J. deseen el resultado (ciertamente duro) de una explosión nuclear con todo lo que ello implica. Como final opcional es posible que la bomba no explote, o que sea desactivada en el último momento, o que falle, o que... cualquier adecuado tipo de *Deus ex machina*. Los puntos de experiencia se repartirán, por supuesto, como "módulo finalizado con un fracaso" con las alteraciones (más o menos puntos) que parezcan oportunas. Las complicaciones y otras posibles situaciones serán las antes descritas. En el caso de decidirse por el resultado más realista (si explosión, pues explosión y adelante con ello) no por ello las demás campañas o partidas de Mutantes deberán tener en cuenta este resultado. Podrá obrarse como si no hubiera tenido lugar la crisis *Semilla de Acero* o a su entero gusto.

" Hermanos, han pasado ya 46 años desde que nuestro bienamado padre nos abandonó. Han sido 46 años de lucha constante, de huida continua acosados por la perfidia sionista y la víbora del bolchevismo. Hemos visto como muchos de nuestros camaradas entregaban sus vidas a la Causa siguiendo el ejemplo de nuestros padres, pero no hemos llorado: en esos momentos amargos en los que parecía que todos los amigos se habían ido, recogimos las armas de los caídos y seguimos adelante. También hemos comprobado como algunos de los nuestros nos abandonaban para unirse al Enemigo, pero nunca tuvimos piedad para perdonar su traición.

Hoy todo eso ya forma parte del pasado. Durante todos estos años hemos preparado la tierra. Ahora llega el momento supremo al que hemos dedicado nuestras vidas y nuestros sufrimientos. Hermanos, compañeros todos, muy pronto plantaremos la semilla. Una semilla de acero que germinará e inundará a la Tierra de sus frutos. De acero son nuestras mentes y nuestros corazones. De acero son nuestras acciones. ¡Heil Hitler!. ¡Tu sueño se hará realidad!"

Discurso del Profesor Unrath el 14 de diciembre, víspera del lanzamiento del Ariane

RECOMENDACIONES

¿Demasiado para tus P.J.? Sinceramente, esperamos que no. Los agentes de Heracles (cuatro, cinco, seis como máximo) han recibido un cuidadoso y exhaustivo entrenamiento que les prepara frente a las situaciones que puedan parecer, en principio, más desesperadas. Si bien es cierto que la responsabilidad que pesa sobre los hombros de los valientes agentes de esta aventura puede parecer excesiva, también es cierto que un personaje M no es un personaje común. Por si fuera poco, gozarán de la ayuda inestimable de quienes esperamos se conviertan en habituales de este mundo en las sombras: los recién llegados camaradas Wild Geese ("gansos salvajes"), así como del veterano Lilienthal.

Cientos de amigos (*Nota del editor: ¡Fantasma! ¡Tú no tienes amigos! ¡ban a las partidas porque había patatas fritas!*) han participado en el proceso de playtesting (las pruebas de juego) de esta campaña. A consecuencia de ello hemos aprendido varias cosas:

-Primera: no juegues nunca con tus amigos una partida que estás diseñando, dejarán de serlo (*Nota del editor: Ya lo decía yo...*); lo que es peor, te señalarán los fallos y carencias de tu aventura (los P.J. en la primera versión no llegaban ni a Viena, en la segunda eran masacrados por Dolores, en la tercera Jonas y Anna Lilienthal acababan con ellos, en la cuarta mataban a O'Brian...).

-Segunda: no juegues nunca con tus amigos una partida que estás diseñando, como ya se la saben, lo más probable es que no te la compren. (*Nota del editor: ¿Dijiste CIENTOS de amigos?!*)

-Tercera: como posibles secretos para un buen desarrollo de la campaña (por parte de los jugadores) recomendaríamos que estos confiaran más en su ingenio que en su armamento pesado (*"intentemos entrar en la Meyer por la fuerza,*

coleguitas", se oyó durante una sesión de prueba... no volvió a abrir la boca); pero seamos realistas, el mundo en la sombra no es un lugar para colegialas. Y quizás no debiéramos poner a éstas como ejemplo, pensamos en cierta amiga armada siempre con una Dan Wesson 44v (*¿eh, Mary?*). La adecuada interacción con los P.N.J., superando el síndrome que produce sospechar que son de los malos. Utilización del equipo adecuado: mejor unos comunicadores que un lanzamisiles. No dividir *demasiado* el grupo. Y tomar siempre unas elementales, que no paranoicas, medidas de autoprotección.

- Para acabar: esperamos que los datos ofrecidos al final de la campaña te sean útiles. Algunos de estos informes son sólo para tus ojos, sacrificado D.J., pero la mayoría podrás entregarlos a tus muchachos.

Momento adecuado para la entrega de los informes:

-Wild Geese: una versión expurgada se ofrecerá al final del primer módulo, cuando los personajes lleguen a Viena (acompañados de Dolores) puedes fotocopiarla y entregarla a los agentes. La versión completa, con el organigrama, la entregará Lilienthal momentos antes de la partida para la Guayana, que es cuando los servicios de Prometheus han compilado toda la información.

-Gott Mit Uns: el informe (organigrama **NO** incluido) se entregará al principio del segundo módulo, antes de partir para Gran Bretaña; Lilienthal ofrecerá el organigrama antes de la partida para la Guayana.

-Actividades de Meyer Inc.: se facilitará a los jugadores por el joven Luis Blanes a su llegada a Gran Bretaña.

-Informe del forense vienés: la segunda noche en el hotel de Glasgow.

-Servicio M británico: le habrá sido entregado a Lilienthal para que lo entregue a los agentes antes de la partida para la Guayana.

-La foto de Unrath y el mapa de la base G.M.U. se encuentran en el bolsillo de Kislev; **el folleto del Babenberg**, evidentemente, será ofrecido en el primer módulo al inicio de la misión; **la nota del Gnom** se recibe cuando éste decida contactar...

¡Buena caza! y disfruta de **esos** momentos... la sorpresa en el taller del hermano de Jonas, la

angustia de verse varias veces secuestrados (y no poder hacer nada) tras ser recibidos en Meyer Inc., la cuidadosa planificación del asalto a la base de Unrath cuando ya no quedaba nadie en ella y la carrera contra el cronómetro del final. En esta escena la recomendación de seguir en "tiempo real" puede suavizarse dando más posibilidades a los P.J.; teniendo en cuenta lo bien o mal que lo hayan hecho hasta entonces y premiándoles con hasta 64 asaltos (algo más de cinco minutos) cuando lleguen a la bomba.

