

CLASIFICADO



NIVEL DE SEGURIDAD ⑦

O SUPERIOR REQUERIDO



ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

La presente aventura está compuesta por dos partes diferenciadas:

La primera parte es la que está destinada a ser leída únicamente por el Director de agencia. En esta parte se incluyen todos los detalles de la aventura, incluyendo el desarrollo completo de la misma, fichas de enemigos y aliados con los que, en su caso, puedan interactuar los jugadores, objetivos secundarios al alcance del Grupo de acción, etc... En resumen, se trata de la parte de la aventura propia del Director de juego en todo juego de rol.

Por otro lado, la segunda parte está destinada a ser entregada a los jugadores a modo de informe de campo. Esta segunda parte incluye los datos básicos para que el Grupo de Acción pueda comenzar la aventura y tenga suficientes pautas para concluir el objetivo principal de la misma.

INFORMACIÓN RESTRINGIDA

A lo largo de la aventura se identifican una serie de datos que sólo están a disposición de los jugadores que tengan el nivel preciso para su conocimiento. En este sentido, la integridad del informe que forma la segunda parte de la aventura sólo puede ser leído por los jugadores con nivel 7 o más.

PLAN DE EXTRACCIÓN

En su caso, la aventura incluye un plan de extracción para proceder a una rápida huida tras el cumplimiento del objetivo principal de la aventura.

El plan de extracción se ejecuta en un lugar y momento determinado, estando expuestos los jugadores al abandono si no logran estar en el lugar y hora indicados. En tal caso, deberán ingeniársela para escapar.



SECCIÓN PARA EL DIRECTOR DE AGENCIA

En la presente Sección se detallan todos los aspectos de la misión a desarrollar por el Grupo de Acción. Se debe destacar que parte de esta Sección puede ser dada a conocer por el Director de Agencia a los jugadores. En cambio, gran parte de esta Sección no debe revelarse al Grupo de Acción, ya contiene información que forma parte de la propia trama a descubrir por los jugadores.

INFORMACIÓN A REVELAR AL GRUPO DE ACCIÓN

El grupo de Acción puede tener acceso a la información detallada en el Informe Número 3496541 indicado en la presente aventura. Dicho informe debe ser entregado nada más comenzar la sesión de juego a los jugadores con nivel 7 o superior, para ponerlos en situación.

Debe destacarse que los únicos jugadores que pueden acceder en su totalidad al referido informe son los que tienen nivel 7 o superior. Es decisión suya trasladar la información a los demás miembros del Grupo de Asalto.

INFORMACIÓN COMPLETA

En este apartado está recogida toda la información de la misión que deben ir descubriendo por sí mismos los miembros del Grupo de Acción:

Siculiana Marina es un pequeño pueblo de la zona Este de Sicilia, de donde son originarios los padres del Agente Brook, que volvieron a vivir al pueblo hace una década.

Desde los veranos que pasaba de pequeño en Italia, Brook mantiene amistad con capos de la Camorra. Hasta el momento, y a pesar de pertenecer a S.H.I.E.L.D., había permanecido a un lado, obviando su deber como agente.



El Agente Brook viajó en varias ocasiones a Siculiana Marina con motivo del estado de salud de sus padres. Los Carabinieri, en una detención con fuego cruzado, hirieron a los padres de Brook, falleciendo éstos finalmente. Esta fue la mecha que encendió acercó a Brook a sus amigos de la infancia.

Para terminar de afianzar sus nuevas aspiraciones, el Agente Brook se aprovechó de su posición como agente de S.H.I.E.L.D., lo cual le permitió escoger su zona de investigación y fortalecer lazos con organizaciones terroristas afines, siendo conocido como Broccone.

Broccone pretendía darse por muerto de camino a Europa, pero sin que él lo supiera su GPS emitió una última señal precisa de su ubicación.

