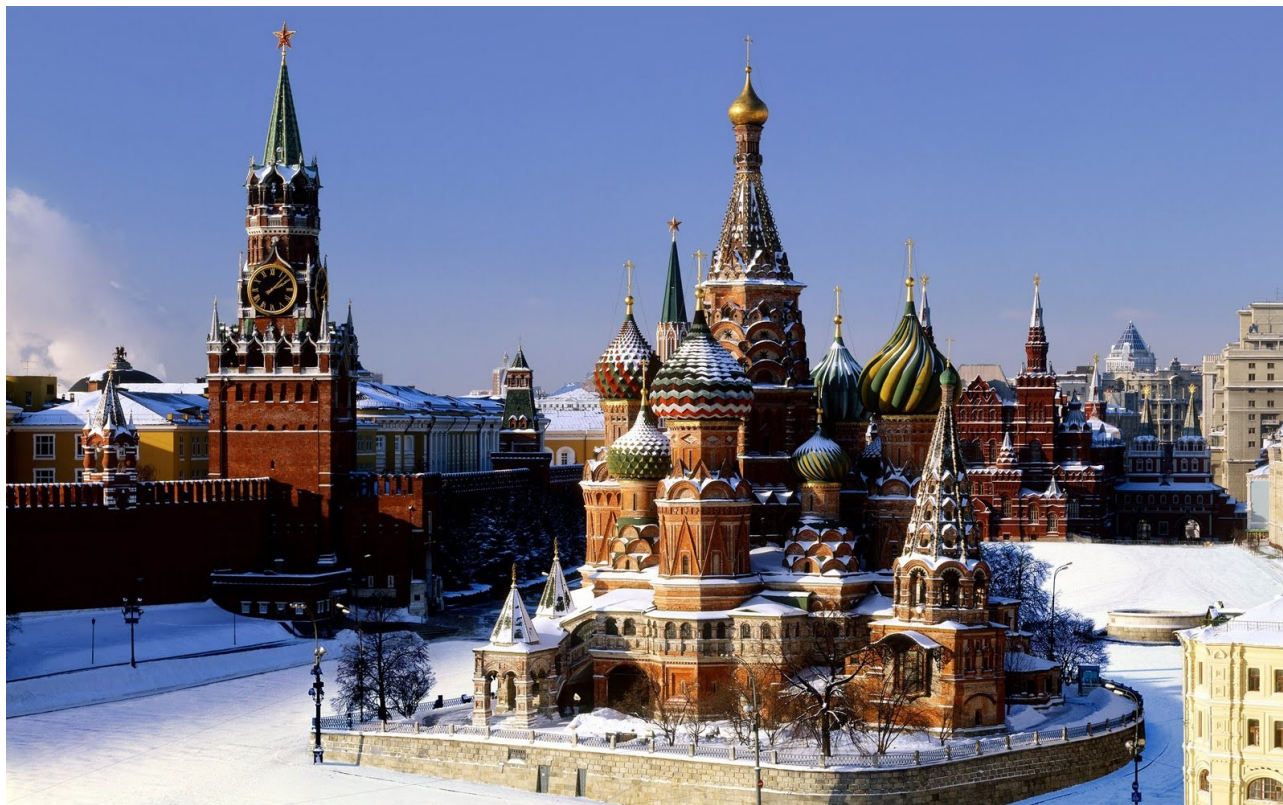


BIENVENIDO A LA EMBAJADA



“Bienvenido a la Embajada” es un pequeño módulo para 4 jugadores, que pretende poner en escena a [Embajada Roja](#). El planteamiento del módulo es muy básico, una reunión ha sido concertada entre Embajada Roja y los Insurgentes de Kiev (Eyes Only pag 161) Estas dos organizaciones tienen una oportunidad de encontrar un interés común (no el nacionalismo, si no el socialismo), y así como Embajada Roja esta interesada en ganar nuevos aliados con los que poder contar, tanto o más están interesados los Insurgentes de Kiev en poder contar con una alianza con esta organización misteriosa que parece ir en serio y jugar con los grandes (y que aunque de seguro tenga sus cadáveres en el armario, puede aportarles mucho).

Llegar a un acuerdo de colaboración debería ser sencillo (o no muy complicado) salvo errores desastrosos o una negociación exclusivamente basada en la fuerza, por lo que el módulo plantea realmente poco desafío

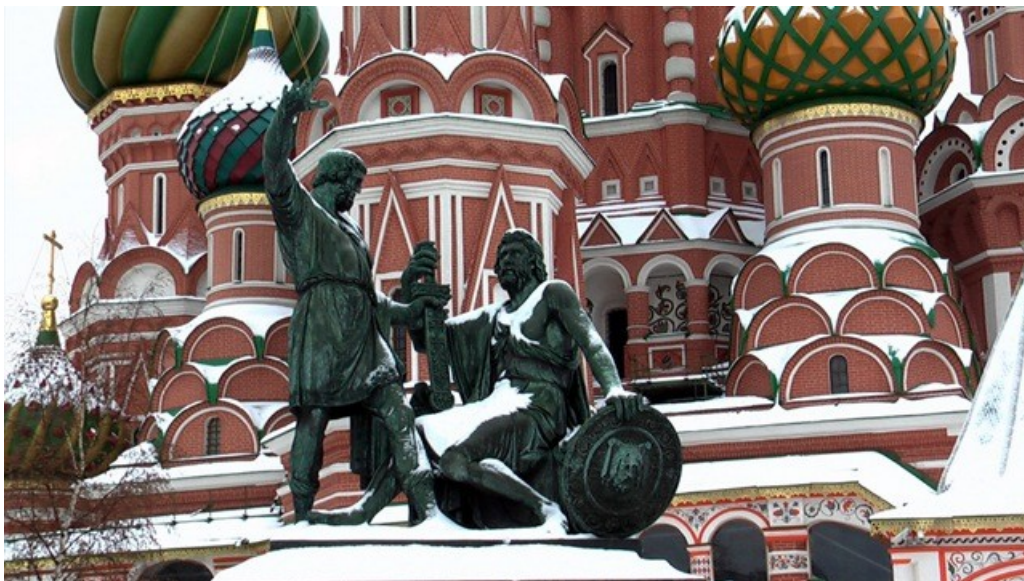
El desafío podría venir si abordamos el módulo desde otra óptica. No tanto por dotar de desafío al módulo, si no por no querer un módulo que solo pueda ser jugado con PJs de Embajada Roja, se presenta en cada escena unas breves notas para jugar el módulo desde la perspectiva de La Agencia. Así, la puesta de largo de Embajada Roja no será jugando con sus agentes, si no observando las acciones de estos como PNJs, y es que La Agencia, que de Embajada Roja sabe prácticamente nada, ha estimado (acertadamente) que los Insurgentes de Kiev se van a reunir nada mas y nada menos que con esta organización que ya les dio problemas en el pasado en su primera actuación. Por esto, un grupo de agentes ha sido enviado a espiar las negociaciones para recabar algo más de información, pero el espionaje deberán realizarlo desde un restaurante, sin que el servicio se dé cuenta.

Así, puedes jugar este módulo como un oneshot, o como parte de una serie mayor, pudiendo tu serie centrarse en Embajada Roja, o en La Agencia. Incluso puedes adaptar este módulo para que en lugar de La Agencia intervengan otras agencias como la CIA, pero se supone que destapar (aunque sea un poco) a Embajada Roja, es algo a la altura de redes de inteligencia mas grandes. (¿Que tal [la FMI](#)?) Para introducir agencias menores (CIA, FSB, o el SZR Ucraniano p.ej), simplemente haz que estén siguiendo a los Insurgente de Kiev, y topen con estos individuos desconocidos.

De todas formas el prelude del módulo inicia con un viejo enfrentamiento entre La Agencia y Embajada Roja, por lo que es mas interesante que sea La Agencia quien continúe el módulo.

Incluso, podrías querer distribuir a 2 jugadores en Embajada Roja y 2 en La Agencia. Incluso, puede que no necesites las ideas de un pobre hombre como el autor una vez te hayas leído el módulo y te hayas formado una opinión...

El módulo no varía según decidas jugar con La Agencia o Embajada Roja. Ambas dos organizaciones están presentes, cumpliendo su papel. El DJ deberá tener en cuenta las acciones de ambos bandos, con independencia de en cual decida colocar a sus jugadores, aunque salvo imprevistos, la presencia de La Agencia espiando las negociaciones será indetectable y no afectará al desarrollo de estas para nada. Como si no estuviesen.



1.- DESDE RUSIA CON AMOR

“En 1994, un operativo encubierto de 4 agentes de La Agencia pretendía atentar contra el polémico Vladimir Zhirinovski en Moscú, pero el operativo topó (siempre fuera de la opinión pública) con una fuerza organizada que les esperaba y se adelantaba a sus maniobras. Aquella tarde, y durante las primeras horas de la noche de aquél 12 de Diciembre, los agentes fueron acosados, separados, y finalmente exterminados.