Un abrazo.

*JuanAn Romero-Salazar y
el equipo médico habitual.*

Minifé de errataps: En el dibujo en que aparecen Bertha Hayes y Percival, se dice que éste último es su hijastro. Nada más lejos de la verdad: en realidad se trata de su "nietrasto", o sea, el nieto de su difunto marido.

Sobre JuanAn Romero-Salazar

Describir a JuanAn a gente que no le conoce requeriría tal cantidad de papel que el propio Tolkien se asustaría. Como sólo nos ha quedado un cachito de página para rellenar (y el dibujante se niega rotundamente a seguir trabajando) trataré de aprovechar este espacio para que os hagáis una idea de quién es el malvado diseñador que ha creado esta campaña en la que tantos P.J. se van a dejar las tripas.

Cuando le conocí, en el club AVRES BREST de Bilbao (hace ya muchísimo más tiempo del que ambos nos atreveríamos a confesar), JuanAn empezaba a llevar partidas de uno de los más conocidos juegos basados en la obra de H.P. Lovecraft. Con el tiempo lo dejó y se dedicó casi por entero a un juego multiuniversal cuyo nombre no os diré pero que empieza por GUR y acaba por PS, aunque alguna vez ha flirteado con otros reglamentos. Por fortuna, en 1.991, y tras mucho llorarme, consiguió que le regalase un ejemplar de Mutantes y se dedicó de lleno a él. Vosotros juzgaréis ahora si hizo bien o mal.

Como persona, es uno de esos tipos que uno cree que sólo existen como P.J. en un juego de rol. Abogado especializado en comercio exterior, se siente más a gusto frente a un folio en blanco que en una oficina plagada de yuppies y por eso decidió unirse a nosotros (¡Eso es falso! Si alguno de vosotros es dueño de una megacorporación que me llame ahora mismo! *JuanAn*). Fanático hasta la médula de Robert Graves, devora libracos sobre los temas más exóticos con una voracidad que envidiaría la más glotona de las termitas (aunque jamás compraría un libro con un mapa en la primera página, y no se refiere a los atlas precisamente) y es cliente distinguido de los más acreditados garitos del Casco Viejo bilbaíno (os lo juro, tíos, en alguno yo creo que hasta tiene Visa). Profundo conocedor de las tradiciones irlandesas y su música, lo primero que supe acerca de Semilla de Acero era que "salen gaiteros y pasan cerca de Tipperary". JuanAn es, en definitiva, el penúltimo jacobita (que no jacobino). Espero que nos dure mucho y no se nos meta a notario.

José Félix "J&F" Garzón

Diversión en el Free Market

DARDOS Y ALCOHOL

EL JUEGO DE DARDOS

La característica básica será la Destreza y la dificultad standard la normal.

El valor de cada tirada vendrá dado por la Categoría de Éxito.

INFLUENCIA DEL ALCOHOL EN M.E.L.S.

El consumo de alcohol influye en el comportamiento y en las mismas características de los personajes. Existe gran número de ocasiones en las cuales beber unas copas es algo completamente necesario dada la importancia (para bien o para mal) que tiene en nuestra sociedad el hábito de la bebida como parte importante de cualquier relación.

Las siguientes reglas intentan reflejar los efectos nocivos, pero siempre interesantes para el juego, que conlleva el disfrute de estos líquidos elementales.

La cantidad de alcohol viene medida en niveles (siendo 1 el más bajo y 5 el mayor), en la tabla **BA-1** encontraras una relación de equivalencia entre las bebidas más usuales y la dificultad para aguantar los posibles efectos que pueda producir cada nivel.

Cada uno de estos niveles se aplica tras ser rebasado.

Por ejemplo: Julián Cuerva se encuentra con Natalia Ramos en el bar del aeropuerto de Barajas, Julián ha pedido ya 6 cervezas (el avión se retrasa demasiado), como aún no ha empezado a consumir la sexta, no habrá llegado todavía al nivel 1, pero cuando la termine sí lo habrá traspasado y aplicaremos las reglas aquí indicadas.

En la **Tabla BA-2** se indican los efectos del alcohol propiamente dichos. Encontraremos los efectos divididos en 2 partes:

1- Efectos inmediatos: independientes de cualquier tipo de tirada. Se sufren simplemente por haber bebido tal cantidad y se aplican antes de la tirada de resistencia a los efectos posibles correspondientes a tal nivel.

2- Efectos posibles: reflejan el efecto del alcohol según el cuerpo sea capaz o no de asimilarlo. Para representar este hecho, el jugador deberá superar una tirada de Fuerza con una dificultad diferente dependiendo del nivel, aplicándose todos los modificadores oportunos (por ejemplo, heridas, los ya provocados por el alcohol y cualquier otro que considere pertinente el D.J.-). **Estos efectos reemplazarán a los efectos inmediatos.**

Por ejemplo: Dolores Faulkner, que lleva toda la tarde en su pub favorito de Belfast, acaba de dar cuenta de su séptimo whiskey. Se encuentra ya en el nivel 3. Dolores sufre los "efectos inmediatos" por lo cual padece la penalización de -1 a todas sus características (efectos inmediatos del tercer nivel). A continuación realiza la tirada de resistencia de los "efectos posibles" (aplicando el -1 a la fuerza por los efectos inmediatos) superándola con facilidad y por ello no sufre los "efectos posibles" de dicho nivel.

Su camarada de los Wild Geese, Mr. Lyndon, haciendo gala de una más débil constitución, tras beber exactamente lo mismo y sufrir por tanto los efectos inmediatos (-1 a todas las características) trata de superar su correspondiente resistencia, pero sin lograrlo, Lyndon será penalizado con un -2, en vez de un -1, a todas sus características, reemplazando de esta forma los "efectos posibles" a los "efectos inmediatos".

EFECTOS DEL ALCOHOL

1- Reducción de las características: dependiendo del nivel alcanzado las características y habilidades de su campo sufrirán reducciones que se reflejarán en la euforia y pérdida de autocontrol que conlleva el consumo de las bebidas alcohólicas.

2- Aumento del Carisma: cuando un personaje bebe, pierde las inhibiciones y se muestra más comunicativo y activo.