AYUDAS QUE PUEDE DAR EL DIRECTOR DE AGENCIA

Información a aportar por el Director de Agencia bajo coste en puntos de agencia:

Existen diversos movimientos no reportados del Agente Brook a sus superiores de S.H.I.E.L.D. Estos movimientos son viajes hechos al sur de Europa y norte de África.

Los padres de Brook son originarios del pueblo en que el agente fue localizado por última vez. Al parecer, fallecieron tras una intervención de los Carabinieri.

DESARROLLO DE LA MISIÓN

El pueblo en el que se perdió la pista del agente Brook es una pequeña villa poco turística. Curiosamente, hay bastantes barcos mercantes que en absoluto parecen casar con el estilo de vida del lugar.

Existen algunos pequeños complejos hoteleros, pero la mayor parte de la gente son lugareños.

Se espera de los jugadores que investiguen el paradero del agente Brook, para lo que pueden precisar de ciertas habilidades de espionaje como hacerse pasar por turistas, hablar italiano...

Los jugadores recibirán evasivas sobre el paradero del agente Brook. Entre los habitantes del pueblo hay infiltrados de las Águilas de Cartago y la Camorra, o lugareños que simplemente viven aterrorizados por estas organizaciones.

Si despiertan sospechas, los jugadores pueden ser capturados y llevados hasta la zona de los barcos mercantes, en la que está instalada la organización de Broccone.

En caso de que los jugadores sean capturados, deberán idear un plan de escape que incluya, en la medida de lo posible, la captura de Brook para llevarlo ante la Justicia.

Otra opción es que los jugadores se ganen el favor de los camorristas mediante la infiltración en la organización, lo cual puede hacerse en colaboración con algún miembro de los Carabinieri que investigan, infiltrados como turistas, a un jefe mafioso llamado Broccone. Por supuesto, para ganarse la confianza de los Carabinieri los PJs deberán identificarse como agentes de S.H.I.E.L.D. y esperar que no hayan sucumbido a la corrupción.

Por supuesto, cualquier otra idea de los jugadores que pueda ser desarrollada con lógica será bienvenida. La presente





misión pretende dar unas pequeñas ideas que se puedan desarrollar a medida que los jugadores vayan ideando la acción.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los PJs pueden acabar con la organización de las Águilas de Cartago si logran detener a Brook. Para ello, podrán encontrar en la guarida de éste la información de un intercambio de armas que se producirá en alta mar, a medio camino entre su ubicación y la isla de Lampedusa.

Para llegar hasta la ubicación del intercambio, los PJs deberán contactar en primer lugar con los jefes de las Águilas de Cartago, lo cual pueden hacer teniendo éxito con el interrogatorio a algún miembro de la organización con el que se hayan enfrentado. Si lo hacen, éste contactará con sus jefes estableciendo la hora del intercambio.

Comentario para el Director de Agencia: obviamente, el miembro de las Águilas de Cartago contactará en su idioma con sus jefes. Si los jugadores se quieren asegurar de que no les tienden una trampa, deberán tener pericia con una Tirada de Espionaje de dificultad 12. Si los jugadores tienen éxito, estarán prevenidos ante trampas. En caso contrario, tendrán más complicado salir airoso, perdiendo la iniciativa en cualquier enfrentamiento armado.

Una vez llegados al punto de encuentro para el intercambio, los jugadores se enfrentarán a 2D+2 Águilas de Cartago. Por suerte, el jefe de la organización (1D más en CON y C/A) estará presente, por lo que si lo detienen el grupo quedará

disuelto y lograrán su objetivo secundario.

ARTILUGIOS

Los PJs pueden obtener del cargamento de armas de las Águilas de Cartago (y por lo tanto, sólo pueden acceder a él si logran el objetivo secundario) un prototipo de pistola con las siguientes características:

Pistola de cargador de veinte balas.

Código de Daño 2D+2.

Alcance máximo: 20 metros.

Complejidad de replicación: 4.