Para cuando La Agencia respondió a sus llamadas de emergencia, no había nada que hacer. Aunque aquellas horas todavía entrañan secretos, posteriores investigaciones revelaron a La Agencia la existencia de un grupo organizado al que meses después se le pudo dar nombre; Embajada Roja”

La primera escena, realmente, no es parte del guión del módulo en el sentido propiamente dicho.

Es necesario considerar esta escena, como si de una película de Bond se tratase; un preludio que sitúa la acción en su punto álgido para dar paso a los créditos, y finalmente al inicio de la trama que hemos venido a disfrutar.

Este preludio se juega con miembros de La Agencia, independientemente de que vayas a usar a Embajada Roja o La Agencia en el módulo, aquí exploraremos la obligada muerte (exigencias del guión, no nos gusta el railroading pero...) de los 4 operativos de La Agencia que el 12 de Diciembre de 1994 fueron asesinados por Embajada Roja. Servirá como presentación a primer vistazo de la organización.

El preludio pretende tener un tono de paranoia, adversidad, y fracaso, similares al inicio de Misión Imposible, la escena de la embajada, cuando todo el equipo es asesinado y el operativo fracasa. Esa es la referencia para este preludio en lo que se refiere al tono. Se presentan unos personajes pregenerados para facilitar el trabajo al DJ.

1.2.- El operativo

El arranque del módulo podría hacerse poniendo en repetición [Giachino Michael – Misión Imposible](#) y leyendo p.ej el texto de ambiente que sigue;

Años antes de la misión que vivirán vuestros agentes en este episodio, hubo otro operativo de La Agencia en Moscú. Otro tiempo. Es 12 de Diciembre de 1994. Hace 5 años que el muro de Berlín cayó. Hace 3 años que la Unión Soviética ha sido disuelta. El mundo cambia, y arrastra en sus cambios al mundo secreto del espionaje en el que habéis vivido inmersos todos estos años. Pero el orgulloso pueblo Ruso no olvida sus raíces ni su historia. Quizás por eso políticos xenófobos, ultranacionalistas, déspotas, y ultraderechistas como Vladimir Zhirinovski tienen todavía su hueco en la política Rusa con el actual panorama mundial, tan diferente al que os acostumbrasteis.

Zhirinovski ha amenazado, entre otras muchas cosas, con convertir la amenaza nuclear en una estrategia de negociación en las relaciones exteriores si consigue acceder al poder en las próximas elecciones. Aunque los analistas de Langley han descartado al momento que esto vaya a suceder (el Partido Liberal Democrático, que lidera, obtiene menos del 10% de los votos) si han determinado que su influencia sobre ciertos sectores, como p.ej el militar, puede constituir un problema futuro si se permite que extienda sus alianzas y contactos.

Hace semanas, los analistas de Langley estimaron que Zhirinovski moriría envenenado en una celebración privada en el [céntrico hotel de Moscú Peter I](#) donde acudía junto a otros pesos políticos de su misma ideología. Hace 18 horas, se os encargó a vosotros cumplir esa estimación.

Con uno de los Gulfstream de la CIA os desplazasteis al JFK de New York cubiertos por identidades falsas. Hace 16 horas y media, embarcasteis en primera clase rumbo al aeropuerto de Moscú que más tráfico mueve de los 3 que tiene, [Domodédovo](#), a 35 Km del sur de Moscú, y bien conectado a través del metro.

Hace 7 horas, aterrizasteis en Moscú en pleno invierno, recibiendo una ciudad nevada que ya conocéis bien. Hace 6 horas os reunisteis en la habitación de Julius de vuestro hotel, el [Golden Ring](#), con Myrka, vuestro enlace con el equipo de apoyo que lleva semanas trabajando para allanaros el terreno.

Boris y sus 3 chicos comenzaron a infiltrarse en el hotel hace semanas, encontrando trabajo como camareros. Boris os proporcionó la ropa y las mascararas con las que les suplantaríais en su turno de trabajo para realizar el operativo, mientras ellos quedarían a la espera por si fuesen necesarios.

El operativo era sencillo y no debía tener mas complicación que no levantar sospechas entre los trabajadores, para lo que Boris os dio 4 clases rápidas para amoldaros a los personajes que su equipo había interpretado estas semanas. Confiando en vuestra experiencia, no sería un problema apañárselas para incluir en el menú de Zhirinovski el recurrente cianuro. La sala donde se celebra el banquete cuenta con un detector de armas, por lo que para disponer de una deberéis arrebatarla a los guardaespaldas que de seguro estarán armados en la sala. El propio Zhirinovski tendrá dos.

Si el cianuro no matase a Zhirinovski, el equipo de apoyo se encontrará preparado con una ambulancia y caracterizados con falsas identidades, con un técnico que habrá tomado el control de las llamadas telefónicas del Peter I, y capturará las llamadas a números de seguridad para intentar que vuestra ambulancia recogiese a Zhirinovski en lugar de otra. El técnico pinchó la linea hace días en las alcantarillas desde un almacén cercano, pero esto no le permitirá escuchar llamadas desde móviles. Si no fuesen necesarios, con el aviso de misión cumplida a través de los pinganillos, el equipo de apoyo se retiraría como vosotros. Si les necesitaseis, estarían caracterizados como turistas en el hotel en unos 10 minutos, armados con semiautomáticas.

Hace 4 horas y media terminasteis de ultimar el plan y os tomasteis dos horas de sueño ante un trabajo sencillo tras un vuelo de casi 10 horas. Había oscurecido ya a las 20 en pleno Diciembre y fuera de la ventana remolinos de nieve cubrían Moscú.

Hace 2 horas salisteis del hotel caracterizados como las identidades que el equipo de apoyo había estado fingiendo para trabajar en las mesas sirviendo a los comensales, camino del Peter I. La nevada había amainado, pero la nieve continuaba cayendo, el tráfico era lento, y los termómetros marcaban 3 bajo cero camino al Peter I. Se esperan 5 bajo cero esta noche. El metro, que sería también vuestra línea de escape hacia vuestro hotel o el Domodédovo, ofrece gratificante cobijo frente al aire siberiano de las calles.

Hace 1 hora entrasteis a vuestros puestos de trabajo, minutos antes de que los relojes marcaran las 14, y por separado, como siempre han hecho las personas que fingís ser. Con la ropa que Boris os facilitó, mascarar faciales, y sistemas de duplicación de voz, entrasteis con normalidad a vestuarios para cambiaros y adoptar el uniforme de trabajo en espera de la pronta entrada de Zhirinovski. Algunos de sus allegados ya se encontraba en el salón del Zar habiendo llegado con adelanto. Contabais con vuestros pinganillos intercomunicados con el equipo de apoyo, los dosificadores de cianuro de 5 dosis, y en vuestras taquillas la documentación falsa que os acreditaría como estos respetables rusos si hiciese falta.

Y entonces todo empezó a salir mal.

Hoy, desde el primer momento, habéis sido contra todo pronóstico asignados “un rato, son cosas para haber hoy” a labores de limpieza y mantenimiento en las cocinas, para sorpresa de compañeros y de la propia cocina. Incluso un agente de seguridad de planta ha comenzado a vigilar la cocina, en lo que parecía ser un operativo descubierto contra el que se estaban tomando medidas. A través de los pinganillos la comunicación cayó como si no hubiese cobertura, y finalmente fuisteis llamados al despacho de Yvana, responsable de personal, de donde habéis salido hace minutos, donde la directa y escotada morena os ha dicho que os cambiéis y deis por terminado el día, a pesar de que os ha sido abonado. Tenéis un cheque cada uno abonando lo debido, y si no fuese por lo sorprendente de la situación, se diría que es un despido rutinario. Nadie parece haber reparado en vuestras excelentes máscaras, y todo el mundo os trata con la normalidad debida, pero ¿que está sucediendo aquí? ¿quien está interfiriendo con el operativo si eso es lo que está sucediendo?

Si efectivamente el operativo ha salido a la luz, se esperaría de vosotros que desapareciérais prudentemente, ya que de intentar completar el operativo, si algo ha interferido la ejecución esperada, estaríais enfrentándoos a ciegas contra un enemigo que podría haber planificado cada una de vuestras acciones. La propia filtración desde Langley debe ser valorada como una opción a estas alturas. El próximo avión despegará a las 20:45. En metro, en menos de una hora podríais estar esperando el embarque. ¿Cuántas posibilidades hay de que esto sea fortuito y no una fuerza enemiga interfiriendo el operativo?

El rostro de Julius se muestra pensativo. En los vestuarios, a solas, Tod y Jervais miráis a vuestro líder de equipo casi pudiendo leer cada uno los pensamientos de los otros 3. Al otro lado de la pared, en el vestuario de mujeres, Diana mira en sus manos la ropa de civil con la que entró hace poco más de 1 hora, preguntándose cual será el siguiente movimiento.