3- Pérdida de la consciencia de la realidad: el personaje tiene la mirada perdida en el infinito, balbucea y perderá con bastante facilidad el hilo de la conversación.

4- Pérdida del conocimiento: el jugador caerá inconsciente a causa del alcohol, ver "tiempo de recuperación".

5- Intoxicación Etilica: inconsciencia precedida por vómitos y delirio. El suelo acudirá velozmente al encuentro del PJ o PNJ. Lavado de estómago y 10 + 1D20 horas de descanso para recuperarse. Precisa de atención hospitalaria.

6- Pérdida de memoria temporal: a partir del nivel 3, el jugador deberá superar una tirada de Inteligencia en una dificultad indicada por la **Tabla BA-2**, cuando la falle ya no recordará más de lo que ocurra a partir de ese preciso momento, **pasando a ser un personaje controlado por el DJ.**

TIEMPO DE RECUPERACION

Los efectos desaparecen una hora por nivel después de la última ingestión (niveles 1 y 2). Para mayores cantidades (nivel 3 en adelante) serán necesarias 2 horas por nivel.

La desaparición de los efectos se realiza de manera gradual: al transcurrir el tiempo necesario se aplicarán los del nivel inmediatamente inferior. Los efectos aplicables son únicamente los "efectos inmediatos".

***Por ejemplo:** Ismael Jackson, quien se encontraba bajo los efectos de un consumo de alcohol a nivel 3 (por supuesto, bebe para olvidar... a Julián Cuerva), padece una reducción a sus características de -1 ("efectos inmediatos" de dicho nivel). Deja de beber durante 2 horas y pasa a nivel 2, cambiando la penalización de -1 por una bonita sonrisa (o quizás no, debido a su estado de ánimo).*

Si el jugador ha caído en la inconsciencia pasará sumido en la misma la mitad del tiempo necesario para su total recuperación.

MODIFICACIONES VARIAS (a juicio del DJ)

El DJ podrá tener en consideración algunos detalles como modificadores a las tiradas de resistencia indicada arriba. Todos los modificadores se aplicarán a la tirada de dados.

MODIFICADORES

Comer algo mientras se bebe.	+1
Comida en toda regla	+3
Beber sin pausa (menos de 5 minutos entre bebida y bebida)	-1
Ingerir bebidas desacostumbradas	-2
Mezclar bebidas	-3
Ser cosaco, irlandés, escocés ...	+1
Esquimales, musulmanes practicantes, asiáticos ...	-1

DARDOS

C.E. Obtenida	Puntos conseguidos
0-1	1
2-3	2
4-5	3
6-7	4
8+	5 (Diana)

TABLA BA-1

Nivel	Equivalencias				Resistencia
1	3 Pintas	6 Cervezas	3 Copas	6 Vinos	Fácil
2	5 Pintas	10 Cervezas	5 Copas	10 Vinos	Normal
3	7 Pintas	14 Cervezas	7 Copas	14 Vinos	Difícil
4	9 Pintas	18 Cervezas	9 Copas	18 Vinos	Muy Difícil
5	11 Pintas	22 Cervezas	10 Copas	22 Vinos	Imposible

TABLA BA-2

Nivel	Efectos inmediatos	Efectos posibles
1	Ninguno.	+1 a Carisma
2	Expresión risueña.	-1 a todas las características. Voluntad para rechazar cualquier otra bebida alcohólica que se le brinde en dificultad Normal.
3	-1 a todas las características. Superar una tirada de Inteligencia en Normal para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	-2 a todas las características. Voluntad para mantener la conciencia de la realidad en Normal.
4	-2 a todas las características. Superar una tirada de inteligencia en dificultad Difícil para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	-3 a todas las características. Voluntad en dificultad Normal para no caer en la inconsciencia.
5	-3 a todas las características. Superar una tirada de Inteligencia para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	Inconsciencia directa y Fuerza en dificultad Normal para no sufrir una intoxicación etílica.

PERSECUCIONES EN LA NIEVE

Continuando con nuestra aproximación a ciertas situaciones en que pueden encontrarse nuestros mutantes ofrecemos ahora un pequeño conjunto de reglas para aplicar en situaciones blancas.

La dificultad de las tiradas vendrá determinada por la dificultad del tramo por donde deban transitar los personajes. La graduación de este factor queda, al arbitrio del D.J. En caso de utilizar pistas preparadas, como las del Babenberg o cualquier otra estación de esquí se aplicará la siguiente clasificación:

PISTA NEGRA: MUY DIFÍCIL
PISTA ROJA: DIFÍCIL
PISTA AZUL: NORMAL
PISTA VERDE: FÁCIL

PERSECUCIONES: CONSECUENCIAS DE LAS TIRADAS

Un fallo en cualquier tirada no significa necesariamente que el jugador dé con sus huesos en la nieve o contra el primer árbol que pasara por allí... a la hora de calcular las consecuencias, tanto de éxitos como de fracasos, seguiremos este procedimiento:

-**Si se ha superado la tirada**, la diferencia entre las Categorías de Éxito de los implicados será igual a la cantidad de metros que se adelantan en relación con el personaje perseguido (la distancia en metros que separa a perseguidor/es de perseguido/; al comenzar la acción queda a la prudente discreción del D.J.) o que éste consigue de ventaja sobre sus persecutores.

Ejemplo: La inocente Anna Lilienthal se ve perseguida, en una pista negra, por el odioso Ismael Jackson. Con su habilidad de Esquí a 8, obtiene un 18 (C.E. 9) mientras que Ismael, con su miserable

nivel 4, obtiene un 7 (C.E. -6). La diferencia entre ambas C.E. es de $9 - (-6) = 15$, 15 metros que aventaja la habilidosa Anna al infame Jackson; estos metros, sumados a los 20 que ya les separaban, hacen que Anna pueda considerarse a salvo, además Dolores ronda por las cercanías buscando a un tal Jonas. Unos segundos después, aparecerá Julián Cuerva en un trineo y atropellará Ismael... pero eso es otra historia.

-Si al personaje no le parece oportuno avanzar más se puede continuar a la misma distancia.

-Si no se ha superado la tirada, la cantidad por la que hemos fallado equivaldrá al número de metros que perdemos (automáticamente) y si el fallo es por 10 ó más, pues sí, lo habéis adivinado ¡estrepitosa caída!

PERSECUCIONES Y DECLARACIONES

Se declarará por orden de marcha, comenzando por la cabeza de la persecución.