Al sólo poder acceder al cargamento de las Águilas de Cartago al final de la misión, la replicación de la pistola únicamente podrá hacerse en futuras misiones.

PUNTOS DE AGENCIA

De cara a la Sección “Variación de los puntos de agencia” del Manual básico se debe tener en cuenta lo siguiente:

La misión de los jugadores sólo se considerará cumplida si se ha localizado y neutralizado al Agente Brook, ya sea matándole o deteniéndole. En esos casos, se obtiene 1 punto de Agencia.

Colaborar con los Carabinieri también merece 1 punto de Agencia.





AGUILAS DE CARTAGO

C/C	3D	C/A	2D
INF	1D	INS	2D
BIO	1D	FIS	1D
ESP	2D	LID	1D
VIG	2D+2	PIL	2D+1
CON	3D	ADI	1D



Equipo: Rifle de asalto provisto de cargador de 50 balas (dispara 4 por ráfaga). Código de Daño 4D. Alcance máximo: 30 metros.

CAMORRISTAS

C/C	2D	C/A	3D
INF	1D	INS	2D
BIO	1D	FIS	1D
ESP	2D+1	LID	2D
VIG	3D+1	PIL	3D
CON	2D+2	ADI	1D+1



Equipo: Pistola de 8mm y un cargador de dieciséis balas. Código de Daño 3D+1. Alcance máximo: 15 metros.

CARABINIERI

C/C	2D	C/A	2D
INF	1D	INS	3D
BIO	1D	FIS	1D
ESP	2D	LID	1D
VIG	1D+2	PIL	1D+1
CON	2D	ADI	2D



Equipo: Pistola reglamentaria de 8mm y un cargador de ocho balas. Código de Daño 3D. Alcance máximo: 15 metros.

BROCCONE

C/C	2D+1	C/A	2D
INF	1D	INS	2D+2
BIO	1D	FIS	1D+1
ESP	2D	LID	4D
VIG	3D	PIL	2D
CON	2D	ADI	4D



Equipo: Pistola de agente S.H.I.E.L.D., de 8mm y un cargador de ocho balas. Código de Daño 3D. Alcance máximo: 15 metros.

Chaleco antibalas S.H.I.E.L.D.: Vigor +1 cuando se usa esta habilidad contra una Tirada de Daño.





Situación

El **agente Brook ha desaparecido** hace tres días en un pequeño pueblo de la costa Este siciliana, **Siculiana Marina**, mientras investigaba un **rastreo de contrabando de armas desde Túnez**.

No se han recibido comunicaciones por parte del Agente Brook desde que su comunicador dejara de emitir señales GPS, ni se ha pedido rescate alguno. **Se teme por la vida del Agente Brook.**

Objetivos

El **objetivo principal** de la misión es **hallar con vida al Agente Brook y traerlo de vuelta a las instalaciones de S.H.I.E.L.D.**

Como **objetivo secundario** se fija **proseguir la investigación del agente Brook y desarticular la red de contrabando** que investigaba.

Información disponible

Datos de la **investigación del Agente Brook** a tener en cuenta: La organización **Águilas de Cartago colabora con la Camorra** en sus operaciones en el sur de Europa y Norte de África. Se recomienda investigar a la citada organización e infiltrarse entre sus miembros.

Peligros

Enemigos posibles en la zona de intervención: miembros de la organización terroristas **Águilas de Cartago** y de la **Camorra**.

Grupo de asalto autorizado

- Oficial de campo.
- Especialista
- Bioquímico/a.
- Físico/a.
- Administrador.

Uso autorizado de la fuerza

- Aturdir.
- Asesinato sólo en caso extremo o de riesgo para la misión.

Identificación del objetivo

Agente Michael Brook Gilletti
Nueva Jersey (1961)
Oficial de Campo (Nivel 7)



Plan de extracción

A organizar por el Grupo de Acción.

Ubicación



S.H.I.E.L.D. Información confidencial (Nivel 7 o superior requerido)