Quizás un texto un poco largo, pero pretende dar una sensación de realismo y trabajo realizado hasta llegar a este punto, no solo plantear a los PJs que tienen que decidir si siguen adelante (no se como) o se vuelven a casa. Pero esa es la situación, son las 15:12. Están despedidos. La casualidad, o manipulaciones externas les han apartado de Zhirinovski. ¿Van a intentar abrirse paso hasta él, o van a tomar el camino sencillo?

Como DJ, te conviene que tomen el camino sencillo y se retiren, pero es poco probable que el rolero promedio se rinda tan fácilmente :) Puedes recordarles que la invisibilidad era un requisito para este trabajo, pero no conviene al guión que se aferren al trabajo, ya que el guión dice que estos agentes **van a morir “fuera de los ojos de la opinión pública”**. El maldito guion también dice que **“aquella tarde, y durante las primeras horas de la noche de aquél 12 de Diciembre, los agentes fueron acosados, separados, y finalmente exterminados”, y que “para cuando La Agencia respondió a sus llamadas de emergencia, no había nada que hacer”**

Encerrada en esta redacción hay unos cuantos problemas para el DJ, gracias al maldito railroading. Tienes, durante horas, que acosarlos, separarlos, y matarlos de forma discreta, pero tienen que hacer también contacto con La Agencia, aunque esto finalmente sea inútil. No es tarea fácil.

La utilidad de esta escena es meter un poco de miedo y justificada paranoia; que los jugadores se sientan en un país fuera de la influencia de La Agencia, sin apoyo, sin saber cada codazo que se lleven al caminar por las calles de Moscú si es fortuito o una provocación de un agente enemigo. Que sospechen del propio Langley, que se sientan traicionados si lo desean, todo esto no pretende servir más que para hilvanar con el cuerpo del módulo propiamente dicho cuando tengan la oportunidad de investigar a esta misteriosa organización, o, si juegan dentro de ella, subirlles un poco la moral intentando mostrar que sus PJs son parte de algo grande y serio, capaz de poner (en casa) en jaque a la propia Agencia, mientras exploran una agencia nueva, ¿fresca?, que no sale en el manual de Eyes Only y que parece tener su propio hueco en la ambientación.

Puedes pedir para Julius (como líder de equipo, pero también para cualquier agente) tiradas de táctica, o procedimientos, a 0 que lleven a la conclusión de que ante un contexto tal lo sensato sería abandonar el objetivo. Su ego herido no debería interponerse ante la sensatez de no luchar en un entorno claramente bajo influencia de un enemigo desconocido, siéntete libre de influir a través de sus conocimientos en su decisión de retirarse. Nadie debería culparlos ni reprenderlos si se encuentran con una planificación comprometida, quizás el equipo de apoyo no fue discreto, quizás el enemigo es notablemente superior en su táctica o recursos, pero como sea, es humano vivir para luchar otro día.

Y lo que es peor, son libres para intentar sobrevivir como consideren, por lo que deberás improvisar para amoldarte a sus planes, que de seguro no irán por donde tu esperas. Nuevamente, puedes pedir algunas tiradas de táctica para llevarles al huerto, indicándoles reflexiones como que permanecer entre el gentío les será mas útil para evitar agentes enemigos que esconderse y atrincherarse.

Desde luego no te interesa que consigan armas y entren al salón del Zar del Peter I en plan berserker para cumplir su misión a toda costa (no al menos si aspiras a un estilo de juego mas depurado) saliendo al de 2 horas en todas las noticias locales e internacionales cual terroristas de extrema izquierda. En este contexto la discreción debería ser el valor ante el que todo lo demás se supeditase. Ayudales a verlo.

El hombre de las mil caras

El manual de Eyes Only, en su capítulo dispositivos, pag 100, considera las máscaras (pensemos en Misión Imposible) como dispositivo de nivel 1, que da +1 a la dif de descubrir el disfraz, y los copiadores de voz, que graban y replican la voz del agente, dispositivos de nivel 2.

Soy de la opinión de que un máscara no debería ser un dispositivo de nivel 1, no mientras de nivel 1 sean otros dispositivos bastante menos útiles y mucho mas mundanos, como soy de la opinión que ese bonus de +1 es insultantemente bajo. (Y podemos compararlo con el +4 de las ropas de camuflaje, p.ej)

A veces me obsesiono por justificar los sistemas, buscándoles una argumentación donde solo hay (en mi opinión) cifras mal ponderadas. Esto ha sido uno de esos casos.

Primero quise entender que ese +1 se refiere sin mas a pasar por alguien distinto de ti mismo. Una mascara de un rostro que ni existe. Esto es, que yo paro detrás de un muro, me pongo la mascara, continuo, y al volver a verme tienes un +1 a la dificultad, por que soy el mismo, con misma ropa, y mismo todo, pero es bien cierto que algún bono tengo que tener. Pensé que quizás, una mascara mas trabajada de nivel 2, para replicar un rostro concreto podría dar un +4 para pasar por ese sujeto. Eso solucionaría mi forma de verlo, máscaras de nivel 2, con un bono mas alto. Pero no, la descripción del dispositivo es muy clara, y dice claramente que es una cara concreta.

No me veo capaz de conciliar la redacción del manual con mi propia opinión, por lo que no me queda si no considerarlo un descuadre dentro de los dispositivos, y considerar como DJ, que hay dos sistemas de producción para las máscaras, las que sea crean con rasgos inventados, de nivel 1, que lógicamente no sirven para suplantar a nadie, y solo te dan un +1 para evitar reconocer que eres tú, y las que se crean duplicando un rostro concreto, de nivel 2, y que además de ese +1 para no reconocerte a t, te dan un +4 para pasar por esa persona.

Igualmente, si el manual dice que un dispositivo que graba y duplica voces (pag 100) es de nivel 2, considero que un simple duplicador de voz con una voz ya grabada (volvamos a pensar en Misión Imposible) debería ser de nivel 1.

Además, creo que fingir ser una persona no es solo cuestión de tener su voz, y su cara (disfraz), si no actuar como él, lo que puede llevarnos a chequeos de farsa, expresión, incluso empatía y sangre fría, aunque también es verdad que cuando tienes la cara de alguien, uno busca antes cualquier explicación a las irregularidades que tiene delante, antes que cuestionarse que tienes delante a un impostor...salvo que sepas que estas fabulosas máscaras existen...

Hablaremos de todas formas de lo que ha sucedido.

Embajada Roja detectó e identificó al equipo de apoyo, preparando una operación de castigo contra los agentes de campo que llegarían de seguro el día 12. (Si, los analistas de Embajada Roja han hecho en esta operación su trabajo bastante mejor que los de La Agencia, pero también tenían varios puntos a favor). Al momento de actuar, hay que considerar algunas cosas;

- Zhirinovski ha sido avisado anónimamente del asesinato que le espera, por lo que, juiciosamente, ha decidido no acudir sin decírselo a nadie. Mañana se disculpará con los presentes en el salón del Zar, que lo entenderán en su lógica, y por ello no se encuentra aquí, no pudiendo asesinarle los PJs por mucha acción hostil o registro que inicien.

- Un agente ha detectado el punto donde la línea sufre una derivación (el pinchazo del equipo de apoyo) y ha bajado a liberar la línea. En su lugar, ha pinchado el equipo del técnico de La Agencia a una línea señuelo con la que Embajada Roja simula el comportamiento del Peter I, y por lo tanto, el equipo de apoyo ha estado monitorizando una simulación sin saberlo. Esto pudo llegar a ser descubierto si una observación real del Peter I se demostrase que no coincide con los datos interceptados, p.ej, si se hubiese visto recibir, o no recibir, una llamada en recepción, mientras que en la línea escudriñada hubiese sucedido lo contrario y se hubiese contrastado esta información. De todas formas la réplica era muy profesional, incluyendo el clonado de voces (han tenido días para prepararse). De todas formas esto ya carece de utilidad, ya que el técnico ha marchado con su equipo (ver mas abajo) sin sospechar lo que estaba ocurriendo.

- En parte por esto, también desde los primeros momentos, Embajada Roja ha activado un inhibidor de multifrecuencia en el área, bloqueando la frecuencia de radio que los pinganillos del equipo usan para comunicarse entre sí. Esto podría superarse sin mayor problema, cambiando de onda, si no fuese por que los agentes de Embajada Roja scanean frecuencias y al momento en que detecten algo, pedirán la inhibición de esa frecuencia igualmente. Hay un técnico operando el dispositivo que se encarga de esto en las escaleras del hotel, en la azotea, junto a la puerta de salida a la misma, pero cubierto por paredes y techo para evitar el ser avistado desde otros edificios. Si en el peor de los casos fuese descubierto, posee una identidad que lo respalda como miembro del [OMON](#). (Ver mas abajo)

- De todas formas, tan pronto como comenzó a funcionar el inhibidor, mientras los PJs estaban vigilados en la cocina, comenzaron a entrar desde fuera de la zona inhibida en esa frecuencia para hablar con el equipo de apoyo fingiendo ser el equipo de campo. Ya tenían sus voces, por que usan las mismas que el equipo de apoyo ha usado estas semanas (Osea, las mismas de aquellos a los que están timando, bastante curioso). Además, al emitir en respuesta, la posición del equipo de apoyo ha quedado revelada. Mientras hablaban en el despacho con Yvana, Embajada Roja finge que el objetivo estuviese alcanzado y da la orden de retirada al equipo de apoyo, por lo que, cuando empieza el preludio, los PJs creen contar con un equipo de apoyo que realmente ya no tienen, y que se encuentra realmente fuera del alcance de sus pinganillos (inhibidos en el hotel y al alrededores).