INICIATIVA

Realizamos una tirada con 1D20, sumamos nuestra habilidad de esquí; aquel que obtenga un resultado más alto será el primero en actuar, pero después de que todos hayan realizado sus tiradas de esquí y comprobado los resultados.

RESOLUCION DE TIRADAS

Todos los implicados en la persecución chequearán ahora (después de Iniciativa y antes de Combate) su habilidad de esquí. Se aplicarán los resultados como ya se ha explicado anteriormente.

COMBATE

El orden es el de las iniciativas. Cualquier acción de combate durante una persecución sobre esquís tendrá un nivel adicional de dificultad, excepto los nuevos ataques abajo explicados. Todas las demás reglas son las normales, tanto las de cuerpo a cuerpo como las de distancia.

ATACANTE

Combate cuerpo a cuerpo sin armas.	Fácil
Combate cuerpo a cuerpo con armas.	Normal
Combate con armas de fuego o proyectil.	Difícil

ATACADO

0 P.V.	Fácil
1 P.V.	Normal
2-3 P.V.	Difícil
4-6 P.V.	Muy Difícil
7+ P.V.	Imposible

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: NUEVOS ATAQUES

Tipo de ataque	+9 +10	+7 +8	+5 +6	+3 +4	+1 +2	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INI.	POT.
Palo de esquí	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	-1	+5
Goppear con el esquí	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	-5	+7



Starring... P.N.J. IMPORTANTES

Franz Lilienthal

Propietario del Babenberg, ex-mercenario, ex-legionario, ex-tranjero. Hombre de pocas palabras y trato afable... hasta cierto punto.

42 años. Austríaco.

Características

F: 6, D: 6, V: 5, P: 5, I: 5, C: 6

Habilidades

Trepar 5, Conducir coche 5, Conducir camión 5, Combate sin armas 6, Armas Blancas 6, Armas improvisadas 6, Intuición 5, Camuflaje 5, Armas de Fuego (Subfusil) 6, Armas de Fuego (Fusil) 6, Armas de fuego (Arma corta) 6, Supervivencia 5, Liderazgo 5, Frialdad 6, Sigilo 5, Primeros Auxilios 5, Economía 4, Teatro 4, Esquiar 6, Mecánica 3, Nadar 4, Lanzar 6, Saltar 5, Inglés 5, Francés 5, Portugués 5, Alemán 7.

Rasgos especiales

Amigos en un colectivo (legionarios). Amigo hasta la muerte (N'Kai). Problemas con la ley (Estados Unidos, Vietnam, República Surafricana,...).

Puntos de orgullo: 10

Ludwig Körner

Millonario de profesión... aventurero de vocación.

25 años. Austríaco.

Características

F:3 D:4 V:3 P:3 I:3 C:3.

Habilidad

Esquivar 6, Montar animales (Equitación) 5, Submarinismo 5, Conducir coche 5, Conducir moto 7, Fotografía 3, Audiovisuales 4, Inglés 5, Francés

4, Pilotar aviones 6.

Rasgos especiales

Pariente rico (la familia Körner). Pariente rico moribundo (su tía-abuela, que le adora). Clase social alta.

Puntos de orgullo: 1

Anna Lilienthal

Hija de Franz, futuro del equipo olímpico austríaco de esquí.

22 años. Austríaca.

Características

F:2 D:5 V:3 P:3 I:4 C:6

Habilidades

Esquiar 8, Combate sin armas 3, Conducir coche 5, Inglés 5, Francés 5, Alemán 5, Castellano 5.

Rasgos especiales

Simpatía miembros del sexo opuesto. Claustrofobia.

Puntos de orgullo: 2

Friedrich Jonas

Ex-agente del G.M.U.

45 años. Austríaco.

Características

F:3 D:3 V:5 P:3 I:3 C:3.

Habilidades

Archivos y Bibliotecas 4, Burocracia 5, Economía 6, Inglés 5, Alemán 6.

Rasgos especiales

Avaro.
Enemigo mortal (Unrath).
Recuerdos traumáticos (Unrath).
Miedo al dolor.
Comeyogures.

Poderes mutantes

Telequinesia: 2.
Bioenergía: 60.

Puntos de orgullo: 1

Dolores Faulkner

Orgullo de la verde Erin.

28 años. ¡IRLANDESA!

Características

F:7 D:6 V:8 P:7 I:6 C:6.

Habilidades

Trepar 6, Nadar 6, Combate sin armas 7, Conducir coches 6, Conducir motos 6, Arma blanca 7, Armas improvisadas 7, Armas de fuego (Subfusil) 8, Arma de fuego (Fusil) 5, Arma de fuego (A.corta) 7, Sigilo 6, Frialdad 7, Supervivencia 6, Liderazgo 8, Explosivos 5, Arquitectura 5, Cartografía 5, Abrir cerraduras 5, Mecánica 8, Inglés 7, Francés 6, Castellano 5, Gaélico 6.

Rasgos especiales

Puños de acero.
Hígado de acero.
Adicción a la velocidad.
Amigo hasta la muerte (Mr. Lyndon).

Poderes mutantes

Bioenergía: 95.
Control Mecánico:11.

Equipo (no tiene problemas con los sensores de las aduanas)

Franchi Spas 12.
Heckler & Koch MP5KA5 con silenciador incorporado.
Navaja campera
Glock 17
Dos granadas de fragmentación.(ver Guía Heracles de supervivencia en entornos hostiles, página 15 o Catálogo Charlie'91, página 63).
Dos granadas de gas lacrimógeno (ver Catálogo Charlie'91, página 63).
Dos granadas Feistel tipo A (ver Catálogo Charlie'91, página 63).

Chaleco antibalas ligero (Ver Catálogo Charlie'91, página 72).

Catálogo Charlie'91 (edición especial editada por encargo para ella con lanzadores de misiles superficie-superficie, artillería nuclear táctica y algunas cosas que ha añadido ella misma en forma de apuntes)

Puntos de orgullo: 18

Jean Claude Le Cocq

Lugarteniente de Unrath para "Semilla de acero".

35 años. Francés.

Características

F:6 D:6 V:5 P:5 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, Arma de fuego (Subfusil) 6, Armas de fuego (Fusil) 4, Sigilo 5, Frialdad 6, Supervivencia 5, Liderazgo 5, Ilusionismo 6, Juegos de manos 7, Francés 7, Inglés 5, Alemán 5.

Rasgos especiales

Sello personal (apasionado de la obra de Lovecraft, en cualquiera de sus acciones incluye un detalle ...inquietante).

Equipo

Norinco 77B (ver Catálogo Charlie'91, página 49).
Chaleco antibalas ligero (ver Catálogo Charlie'91, página 72).

Puntos de orgullo: 10

Fräulein Tot

Secretaria y guardaespaldas de Le Cocq.

30 años. Alemana.

Características

F:7 D:5 V:5 P:5 I:6 C:4.

Habilidades

Combate sin armas 6, Buscar 5, Conducir coche 6, Frialdad 6, Armas de fuego (Arma corta) 6, Armas de fuego (subfusil) 6, Arma blanca 6, Armas improvisadas 6, , Francés 5, Alemán 6, Inglés 5.

Rasgos especiales

No tiene ningún escrúpulo.
Insana lealtad hacia Le Cocq (samurai prusiano, sólo

abandonará la lucha si Le Cocq está a salvo, no debe lealtad a nadie más, ni siquiera a Unrath).

Equipo

Skorpion VZ-61.

Ordenador portátil

Chaleco antibalas ligero (ver Catálogo Charlie'91, página 72).

Puntos de orgullo: 16

Bertha Hayes

la perfidia personificada (sea eso lo que sea).

29 años. Alemana.

Características

F:3 D:4 V:5 P:5 I:6 C:3.

Habilidades

Ciencias políticas 4, Economía 5, Seducción 5, Burocracia 6, Inglés 6, Francés 6, Alemán 8, Japonés 6, Castellano 6, Liderazgo 8.

Rasgos especiales

Libertina.

Lujuriosa.

Clase social alta.

Pariente rico moribundo (Sir Douglas).

Puntos de orgullo: 6

Percival Hayes

Una serpiente con piel de cordero (¿O era ...?).

25 años. Británico.

Características

F:5 D:6 V:3 P:4 I:4 C:5.

Habilidades.

Armas improvisadas 6, Combate sin armas 9, Lanzar 5, Saltar 4, Tregar 3, Arma blanca 5, Arma de fuego (Arma corta) 5, Esquivar 5, Submarinismo 6, Conducir coche 7, Navegación 6, Economía 6, Inglés 5.

Rasgos especiales.

Manía desagradable (apagar cigarrillos en el cuerpo de las chicas).

Clase social alta.

Puntos de orgullo: 4

Mr. Lyndon

Un artista del disimulo.

30 años. Irlandés, supuestamente británico

Características

F: 5, D: 5, V: 8, P: 7, I: 7, C: 4.

Habilidades

Nadar 8, Tregar 6, Buscar 6, Conducir coche 2, Intuición 8, Archivos y bibliotecas 6, Burocracia 8, Frialdad 10, Sigilo 6, Teatro 8, Combate sin armas 6, Armas de fuego (arma corta) 7, Submarinismo 5, Explosivos 6, Tocar piano 6, Ciencias políticas 5, Criptografía 8, Economía 5, Derecho 5, Liderazgo 9, Historia (Edad Media) 6, Parapsicología 5, Inglés 8, Francés 6, Gaélico 5, Japonés 4.

Rasgos especiales

Amigo hasta la muerte (Dolores Faulkner).

Arma favorita (Walther PPK).

Vocación frustrada (pianista).

Puntos de orgullo: 14

Sir Samuel McPherson

El "número uno" de la "Quinta Planta".

55 años. Británico.

Características

F: 4, D: 7, V: 9, P:7, I: 6, C: 6

Habilidades

Combate sin armas 4, Intuición 2, Pilotar helicópteros 4, Archivos y bibliotecas 7, Burocracia 10, Frialdad 5, Liderazgo 6, Armas exótica (sable de esgrima) 8, Armas de fuego (fusil) 6, Armas de fuego (armas cortas) 7, Ciencia políticas 8, Geografía 7, Ingeniería 5, Inglés 7, Francés 5, Castellano 3.

Rasgos especiales

Elegante.

Afición exótica (colecciona pipas... de fumar).

Puntos de orgullo: 8

Turlough O'Brian

Un superviviente nato.

96 años.Irlandés.

Características

F: 2, D: 2, V: 10, P: 6, I: 8, C: 8

Habilidades

Intuición 8, Archivos y bibliotecas 8, Burocracia 8, Convencer 8, Frialdad 8, Liderazgo 10, Armas de fuego (armas cortas) 3, Antropología 10, Arqueología 8, Biología 6, Ciencias políticas 6, Criptografía 8, Genética 5, Geografía 10, Historia 9, Informática 3, Mitología 8, Parapsicología 8, Gaélico-Irlandés 9, Inglés 8, Francés 6, Alemán 5, Castellano 4, Árabe 4, Japonés 4, Chino 4.

Rasgos especiales

Viajero infatigable.
Tengo yo un montón de amigos ...
Memoria fotográfica.
Problemas con la ley (de casi todo el mundo, pero ya nadie se molesta).
Enemigos mortales (diversos ancianitos en gran cantidad de asilos de todo el mundo).
Amigos hasta la muerte (un tal Jones, cierto marinero maltés, Marlene, Philip Marlowe, etc).

Generalmente se desplaza en su silla de ruedas, si la ocasión lo exige es capaz de andar durante cortos periodos de tiempo. Nunca se le encontrará sin, al menos, dos guardaespaldas de elite y, por supuesto, su enfermera (que vale por los dos y cuatro más; te lo digo yo, colega).

Puntos de orgullo: 9

Herr Schlüssel, "La llave"

Un mutante irrepetible.

26 años. Austríaco.

Características

F: 3, D: 6, V: 8, P: 5, I: 6, C: 3

Habilidades

Combate sin armas 3, Disfraces 8, Frialdad 8, Sigilo 8, Lenguaje callejero 8, Armas de fuego (armas cortas) 3, Medicina 5, Primeros Auxilios 6, Alemán 6, Inglés 6.

Rasgos especiales

Manía desagradable (fanático nazi).
Obsesión (ser parte de la raza dirigente que domine el mundo ...dentro de poco).

Poderes mutantes

Exoteleportación: 15
Bioenergía: 109

Puntos de orgullo: 11

Coronel Rochas

El traidor.

45 años. Francés.