- En la azotea del edificio de enfrente se han desplegado dos francotiradores (aunque la idea es que no sean necesarios) frente a la fachada principal del Peter I. Como último recurso, tienen una buena parte de calle cubierta en caso de que fuera necesario abatir a alguien. Si en el peor de los casos fuesen descubiertos, poseen una identidad que lo respalda como miembro del [OMON](#). (Ver mas abajo)

- En el propio hotel, los agentes de Embajada Roja van armados con agujijones, simples anillos a los que dar la vuelta y destaparlos para mostrar una aguja que contiene 1 dosis de un veneno químico salido del NGL, capaz de causar paros cardíacos (pag 83) como método discreto para silenciar agentes rivales. Si los PJs insisten en asaltar el salón del Zar buscando a Zhirinovski, no solo no lo encontrarán, si no que toparán con refuerzos de seguridad venidos esta noche (aka, infiltrados de Embajada Roja) discretamente equipados con estas armas. Embajada Roja es discreta, y no forzará más de un shock cardíaco en el hotel para no levantar extrañas sospechas sobre la gente que va andando por los pasillos y de repente sufre un paro cardíaco.

- Finalmente, para acabar de apartar a los intrusos de Zhirinovski, Embajada Roja ha hecho valer sus influencias fingiendo que el [OMON](#), el escuadrón de la [Militsia](#) (policía) para operaciones especiales, ha acudido de incógnito al Peter I en previsión de que 4 posibles terroristas se encontrasen trabajando aquí intentando pasar desapercibidos. Si es necesario usar esta coartada, la influencia de Embajada Roja garantiza que el [MVD](#) (Ministerio del Interior) y el [FSK](#) (Inteligencia) apoyen esta coartada sólidamente. Intentando que abandonen el hotel para poder ser capturados, antes de que los PJs entren a su turno de las 14:00 horas, se ha pedido a la (colaborativa) dirección que les retenga en cocinas (vigilados por un agente de Embajada Roja) y gane tiempo para preparar sus despidos, pensando que abandonarán el edificio.

Así, los PJs tienen un enemigo básicamente invisible que ha empezado a mover fichas antes de que el conflicto se inicie. Les ha retirado su equipo de apoyo, y ha desplegado sus agentes invisibles para darles caza.

1.3.- Acosados

Gus Gus – Gun

Ahora, por exigencias del guión, tu trabajo como DJ consiste en sembrarles la paranoia y el miedo ante esa mano invisible que los acosa, hacer que;

1.- Salgan del hotel

2.- Contacten con La Agencia (deberían tener un número para emergencias, en el que les pidan un código y contraseña) y que tras hacerles esperar el operador les cite para mañana en algún punto para proceder a su extracción segura. El equipo de apoyo ya ha llamado, diciendo que ellos mismos (los PJs) les dieron orden de retirada (ver mas arriba), y según dijeron, no necesitan extracción, el objetivo está cumplido, y marchan en avión. Este equipo de apoyo sobrevivirá, pero parece claro que están marcados, al menos en Rusia, por lo que su valía como agentes queda cuestionada.

3.- Dividirlos

4.- Matarlos

Esto es railroading puro, con todas sus criticas, si no te ves cómodo para manejarlo, antes que arrancar con un mal preludio, valora el no jugarlo. A fin de cuentas, conocer ese primer choque entre Embajada Roja y La Agencia, es solo un añadido al módulo, no es parte del módulo en sí.

Deberías centrarte en mantener el tono y la atmósfera, malo que el módulo ya te meta en el marrón de llevar un preludio encauzado y predestinado, pero peor será si tú mismo te lo vas complicando innecesariamente. Este preludio quiere presentar Embajada Roja con un aire de misterio y gran profesionalidad (no, no son los protagonistas, ganando de calle siempre que aparecen, aunque si es verdad que en el preludio están compinchados con el DJ) así que siéntete libre de hacer tiradas secretas que ignores totalmente, y de hacer que parezcan demasiado buenos por esta vez.

Si eso de “hacer trampas” no acaba de ir contigo y el mero hecho de alterar el sacrosanto equilibrio de la justicia imparcial de las cifras, los poliedros y la estadística te deja un sabor amargo (a mi a veces me pasa), tienes otra opción; Moscú alberga la Estación 1 de [Embajada Roja](#), solo tienes que asumir que esta operación es de interés publicitario para Supervisión, y llenar el preludio con 100 agentes expertos, contruidos con 45 puntos de drama, para dar caza a los PJs. Quiero decir que Embajada Roja juega en casa, y tiene al alcance de la mano sus máximos recursos.

No obstante yo recomendaría el sutil arte de la narración por encima de las reglas, siempre la paranoia y el miedo mediante curiosas coincidencias. Está claro que lo sucedido en el hotel indica que alguien va tras los PJs (demasiada coincidencia) pero una vez tengas a los PJs en la calle, puedes golpearles con inocentes coincidencias, desde un hombre que pide fuego, un vendedor de castañas en la fría tarde, o cualquier cosa. No te sientas obligado a definir de antemano si el hombre que llama a los PJs es un agente de Embajada Roja o un auténtico turista, preocúpate ante todo de que el preludio funcione. Si puedes encima hacerlo definiendo verdades inalterables desde el primer momento, mejor, pero hay un momento para cada cosa, y en este preludio tu objetivo tiene que ser conseguir el tono. Lograr que al final, cuando los 4 cadáveres se enfríen en la fría noche Moscovita, sea imposible saber de todas las miradas sospechosas que los PJs creyeron percibir durante estas horas de periplo, cuales puedan haber sido, o no, sospechas fundadas sobre agentes rivales, sin que el serlo o no serlo, sea realmente relevante.

Y encima, lo ideal sería que los jugadores no supiesen que hay un guión escrito para sus muertes desde el primer momento.

Que te sea leve, amigo.

Algunas ideas que podrías introducir para llenar de sospechas estos momentos.

- Un moscovita pide fuego
- Un moscovita pide la hora
- Una atractiva turista americana saca fotos a la [plaza roja](#) y a las [murallas](#) del Kremlin con los PJs en el encuadre
- Claramente alguien entrenado en seguir sospechosos les sigue por una de las [sinigual estaciones del metro](#)
- Unos niños juegan con la nieve de la calle mientras sus padres les vigilan
- Un hombre fuma bajo la nieve con guantes y gorro negros
- Un hombre les mira al pasar lentamente en su coche
- Una espectacular y jovial rubia libera alegre unos globos junto a la catedral de [San Basilio](#), mirando feliz su ascenso bajo su sombrero
- Un taxi para junto a los PJs; “¿Les llevo a algún lado, amigos?”
- Un moscovita mira mal a los PJs desde una cabina
- Una calle esta cortada por obras. Hay una furgoneta con 4 hombres de bata blanca (y gorros, y aguantes) pero que no parecen estar haciendo nada.
- 2 jóvenes teclean en un coche aparcado en sus portátiles, mientras el conductor observa
- Unos policías caminan en dirección contraria a los PJs, y terminarán por cruzarse
- Un americano con corte de pelo militar pregunta por una dirección
- Lo que parece ser un camello moscovita observa desde su esquina (capucha, manos en los bolsillos) a los PJs
- Un helicóptero que parece de noticias cruza la calle, arriba, sobre los edificios

Acosados en el metro

Quizás sea cosa del autor, pero el metro de Moscú es un escenario que NO PUEDES desaprovechar para una buena escena de seguimiento entre espías por [el metro](#).

Nada de carreras ni de tiros, simplemente una marea humana en esas estaciones entra las que los PJs vean (y teman la presencia de los que no ven) lo que parecen ser hombres entrenados en la vigilancia y el seguimiento que parecen seguirles. Líneas visuales que la marea humana interrumpe, para recuperarse instantes después, quizás habiendo perdido al objetivo, o no. Miradas y desconocidos que perfectamente podrían ser el enemigo, y tiradas, muchas tiradas enfrentadas (reales o falsas) de Alerta, Discreción y Vigilancia.

Quizás quieras dar uso al tema de [Experiment, the cost of freedom](#)

1.4.- Divididos

Hednoize – Loaded Gun

Una vez tengas a los PJs introducidos en el ambiente de paranoia (objetivo 2) y fuera del Peter I (objetivo 1), el siguiente objetivo es separarles, cosa si acaso mas complicada. La idea es tenerles horas por las calles, parte de ellas juntos, pero finalmente separados.

A veces, si los jugadores son de esa madera que les queda claro lo que el DJ está intentando y entran al trapo, puede ser mas útil cambiar una frase en la introducción del preludio que todas las ideas que tengas que inventar para reorientar el guión.

Igual es mas fácil iniciar el preludio, en lugar de *“Años antes de la misión que vivirán vuestros agentes en este episodio, hubo otro operativo de La Agencia en Moscú”* con ***“Años antes de la misión que vivirán vuestros agentes en este episodio, hubo otro operativo de La Agencia en Moscú, en el que los agentes fueron divididos y cazados en solitario”*** Desde luego deja mas claro a los jugadores lo que están jugando y el destino que les espera. Igual prefieres decirles las cosas claras, pero por otro lado, conseguir hilar el guión por la vía dura va a ser mas gratificante para DJ y jugadores (¿No?) A mi forma de ver, esta es la parte mas complicada de todo el módulo, con diferencia.

El problema de separar a 4 PJs es que... ni van a hacerlo, ni suena prudente, ni las tiradas de Táctica te van a recomendar que en territorio hostil te separes (Parece poco inteligente esta táctica, como no se la sugieras a alguien con pifia...)

Podrías sugerirles que dado el hecho de que peinar toda una ciudad es imposible, dividirse hasta tomar su vuelo, podría ayudar, asumiendo una esperable inferioridad de fuerzas, a que si se produjese un ataque no fuesen todos los encontrados.

Otra forma de intentarlo es mostrarles claramente que un sujeto les sigue, insinuando que dividirse daría al hombre varios blancos, debiendo descartar algunos. Esto puede repetirse varias veces, pero el problema es que nada impide a los PJs reagruparse nuevamente o aprovechar su superioridad numérica para convertirse en los cazadores de su perseguidor.

Aquellos maravillosos años

El prelude transcurre en 1994. Otro tiempo. Y esto no es un decir. No es solo que Yeltsin no hubiese convertido todavía la FSK en la FSB, o que los presidentes de Rusia y USA fuesen Yeltsin y Clinton.

Retroceder 10 años en el tiempo cambia muchísimas cosas; En el 94 eran solo 25 millones los usuarios de Windows, y la versión existente era la 3.11 (y NT 3.5 desde Octubre), los móviles eran de otro estilo, Echelon ya existía, pero no Carnivore, la wifi no era ni un standar ni de uso normalizado, y en USA las armas automáticas eran ilegales tras el [Federal Assault Weapons Ban](#) de Septiembre.

Los agentes no tendrán tanta electrónica de mano como hoy día (2 hombres con portátiles en el mismo coche es realmente sospechoso), al llamar a sus números secretos no se activaran automáticamente nose cuantos recursos informáticos, pero por contra, en el mundo civil la seguridad informática no esta tan instaurada, dando mas poder a wannabes y newbies que años después quedarían fuera de la scene. Aunque la NSA ya estaba inmersa en las telecomunicaciones, el mundo no era una prolongación de internet como es hoy día.

Además del trasfondo histórico, para representar la curva tecnológica, los dispositivos como las máscaras o los duplicadores de voz (y todos, en general) deberían estar penalizados.

La forma de penalizar la tecnología es aumentar su nivel de dispositivo y/o reducir sus bonificadores. P.ej, lo que hoy es un anulador de radiofrecuencias, pag 98, nivel 1, en este módulo es de nivel 3, “una especie de minicadena de unos pocos kilos” que un agente de Embajada Roja opera junto a la puerta de la azotea, y las máscaras de nivel 2 que podrían dar un +4 a los agentes (Ver El hombre de las mil caras), son de nivel 3 y les dan un +2.

Y es que la curva tecnológica no es una rampa, es un muro.

Hay quien dice que la tecnología de cada tiempo marca prestaciones para su tiempo, pero eso daría un problema si los dos objetos (moderno y antiguo) se usasen a la vez hoy, y lo que es mas importante, es mentira. Si una máscara de 1994 te da un +4 entonces, y una de hoy te da un +4 hoy, en porcentaje te están dando los mismos beneficios, eso no es relativismo, eso es incorrección, a igualdad de habilidad, el objeto de hace 10 años no ayudaba lo mismo que el de hoy.

Aparte que el mero hecho de penalizar la tecnología antigua, envía perfectamente el mensaje de mejora tecnológica.

1.5.- Asesinados

Enigma – Beyond the invisible

Una vez les hayas dividido (objetivo 3), el maldito railroading les lleva a morir.

Esto debería ser fácil. Que sean asesinados por los pnj con cierto estilo y sutileza, no simplemente en una orgía de tiradas, plomo y ruido. La idea es todo lo contrario. Un par de ejemplos de muertes que no te debería costar demasiado introducir en la trama;

- Pinchazo con un anillo (no más de uno para no levantar sospechas)
- Abatido por francotirador “en una operación antiterrorista” (ya que a todos los efectos, inteligencia rusa lo identifica como terrorista) Que un terrorista sea abatido en plena calle, será comentado durante semanas en Rusia si llega a suceder. Pero dentro del revuelo, quedará tapada la implicación de agencias secretas. Tanto si el PJ portaba la máscara de uno de los agentes de apoyo, como si no, el cadáver lo recogerán agentes de Embajada Roja y se hablará en todo momento de su identidad real. El gobierno americano dará por buena la explicación sobre el asesinato de su ciudadano (quien al parecer, era un terrorista a punto de actuar) “tras finalizar las debidas investigaciones”.
- Asesinado y robado por delincuentes (ejem ejem)

Anillo inyector

Los anillos inyectores son un viejo invento. Son un anillo con un deposito de una sola dosis, pero recargable, con una diminuta y resistente aguja, que se mantiene cubierta por algún capuchón protector que disimula ser parte del anillo.

Esta protección puede retirarse manualmente, o abatirse mediante bisagra según modelos, dejando al aire la aguja. Suele ser habitual según modelos que la parte inferior del anillo (el propio anillo que rodea el dedo) sea transparente, para facilitar que una vez al aire la aguja, se gire el anillo quedando la aguja bajo los dedos, ayudando al dispositivo a pasar desapercibido ante testigos.

Su uso en este punto consistiría en pinchar al objetivo, con lo que que la aguja se incrustaría levemente en su deposito, liberando a través de si la sustancia que el anillo contiene.

El nivel de los anillos inyectores es variable, siendo siempre 1 por el dispositivo, pero debiendo sumarle el valor de la sustancia que contiene, 1 para potentes somníferos instantáneos, 2 para el G36 (químico del NGL que fuerza un paro cardíaco), o incluso 3 para las sustancias mas impensables.

¡Mamá, mamá, yo también quiero un quimicefa!

Aunque el G36 era temible en los 90 (su nivel entonces se consideraba 3), en el 98 La Agencia desarrolló el G36S un antídoto que eliminaba todo riesgo de infarto al ser inyectado a las victimas del G36 (aunque las dejaba durante [10-CON] minutos sumidas en un sueño reparador).

Hoy en día, el G36 sigue siendo uno de los grandes éxitos del NGL, ya que el mundo en general continúa indefenso ante él 20 años después. Los agentes de La Agencia que trabajan en suelo Ruso deben llevar consigo G36S en previsión de un temible pinchazo ante el toque de un desconocido que les cause un paro cardíaco...

Naturalmente La Agencia no se limitó a desarrollar un antídoto, si no que replico el propio G36 para su propio uso. Actualmente, las toxinas capaces de causar en el acto paros cardíacos son apreciadas e infrecuentes incluso en el mundo de los espías (nivel 2), siendo bastante valoradas incluso las que tardan minutos en causarlo (Nivel 1, recordemos p.ej Casino Royal)

1.6.- El equipo

Julius H. Copperdale: Un hombre de 1'70, en forma a sus 47 años. De cabello oscuro que comienza a escasear mas allá de sus pronunciadas entradas, y barba que gusta de permitirse cuando el trabajo y el uso de máscaras faciales no lo desaconsejan. Sus ojos negros no alertan de la agudeza mental que hay tras ellos.

“Julius” ha trabajado con éxito para La Agencia desde su fundación. En 1967, desde sus 20 años, comenzó trabajando en equipos de apoyo de la CIA hasta promocionar merecidamente hasta equipos principales, hombre punta (ganando su primera identidad falsa como Ted Brown), y finalmente líder de equipo. En 1977, como parte de un plan de la CIA y el papel que fingió durante años, “Ted” fue abordado por el KGB para ser reclutado, pues (engañado) el KGB contaba con información según la cual podría ser afín al régimen comunista, y ser utilizado como agente doble en su beneficio.