Características

F: 6, D: 6, V: 3, P: 6, I: 6, C: 3

Habilidades

Combate sin armas 6, Arma blanca 5, Armas de fuego (subfusil) 6, Armas de fuego (fusil) 7, Armas de fuego (arma corta) 6, Frialdad 3, Liderazgo 6, Francés 6, Inglés 6.

Rasgos especiales

Manía desagradable (traicionar a la Patria).
Avaro.

Puntos de orgullo: 4

Kislev, alias Hussein, el sirio

El hombre de las dos caras.

35 años. Israelita.

Características

F: 7, D: 7, V: 7, P: 7, I: 7, C: 2

Habilidades

Combate sin armas 7, Conducir coche 6, Conducir camiones 6, Conducir motos 6, Armas blancas 8, Armas improvisadas 8, Armas de fuego (arma corta) 8, Armas de fuego (subfusil) 6, Armas de fuego (fusil) 8, Sigilo 6, Frialdad 7, Supervivencia 6, Liderazgo 6, Pilotar helicópteros 6, Buscar 6, Hebreo 7, Inglés 7, Árabe 7, Francés 6.

Rasgos especiales

Paranoico perdido.
Obsesión (matar a Unrath).
Arma favorita (su fusil).

Puntos de orgullo: 8

Also starring... P.N.J. NO TAN IMPORTANTES

Personajes secundarios del primer módulo:
"Perseguir ovejas es cosa de pastores"

Millonarios

Habilidades generales

Esquí 6, Juego 4, Conducir coches 5, Seducir 4, Inglés u otro idioma extranjero 5.

Rasgos generales

Clase social alta.

Puntos de orgullo: 1

Dora Hampton

Características

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

Habilidades individuales

Teatro 6.

Rasgos especiales particulares

Adicción leve (alcohol).

Banquero Español

Características

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

Habilidades individuales

Economía 6, Ciencias Políticas 4.

Rasgos especiales particulares

Famoso en su país.

Cantante española

Características

F: 2, D: 5, V: 2, P: 4, I: 2, C: 8

Habilidades individuales

Seducción 7, Cantar 4.

Rasgos especiales personales

Coqueta.

Presentador italiano

Características

F: 4, D: 4, V: 2, P: 4, I: 4, C: 4.

Habilidades individuales

Teatro 4.

Rasgos especiales personales

Ese que todos sabemos ...

Nazouf

Características

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

Habilidades individuales

Regatear 6.

Rasgos especiales personales

Gourmet.

Petrovic

Características

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

Habilidades individuales

Armas de Fuego (Arma corta) 4, Regatear 4.

Rasgos especiales particulares

Chauvinista (Croacia).

Guardaespaldas

Todos los guardaespaldas que aparecen tanto en el módulo primero "Atrapar ovejas es cosa de pastores", como en los posteriores "La disposición del lienzo" y "Bravura ante la adversidad" son iguales, por lo tanto utiliza siempre las características que redactamos a continuación:

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 6, Buscar 4, Conducir coche 6, Frialdad 5, Armas de fuego (Arma corta) 4

Puntos de orgullo: 1

Indios

Los indios hipnotizados que aparecen a lo largo de la aventura tienen todos las mismas características. Notarás que en su característica Voluntad hay dos números, el primero es a efectos de poderes mutantes, el segundo es su voluntad real, es decir, ninguna.

Características

F: 8, D: 6, V: 2 / 0, P: 3, I: 3, C: 3.

Habilidades

Combate sin armas 7, Armas blancas 8, Arma exótica (Cerbatana) 5.

Rasgos especiales

Puños de acero.

Personajes secundarios del segundo módulo: "La disposición de lienzo"

Fauna del Free Market

Los clientes habituales del pub tienen todos las mismas habilidades y rasgos especiales, pero puedes darles las características que creas convenientes para cada situación y, por supuesto, incluir nuevas habilidades además de las dadas, y cómo no, también rasgos.

Ejemplo: El jugador de dardos será una persona diestra, mientras que si hay algún lugareño al que le

guste echar pulsos, será una persona físicamente poderosa o, por lo menos, aceptable.

Habilidades generales

Charlatanería 4, Supervivencia (en el bar, ¿Tu no has estado nunca, verdad?) 7.

Rasgos especiales

Hígado de acero.

Puntos de orgullo: 3 (Sólo se pueden utilizar para superar tiradas de resistencia a los efectos del alcohol, ver nuevas reglas sobre el tema).

Los Razorboyz**Características**

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

Habilidades

Armas improvisadas 5, Combate sin armas 5, Armas blancas 4, Frialdad 7, Armas de fuego (Armas cortas) 2.

Rasgos especiales

Jerga técnica (lenguaje de los bajos fondos).

Sello personal (dejan escrito con spray la palabra "Razorboyz" allá por donde pasan).

Puntos de orgullo: 1

Black Jack Davie**Características**

F: 5, D: 4, V: 4, P: 4, I: 4, C: 4.

Habilidades

Armas improvisadas 6, Combate sin armas 8, Armas blancas 6, Armas de fuego (escopeta) 5, Frialdad 7, Liderazgo 5.

Rasgos especiales

Bajos fondos.

Sello personal (le encanta grabar con su navaja la palabra "Razorboyz" en el rostro de sus víctimas, resulta complicado, pero no le importa: generalmente tiene tiempo de sobra).

Jerga técnica (Bajos fondos).

Dieter Teuffel**Características**

F: 4, D: 4, V: 7, P: 8, I: 6, C: 1.

Habilidades

MUTANTES

en la Sombra

Armas de fuego (armas de fuego) 3, Archivos y bibliotecas 5, Burocracia 5, Disfraces 9, Frialdad 10, Sigilo 6, Liderazgo 6, Teatro 6, Criptografía 8, Inglés 5, Alemán 7.

Rasgo especiales

Gourmet.

Enemigos en un colectivo (varios).

Odio a todos esos tipos.

Manía desagradable (desprecia a todo el mundo).

Puntos de orgullo: 12

Poderes mutantes

Asesino Psiónico 13.

Bioenergía: 103.

Submarinistas

Son iguales a los guardaespaldas excepto por las siguientes habilidades:

Submarinismo 4, Explosivos 5, Arma blanca 4.

Francotirador

Es igual al guardaespaldas, solo que tiene la siguiente habilidad:

Armas de fuego (fusil) 6.

Policías

Todos los policías que aparezcan en la campaña tendrán las mismas habilidades y características, siempre y cuando tú lo consideres oportuno.