Así, “Ted” se convirtió en un caballo de Troya en el KGB que los propios rusos habían metido en su casa. Su nombre en clave para el KGB era Smirgov, y ya en 1980, cuando el KGB creía tener a Smirgov controlado y demostrada su lealtad, comenzó a utilizarlo de verdad. La CIA había sabido ser paciente y posicionar a uno de sus espías directamente en las filas enemigas, convirtiéndose en uno de los pocos agentes capaces de jugar con éxito este doble juego mortal. En 1987, con el nacimiento de La Agencia, “Julius” fue reclutado para liderar equipos sin dudarlo. Con 20 años de experiencia y 10 como agente doble, sus habilidades eran obligatorias de utilizar. (Naturalmente, le vigilaron de cerca mejor que el KGB). Hace años que su tapadera como Smirgov se vino abajo, y su falsa identidad como Ted Brown fué sustituida por la actual de “Julius”

Ha fallado misiones, varias, y ha aprendido a no arriesgar contra lo imposible, por errores del equipo, del operativo, o por circunstancias no previstas. También ha aprendido a llevar sus habilidades al limite cuando los superiores le exigen lo imposible, y ha probado el éxito y el fracaso. Ha perdido buenos compañeros, y otros le deben la vida, pero por encima de todo, ha sabido atenerse a las órdenes con fría decisión analítica por encima de sus opiniones y empujes emocionales, lo que le ha convertido en un apoyo de confianza para sus superiores.

Actualmente “Julius” ha perdido algo de la agilidad y la fuerza con la que hace 27 años estaba entrenado para moverse, pero ha ganado en perspectiva, calma, y experiencia acumulada, lo que le convierte en uno de los mejores jefes de equipo; uno capaz de repetir los trabajos que ya ha hecho, contando con la experiencia atesorada.

AGUANTE 2 CARISMA 2 DESTREZA 1 FUERZA 1
INTELECTO 3 PERCEPCIÓN 3 VOLUNTAD 4

Alerta 1 Armas cortas -1 Bajos fondos -1 Burocracia 1 Cerrajería -2 Automóvil -2 Conocimiento no académico (Política Internacional) 1 Cultura general 1 Discreción 0 Disfraz 0 Empatía 1 Falsificación -1 Farsa 2 Liderazgo 1 Negociación 1 Pelea -1 Protocolos 1 Sangre fría 2 Seguridad 1 Táctica 2 Vida social 1 Vigilancia 2 Inglés 3 Ruso 3

Ventajas: Identidad falsa (Julius H. Copperdale) Riqueza (1) Posición (1) Reputación (Agente doble durante la guerra fría) Contactos (3)

Puntos de Drama: 1

Veterano, construido con 40 puntos

Tod Hattson: Con 1 '72, a sus 50 años, "Tod" sigue teniendo atractivo para las mujeres de su edad, y una especie de encanto maduro para las más jóvenes. Aunque ha perdido la forma de soldado que tenía a los 30, se mantiene en forma con ejercicio regular, y lleva de forma muy exitosa las primeras canas en su perilla y cabello morenos. Un rostro afable y tranquilo, sus ojos verdes, y sus habilidades para la seducción le han dado un oficio, placeres, y muchas historias.

Desde la Virginia de los 60, "Tod" ha cosechado éxito con las mujeres, pero el primer problema se lo causaron cuando el FBI le detuvo en el 69 por estar vinculado con el embajador Ruso en Richmond, que había resultado ser un espía soviético. Aunque "Tod" realmente estaba mas íntimamente relacionado con su mujer, su trato con el embajador le convirtió en persona de interés hasta que el FBI concluyó su investigación. El (retorcido) destino quiso que en el 70, relacionado en esta ocasión con una americana amiga del (depuesto) embajador, volviese a ser visitado por el FBI. En esta ocasión, tenían motivos para pensar que la red de espías en Virginia continuaba actuando y a salvo, siendo que esta mujer parecía ocupar un lugar en ella. Naturalmente el FBI asumía ya (erróneamente) que "Tod" era parte de la red, después de todo, por lo que le ofrecieron la oportunidad de traicionar a los comunistas. Aunque su alegato de que todo era una "absurda coincidencia" parecía sincero (incluso después y durante los interrogatorios y las torturas) eso solo podía significar que era bueno en su trabajo, ya que además ni siquiera se derrumbó durante los interrogatorios como muchos otros hubiesen hecho solo para que los federales parasen.

Así, reluctante, tuvo que espiar a su pareja hasta reunir pruebas para los federales que parecían indicar que efectivamente formaba parte de algún asunto oscuro. En el 71 se produjo la detención de la mujer, y la desarticulación de la red, pero los federales le retuvieron sin respetar su oferta de libertad, obligándole a acercarse a una nueva mujer, esposa de senador, para verificar si como sospechaban, su esposo comulgaba con los comunistas y participaba de sus reuniones. Provisto de una identidad falsa, nació Tod Hattson, a sus 27 años. En el 72, con la reputación del senador limpia (no así la conciencia de su señora), el FBI lo envió a trabajar a Rusia, introduciéndole en el juego de los espías de la guerra fría, viajando mucho, haciendo de ello su vida, aprendiendo el oficio, y disfrutando de la cálida hospitalidad de las mujeres del frío pueblo ruso. El juego empezaba a gustarle.

Cuando nació La Agencia en el 87, "Tod" había hecho trabajos en colaboración incluso con la CIA, y aunque todavía quedan dudas sobre su detención en el 69, se había demostrado ya prácticamente que fue víctima del caprichoso destino (destino que le llevó a la vida que tiene hoy día). La Agencia no pudo menos que contar con sus servicios y su experiencia de 17 años. Hoy en día, "Tod" es para La Agencia su principal agente cuando en el panorama Ruso es necesario acercarse a alguna mujer de interés para vigilarla desde dentro. Es también un experto embaucador con cientos de horas de seguimientos a su espalda.

AGUANTE 1 CARISMA 3 DESTREZA 1 FUERZA 1
INTELECTO 2 PERCEPCIÓN 3 VOLUNTAD 3

Alerta 1 Armas cortas -2 Burocracia 1 Conocimiento no académico (Política Internacional) 0
Cultura general 1 Discreción 0 Empatía 2 Falsificación -2 Farsa 3 Investigación 1 Juego 1 Maña 0
Protocolos -1 Sangre fría 2 Seguridad -1 Seducción 3 Táctica -1 Vida social 3 Vigilancia 2 Inglés 2
Ruso 1

Ventajas: Identidad falsa (Tod Hattson) Contactos (3) Guapo

Desventajas: Bajo sospecha (Su expediente refleja su historia del 69)

Puntos de Drama: 1

Experto, construido con 35 puntos

Diana Munroe: A sus 36 años, “Diana” es una mujer de 1,65, castaña, y de ojos negros. Suele lamentar no tener demasiadas oportunidades para lucir cabello largo (menos recomendable para las máscaras). A pesar de que tiene dominio del estilo para amoldarse desde una reunión corporativa a una recepción eclesiástica, o un concierto de metal, suele presentarse con un estilo cotidiano discreto, evitando faldas o tacones que resten movilidad salvo cuando el estilo lo demande.

“Diana” era hija del embajador en Moscú en los 50, naciendo en Rusia con la doble nacionalidad en el 58, y cursando estudios universitarios en Ciencia Políticas en una época en la que solo una hija de Embajador podía permitírselo. Terminó sus estudios en el 79, y comenzó a trabajar en la embajada junto a su padre. En el 84 fue contactada por la CIA para un trabajo puntual. Se tenía constancia de que uno de los inmediatos inferiores de su padre era al parecer un terrorista radical ruso que trabajaba para una facción ultranacionalista con pretensiones de atentar próximamente contra la embajada, es más, los analistas estimaban que el plan del terrorista sería tomar rehenes para cubrir su huida, y analizando la distribución de la embajada, su despacho sería con toda probabilidad el punto que usaría para emboscarse. Esperaban de ella prepararla para llevar micrófono, gafas de emisión, y pinganillo interconector, así como para disparar un arma. Para su sorpresa, se avino muy fácilmente a las necesidades de su país, y con una sangre fría impresionante para un civil. Los hechos se desarrollaron como los analistas habían estimado, con el terrorista iniciando su día de trabajo con normalidad y entonces apareciendo con un chaleco de explosivos y un subfusil para tomar rehenes y atrincherarse en el despacho de “Diana”. Allí Diana transmitió todo lo que veía y oía, y cuando la ocasión era la idónea y recibió la orden precisa, le disparó a la cabeza y le vació el pequeño cargador para rematarlo.

Unas semanas después unos encapuchados disparaban 2 veces contra la casa de sus padres en plena madrugada un lanzacohetes, impactando en ambos dormitorios. “Diana” se encontraba pasando la noche en casa de Yuri, su novio, pero sus padres fueron descuartizados en el acto. La CIA la dotó de una nueva identidad (Diana Munroe) en el momento, pero nuevamente les sorprendió al pedir participar en las operaciones que persiguiesen a los terroristas. Reluctantes, se lo concedieron, y no se arrepintieron, pues Diana dejó su trabajo y se convirtió en una agente secreta dedicada a investigar y perseguir al grupo terrorista que resultó ser una escisión del ejército.

Con la doctrina Morrington nació La Agencia en el 87, y en el 89 “Diana” conseguía ser aceptada en un equipo destacado en USA cuya misión era prevenir los atentados que según los analistas los terroristas llevarían a suelo americano. Durante más de 1 año el equipo tuvo varios éxitos uno detrás de otro hasta la desarticulación de los terroristas rusos en una operación en Leningrado (actual San Petersburgo). Una vez desarticulado el grupo, “Diana” ha pasado los últimos 3 años al servicio de diferentes líderes de equipo, de vuelta una vez más en su Rusia natal.

AGUANTE 0 CARISMA 2 DESTREZA 1 FUERZA 0
INTELECTO 2 PERCEPCIÓN 3 VOLUNTAD 4

Alerta 2 Armas cortas -1 Burocracia 1 Buscar 1 Conocimiento académico (Política) 0 Cultura general 2 Discreción 1 Empatía 2 Expresión 1 Farsa 2 Investigación 1 Protocolos 0 Sangre fría 2 Seguridad 0 Táctica -1 Vida social 2 Vigilancia 2 Inglés 2 Ruso 2

Ventajas: Identidad falsa (Diana Munroe) Contactos (3) Memoria eidética

Puntos de Drama: 1

Experta, construida con 35 puntos

Jervais Pounte: Un hombre de 1'75, 30 años, y cuerpo atlético de soldado de fuerzas especiales. Cabello moreno rapado al 2, y unos ojos marrones que parecen (para quien se fije) estar atentos al entorno (quizás fruto de su antigua profesión). Un hombre lacónico y retraído, que básicamente limita su socialización al entorno de su trabajo, donde no tiene ningún problema en el trabajo en equipo, pero que al abandonar el mismo se refugia en su vida tranquila y solitaria vida privada. Un agente responsable que ante todo sabe obedecer las órdenes (esta vez seguro, fruto de su antigua profesión)

Nacido en el 64 en París “Jervais” toma sus primeros recuerdos en un orfanato del centro de la ciudad. Retraído y callado, se presentó voluntario al ejercito donde sirvió desde el 82 al 85, momento en el que pidió el acceso a la división de francotiradores, donde mostró su valía hasta el 87, momento en que la DGSE, seleccionó media docena de francotiradores para incorporarlos a su seguridad en las instalaciones de “la piscina” (nombre coloquial para el 141 Boulevard Mortier en el XX arrondissement de París, cercano a las piscinas de Tourelles de la federación francesa de natación).

Al menos esta era la versión oficial. Realmente, tras el fallo en un par de operaciones en las que el problema había sido la incapacidad de los agentes de realizar disparos tácticos con éxito, la DGSE había optado por introducir en su división de acción agentes con experiencia que aceptasen el trabajo. Así nació la identidad de “Jervais” y comenzó su trabajo en equipos de apoyo en los que su trabajo consistía en mantenerse en posición y dar el fuego de cobertura que los agentes del equipo principal pudiesen llegar a necesitar.

En el 90, tras un operativo especialmente brillante en el que destacó por cubrir al agente que tenía asignado, y al de su compañero abatido por los narcos, y tras buenas críticas siempre respecto a su comportamiento y obediencia, La Agencia le ofreció trabajo en sus equipos de apoyo, y no acabando de creerse lo irregular de su suerte “Jervais” aceptó, para involucrarse en una serie de operativos que concluyeron con su envío en el 92 a Samara (tras un curso de Ruso) para eliminar a un agente de La Liga de Los Nueve en sus vacaciones. Tras su éxito, disparándole a su salida turística del bunker de Stalin (algo que todavía hoy es noticia, el asesinato de un civil ruso por un tirador desconocido), “Jervais” fue asignado a otros operativos en Rusia que no requerían tanto de su habilidad con la mira, como las habilidades que había desarrollado estos 4 años como agente de campo.

“Jervais” es el miembro mas joven, y con menos años de experiencia en trabajos de campo (sin contar su etapa como francotirador) en el equipo de Julius, pero su puntería le convierte en el tirador que todo equipo necesita.

AGUANTE 3 CARISMA 2 DESTREZA 3 FUERZA 3
INTELECTO 2 PERCEPCIÓN 3 VOLUNTAD 3

Atletismo 1 Alerta 1 Armas cortas 2 Armas largas 2 Burocracia 0 Discreción 1 Pelea 1 Protocolos -1
Sangre fría 2 Supervivencia -2 Seguridad -1 Táctica 0 Vigilancia 0 Inglés 2 Ruso 2 Francés 2

Ventajas: Identidad falsa (Jervais Pounte) Contactos (2)

Puntos de Drama: 1

Experto, construido con 35 puntos

2.- SOLO PARA SUS OJOS

Mark Snow - La Femme Nikita Theme



Hasta el momento hemos visto lo que debería ser un breve preludio, la presentación de Embajada Roja ante el mundo. Ahora comienza el módulo propiamente dicho, ambientado aproximadamente en el año actual (2012) . Esto significa que los hechos del preludio prácticamente ya están olvidados, pues hace casi 20 años de ellos. No guardan relación con el módulo, y se explora únicamente como punto de aparición de Embajada Roja, y por dar un sabor de revanchismo al módulo si lo jugamos desde la óptica de La Agencia.

Desde una u otra óptica, este módulo es [introduce Embajada Roja](#) en tu mesa, sea viéndola desde dentro, o sea investigándola desde los ojos de La Agencia, como la desconocida

organización que es tras los sucesos jugados en el preludio y con la poca información reunida en los años que han transcurrido desde entonces.

En el módulo intervienen tres fuerzas, independientemente de la perspectiva desde la que lo juguemos; la propia Embajada Roja, La Agencia, y los Insurgentes de Kiev. Las dos primeras están claras, pero ¿qué sabe un PJ de los Insurgentes de Kiev? Esto se puede determinar con una tirada de varias habilidades Protocolos, Bajos fondos (restar 1 a la dificultad lograda), Cultura general (restar 2 a la dificultad lograda), o habilidades menos frecuentes como Historia (restar 2 a la dificultad lograda), Política, u otras que el director de juego considere apropiadas según su argumentación.

La siguiente tabla nos dirá, según la dificultad alcanzada en la tirada, el grado de conocimiento de esta organización. La tabla debe leerse acumulando el conocimiento de los diferentes grados de éxito a partir del cero. P.ej, con un 3, el conocimiento de 0, 1, 2 y 3. Con un -2, el de 0, -1 y -2.

Dificultad alcanzada en la tirada	Conocimiento poseído
Pifia	Se rumorea que son apoyados por el gobierno Ucraniano y sus servicios de inteligencia. Se sospecha que tengan agentes dobles en la inteligencia y el ejército ruso. Tienen fanáticos dispuestos a cometer atentados suicidas.
-4	Pretenden vengarse por los años en que la URSS anuló su identidad nacional. Por eso el nombre de insurgentes.
-3	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
-2	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
-1	Grupo terrorista minoritario que reivindica la vuelta de una federación de repúblicas soviéticas.
0	Robaron un gas letal en USA. Pretendieron liberarlo en Kiev pero algo les falló.

1	Surgieron en el 92 tras la independencia de Ucrania. Se les atribuyen contactos y financiación con la mafiya.
2	Cuando el gas se transportaba en barco por alta mar, al parecer un error humano hizo que se liberase, abortando el atentado.
3	Estuvieron implicados en un atentado a Shevardnadze en el 98 en Tíblis. Fue bastante sonado, aunque no quedaron relacionados del todo. (Ver sobre esto en 5.2)
Critico	Según se rumorea, el error humano fue un agente que Marian Kesh colocó inmediatamente en acción global (aprovechando que era parte de la tripulación de ese barco) al interceptar Delphi comunicaciones de los Insurgentes.

2.2.- Teléfono rojo

Si la partida se centra en Embajada Roja, utiliza el primer apartado de cada opción (p.ej, este) para dirigirlo. Quizás quieras que los jugadores hayan descargado y leído previamente [Embajada Roja](#) para conocer la organización a la que pertenecen, esto tiene ventajas, pero también puede incurrir en algunos spoilers.

En esta escena, los PJs son convocados por sorpresa a un briefing, en el que se les encargará la misión que compone *Bienvenido a la Embajada*. A cada uno de ellos se les acercará algún compañero (independientemente de su relación con él, no es un asunto personal, no hay asuntos personales en Embajada Roja), o se les notificará, si no están en la base, que se espera su presencia. Embajada Roja funciona así, no hay horarios ni disponibilidades. (Para capturar el debido ambiente, ved Embajada Roja como La Sección Uno de La Femme Nikita, ayudará a los jugadores a coger el tono de la organización si todavía no lo han hecho)

La trama se inicia con los PJs (agentes de la Estación 1) en diferentes momentos de su rutina diaria. A continuación tienes unos breves textos para arrancar la trama. Usa con cada PJ el que consideres mas adecuado.