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 3, Arma Exótica (nightstick) 4, Armas de fuego (arma corta) 4, Conducir coche 4, Liderazgo 5, Derecho 2.

Puntos de orgullo: 2

Brigada J.M.K. (contables de elite)

Características

F: 5, D: 5, V: 6, P: 6, I: 6, C: 3.

Habilidades

Combate sin armas 5, Abrir cerraduras 10, Armas de fuego (armas cortas) 6, Armas de fuego (subfusil) 6,

Archivos y bibliotecas 9, Burocracia 9, Convencer 7, Frialdad 7, Derecho 8, Economía 8, Informática 8, Inglés 6, Francés 6.

Puntos de orgullo: 4

Marie Castel (líder de la brigada J.M.K.)

Características

F: 3, D: 6, V: 8, P: 7, I: 8, C: 5.

Habilidades

Combate sin armas 6, Abrir cerraduras 10, Armas de fuego (armas cortas) 7, Armas de fuego (subfusil) 7, Archivos y bibliotecas 10, Burocracia 10, Convencer 8, Frialdad 7, Liderazgo 7, Derecho 9, Economía 9, Informática 9, Todos los idiomas oficiales de la CEE a 7, además también habla correctamente Catalán, Euskera, Gallego, Bretón y Gaélico-escocés a 4 (pero los escribe un poquito mal).

Rasgos especiales

Afición exótica (estudia todos los idiomas que encuentra interesantes).

Meticulosa.

Puntos de orgullo: 8

Guardias de seguridad de Meyer Inc

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 4, Conducir coche 3, Armas de fuego (arma corta) 4, Armas de fuego (subfusil) 5, Sigilo 4, Frialdad 4, Alemán 3, Inglés 3.

Puntos de orgullo: 4

Perros Doberman

F: 3, D: 5, V: 1, P: 6, I: 1, C: 0.

Habilidades

Intimidar (miedo)* 6, Combate sin armas 6, Buscar (rastros) 7, Sigilo 5, Derribo 5

*Intimidar: Existen muchas formas de intimidación, unos animales producen miedo, otros asco... La dificultad estándar es Normal. Si el animal produce miedo, la víctima deberá superar una frialdad en Difícil, restando la C.E. del animal, para no salir corriendo. Si en cambio produce asco, el fallo de la tirada causará la necesidad irrefrenable de subirse a una silla o una mesa.

****Asco:** pueden producirlo animales como las serpientes, los ratones, las arañas y gran diversidad de insectos, mientras que el miedo lo producen una gran mayoría de animales salvajes, así como perros o incluso gatos.

Un perro puede tratar de derribar a su oponente, consultar en la tabla de combate sin armas, sección derribos, asumiendo que el valor defensivo de la víctima es su fuerza y no su nivel de combate sin armas.

Rasgos especiales

Odio a ese humano (Si alguno de los PJ le cae especialmente mal, no cesará en molestarle ...mucho)
Manía desagradable (Tirarse a la garganta).

Puntos de orgullo: 0

Arañas Suramericanas

Características

F: 0, D:4, V: 0, P: 2, I:0, C:0.

Habilidades

Intimidar (asco)** 2, Picar 5*, Trepas a nivel 10.

Sólo picará cuando haya trepado por el cuerpo de la víctima durante un asalto, la dificultad será fácil, si consigue una categoría de 6 o más, el veneno actuará con una potencia de impacto igual a 45 menos la C.E. de la tirada de resistencia (Fuerza) en normal.

Puntos de orgullo: 0

Una tirada con éxito de Destreza en Normal (manotazo, patada, etc.) matará automáticamente a una araña.

Agentes de servicio M británico

Todos los agentes de los servicios M que aparecen en el módulo "La disposición del lienzo", tanto los británicos como los Wild Geese, son exactamente iguales, incluido el personal de la base, los marinos y los gaiteros.

Características

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

Habilidades

Combate sin armas 6, Conducir coches 5, Conducir camiones 5, Armas blancas 6, Armas improvisadas 6, Armas de fuego (arma corta) 6, Armas de fuego (subfusil) 6, Armas de fuego (fusil) 4, Sigilo 5,

Frialdad 6, Supervivencia 5, Liderazgo 5.

Además de los ya indicados, los siguientes personajes tendrán:

Capitán del hovercraft

Navegación 8.

Gaiteros

Tocar Gaita 8.

Rasgos especiales de los gaiteros

Incansables.

Puntos de orgullo generales: 5

Personajes secundarios del tercer módulo: "La disposición del lienzo"

Estibadores del puerto de Cayenne

Característica

F: 6, D: 5, V: 3, P:3, I: 3, C: 4.

Habilidades

Combate sin armas 6, Conducir maquinaria pesada 5.

Puntos de orgullo: 1

Serpiente asesina

Los efectos de la mordedura está explicado en el capítulo.

Características

F: 0, D: 4, V: 1, P:4, I: 0, C:0.

Habilidades

Intimidar (asco) 4, Ataque sin armas 6.

N´Kai

Características

F: 8, D: 6, V: 6, P:5, I: 6, C: 6.

Habilidades

Trepas 5, Conducir coche 5, Conducir camión 5, Combate sin armas 7, Armas blancas 6, Armas improvisadas 6, Intuición 5, Camuflaje 5, Armas de fuego (subfusil) 6, Armas de fuego (Fusil) 6, Armas de fuego (armas cortas) 6, Supervivencia 5, Liderazgo 5, Frialdad 6, Sigilo 5, Primeros auxilios 5, Explosivos 5, Francés 6, Inglés 5, Alemán 5.

Rasgos especiales

Amigos en un colectivo (Legionarios).
Puños de acero.

Puntos de orgullo: 6

Habituales del "Reina de la noche".

Características

F: 5, D: 5, V: 4, P: 4, I: 4, C: 4.

Habilidades

Trepar 4, Conducir coche 4, Conducir camión 4, Combate sin armas 5, Armas blancas 5, Improvisadas 5, Intuición 4, Camuflaje 4, Armas de fuego (subfusil) 5, Armas de fuego (Fusil) 5, Armas de fuego (arma corta) 5, Supervivencia 4.

Rasgos especiales

Manía desagradable (ahogar turistas).

Puntos de orgullo: 3

La mujeres de vida disipada

Características

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

Habilidades

Armas improvisadas 6, Armas blancas 4, Charlatanería 4, Lenguaje callejero 4, Regateo 7, Seducción 4, Teatro 7, Robar bolsillos 8.

Rasgos especiales

Supersticiosas.

Puntos de orgullo: 1

Legionarios

Características

F: 5, D: 5, V: 6, P: 6, I: 5, C: 4.

Habilidades

Trepar 4, Conducir coche 4, Conducir camión 4, Combate sin armas 5, Intuición 4, Camuflaje 4, Arma blanca 5, Armas de fuego (subfusil) 5, Armas de fuego (fusil) 5, Armas de fuego (arma corta) 5, Supervivencia 4, Liderazgo 4, Frialidad 4, Sigilo 4, Primeros Auxilios 4, Idioma extranjero 5.

Puntos de orgullo: 3

Oficiales de la Legión

Características

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

Habilidades

Trepar 6, Conducir coche 6, Combate sin armas 7, Intuición 6, Camuflaje 6, Armas blancas 7, Armas improvisadas 5, Armas de fuego (subfusil) 7, Armas de fuego (fusil) 7, Armas de fuego (arma corta) 7, Supervivencia 6, Frialidad 6, Sigilo 6, Primeros auxilios 6, Liderazgo 6, Explosivos 6, Submarinismo 4, Orientación 6, Cartografía 6, Idioma extranjero 5.

Puntos de orgullo: 4

Coronel Mendoza de Todos los Santos

Características

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

Habilidades

Liderazgo 2, Inglés 4.

Rasgos especiales

Afición exótica (colecciona corbatas horribles).

Puntos de orgullo: 1

Campesinos

Características

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

Habilidades

Supervivencia 8.

Puntos de orgullo: 1

Ingenieros

Características

F: 4, D: 5, V: 5, P: 6, I: 6, C: 5.

Habilidades

Buscar 5, Conducir coche 5, Conducir camión 4, Armas de fuego (Armas cortas) 4, Explosivos 6, Mecánica 5, Arquitectura 6, Cartografía 6, Física 6, Geología 7, Ingeniería 7, Idioma extranjero 5.

Rasgos especiales

Jerga técnica.
Meticulosos.

Puntos de orgullo: 3

Periodistas

Características

F: 3, D: 4, V: 4, P: 6, I: 6, C: 5.

Habilidades

Fotografía 5, Intuición 5, Convencer 5, Disfraces 5, Teatro 5, Audiovisuales 6, Ciencias políticas 6, Dos idiomas extranjeros 5.

Puntos de orgullo: 2

Juliao de Moraes (doble de Unrath)

Características

F: 3, D: 3, V: 3, P: 3, I: 3, C: 3.

Habilidades

Teatro 6, Dos idiomas extranjeros 5.

Puntos de orgullo: 1

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: PERROS

	+9	+7	+5	+3	+1		-1	-3	-5	-7	-9		
Tipo de ataque	+10	+8	+6	+4	+2	0	-2	-4	-6	-8	-10	INI.	POT.
Mordisco	F+3	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	+1	+8

LAS REGLAS DEL JUEGO II

Apoyada sobre la barandilla en la popa del "Spanish Main", Dolores Faulkner bebía lentamente su copa de MacAllan. La Luna se reflejaba sobre las olas del Caribe dibujando formas extrañas mientras ella reflexionaba sobre los sucesos de aquellos días. Interesantes, aquellos tipos de Heracles. Por primera vez había trabajado codo con codo con ellos y su estilo le había gustado. Eficientes, directos, bien entrenados. Tendría que hablar con Turlough sobre el asunto, ahora que tanto los W.G. como la gente de Kaufmann habían puesto las cartas sobre el tapete. Y, por supuesto, uno de estos días llamaría a Lyndon. Tenía un montón de cosas que contarle... lástima que fuera tan difícil contactar con él, aunque estaba claro que no había perdido ni un ápice de su talento después de tantos años como topo en el Fifth Floor, haciendo de secretario del amigo MacPherson. En el hovercraft se había comportado como en los viejos tiempos. Un Wild Geese nunca olvida en qué consiste su trabajo. ¿Y Marie Castell? Le hubiese encantado poder charlar con aquella mujer con aspecto de maestra de escuela de pueblo. Unidades Informativo/Ejecutivas... para ser unos chupatintas disparaban como demonios... En Bruselas estaban aprendiendo a hacer las cosas bien.

A su espalda, el alegre bullicio de los turistas mientras cenaban sonaba sobre el murmullo del mar y las calderas del barco. Cuando abandonó la Guayana decidió embarcar en un crucero en vez de tomar un avión. Necesitaba pensar, necesitaba estar sola y aclarar ideas. Ya tendría tiempo más adelante de volver al trabajo; en alguna parte un tal Unrath rumiaba su venganza y Dolores le había reservado uno de los cartuchos de su Franchi SPAS. Alguien capaz de conseguir una bomba atómica era un adversario casi a su altura. Las siguientes semanas iban a ser apasionantes, algo le decía que la operación "Semilla de Acero" sólo había sido el principio. Mientras pensaba sobre todo ello bajó despacio a su camarote. Antes de dormir, sacó del petate su diario, tomó una pluma estilográfica y, tras pensarlo un momento, escribió:

*"Querido diario:
Hoy hemos desactivado una cabeza nuclear y desarticulado el grupo neonazi más poderoso del mundo. Por lo demás, todo sigue como de costumbre."*

Una Campaña para Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro

Nazis. Durante más de 40 años han esperado su hora y hoy regresan como cadáveres saliendo de sus tumbas. La muerte de un agente de Heracles y el asesinato de sus ejecutores por una organización desconocida pondrá a los personajes tras la pista de un demencial complot cuya víctima es toda la humanidad. Con la ayuda de los Wild Geese, un Servicio M ... MUY particular, Austria, Reino Unido, Irlanda y Guayana servirán como escenario para una aventura al trepidante ritmo de la música de la Muerte.

Semilla de Acero, una campaña de dimensiones épicas (un total de más de 20 páginas con reproducciones de documentos para que entregues a tus jugadores) y a la vez un complemento de juego con información detallada sobre el Servicio M británico, los Wild Geese , el "peculiar" Servicio M irlandés.

Semilla de Acero. La AVENTURA en estado químicamente puro.

Semilla de Acero©



Ludotecnia© Ref. LT# 1050

Scan By Merlinda