OPENING1: *Entre el ruido atronador de los disparos, tu arma tira hacia arriba varias veces a medida que tiras del gatillo, mientras la agarras con firmeza pero sin agarrotamiento manteniendola donde quieres. Los casquillos saltan mientras mantienes la vista centrada en el objetivo mientras compruebas tras tus gafas como las balas parecen impactar no muy apartadas del blanco, en la zona del corazón. En el fragor de los disparos, una mano se posa en tu hombro derecho, inadvertida su proximidad entre el ruido y los cascos que protegen tus oídos en la galería de tiro. Es un miembro del departamento de seguridad, un agente alto de ancha espalda y brazos robustos vestido de negro con un chaleco antibalas y un subfusil MP5 que cuelga de su hombro. No conoces su nombre, pero su cara te es rutinaria al verla todos los días vigilando los movimientos por ciertos pasillos. Viendo su mirada, retiras uno de tus cascos mientras acerca su cara a tu oreja para decirte entre los disparos: “Gutenov ha pedido llamar a unos cuantos para veros inmediatamente en la sala 4”. Con su pulgar por sobre su hombro señala hacia su espalda con naturalidad. Gutenov es un analista del departamento de Mando con el que ya has trabajado, que dicen que lleva casi 10 años diseñando perfiles con bastante éxito...y bastante exigencia.*

OPENING2: *La patada cruzada en tu boca, y la recia bota con puntera metálica bastan para derribarte al suelo con lo que debe ser el labio superior partido. Una vez derribado en el suelo, la sombra de tu atacante te alerta para rodar a un lado. Pero no lo suficientemente rápido como para evitar otra fuerte patada en el costillar que casi te levanta del suelo por si sola. Cruzas los brazos hacia arriba para evitar el cuchillo que desciende hacia tus ojos, mientras sientes en tu espalda la textura del tatami. Bloqueas el ataque de Mijail, con quien has compartido algunas misiones, y lanzas una patada desde el tatami que le impacta en los huevos consiguiendo desconcentrarle. Con una voltereta hacia atrás te levantas y tomas posición defensiva, cuando ves avanzar entre otras parejas que también entrenan a un agente de seguridad, MP5 en mano, que va hacia vosotros intentando no molestar a las parejas que se apalean inmersas en su melee. Mijail repara en tu mirada y se gira, cuando el hombre te señala lacónicamente; “Gutenov te ha hecho llamar hace 1 minuto en la sala 4” Gutenov es del departamento de Mando, un analista frío y exigente que sabe hacer que sus misiones funcionen, y que sus agentes aprendan con las ejecuciones de los compañeros que la joden. Mirando tu labio, el agente de seguridad te dice “Pero pasa si quieres por botiquín a darte algo en el labio, seguro que va a hincharse”*

Si el jugador visita el botiquín, en todo momento hay una doctor, pero el botiquín no es lo mismo que la enfermería. Mientras que el botiquín es para este tipo de incidencias (y los entrenamientos son el primer motivo de visitas a él), la enfermería tiene un carácter más crítico, y siempre hay mejor equipamiento y mas doctores disponibles. El botiquín solo pretende liberar la enfermería de los casos leves para que los agentes que atienden la enfermería puedan dedicarse a lo importante.

OPENING3: *Golpeas con fuerza al hombre que tienes inmovilizado en la silla. El puñetazo en la cara ha debido dolerle, aunque quizás no más que los otros 20 o 30 que han ido formando los moratones que ya marcan su cara. Y como con ellos, se mantiene en silencio. No hay problema si no habla, en realidad, contabais con ello. La semana pasada la oficina S del [SVR](#) (inteligencia exterior) cambio el número de contacto al que pueden llamar sus agentes para ser redirigidos a una línea segura. No queriendo implicar a vuestros contactos internos ahora que el [FSK](#) empieza a tener filtraciones, mando organizó un operativo sencillo para capturar a un agente del FSK y extraerle el número de teléfono actual. Desprovisto de su píldora de suicidio, le habéis traído a la sala de interrogatorios, una sala blanca austera, vacía y cilíndrica de 4 metros de radio y 6 de alto. En el techo hay una circunferencia metálica de 2 metros de diámetro, la plataforma que desciende para acceder a esta sala, a la vez que permite una posición ventajosa para los guardias. También hay un mirador antibalas de vidrio oscurecido. Seguro que detrás de ella se encuentran un interrogador y un evaluador del departamento de seguridad.*

Como interrogación rutinaria, esta parte del interrogatorio casi seguro es mas una evaluación de tu habilidad y determinación para torturar prisioneros, que algo realmente necesario. Aunque el agente esté dispuesto a morir (algo que sucederá, hable o no), el suero de la verdad le haría hablar en cualquier caso, por lo que tu presencia aquí tiene que ser una evaluación de tus aptitudes en cualquier caso. Así que en el carrito que hay dispuesto a dos metros, retiras el paño que cubre los elementos básicos de tortura para demostrar que no tienes ningún problema en hacer el trabajo.

Aquí puedes dejar que el PJ interactue (esto es, torture explícitamente al prisionero con su creatividad, descripciones, y tiradas) pasarlo por encima, o interrumpirle y continuar leyendo.

La plataforma del techo desciende con su leve zumbido neumático. A espaldas de la silla, lo primero que se ve en su descenso es la parte baja de la barandilla que rodea la plataforma, y los zapatos y la bata blanca del hombre que desciende en la plataforma. Mientras la plataforma desciende, el pasajero, un agente de evaluación que conoces de haberte realizado evaluaciones anteriores, te hace con la mano un gesto de “alto”. La plataforma llega al suelo, en el agujero que ha dejado en el techo, se ve al agente de seguridad que vigila desde arriba. El evaluador habla sin temor de lo que el prisionero pueda oír; “Gutenov quiere verte en la sala 4 ahora, esto no tiene prioridad, Vigilancia ha encontrado el número, un agente llamó a la central y a ese número desde una cabina seguido, han confirmado el número. Ve con Gutenov, nos encargamos”. Conoces la reputación de Gutenov, es del departamento de Mando, un analista frío, exigente, y de draconianos castigos.

OPENING4: Sentado en el sofá de tu casa, disfrutas de un día libre con la televisión. Entonces el móvil de tu domicilio suena, en la mesita al lado tuyo. El identificador de llamada muestra un número que según crees recordar, está en la lista de los teléfonos coartada actualmente en uso. Estiras el brazo y descuelgas.

- “¿Si?”*
- “Hola. Le llamábamos únicamente para verificar que se encuentra en su domicilio, su pedido le llegará en cualquier momento, el repartidor está ya en su barrio”*
- “Yo no he pedido nada”, respondes*
- “¿No es usted el señor Gorinski?”*
- “Me temo que se confunde”*
- “Tiene razón señor, disculpe, ha habido un error por mi parte, disculpe las molestias”*

Molestias ninguna. Disponéis de varios números coartada que cambian periódicamente, cada uno con conversaciones predefinidas como esta, que en caso de ejecutarse debidamente como ha sucedido, os avisan claramente de que se requiere vuestra presencia en la estación. Te levantas con prisa a recoger tu abrigo. 15 minutos después, la doble puerta blindada del ascensor se abre ante ti rebelando el pasillo que lleva a la sala central de la estación, de donde nuevos pasillos parten como los radios de una circunferencia. Caminas con paso decidido, pasando delante de agentes de seguridad que te reconocen, y por sensores que identifican mientras caminas la tarjeta de acceso que todos tenéis con vuestros permisos de acceso que Seguridad codificada en ellas. Al entrar en la estación has tomado tu panel de información, con tus instrucciones; Gutenov, de Mando, te espera en la sala de reuniones 4. Es posible que lleve 15 minutos esperando, así que caminas apresurado. Gutenov es un conocido analista, frío, exitoso y exigente que sabe hacer que sus misiones funcionen, y ejecutar a los agentes que no desea.

OPENING5: Te encuentras en el área de Archivo de la estación. Tecleas en una terminal buscando los expedientes que contienen el análisis de la última misión en la que participaste, solo para ver, hasta donde tu nivel de acceso te permite, como ha valorado Mando el éxito que tuvisteis capturando para el NGL ese prototipo de computador cuántico. Parece que Mando está satisfecho del trabajo realizado. Entonces, al parecer habiéndote buscado a través del sistema de posicionamiento de la estación y habiéndote detectado en el sistema informático, una alerta, un recuadro azul en el margen inferior derecho del tft con caracteres rojos, dice “Reunión en sala 4 inmediatamente”. El usuario que ha lanzado a tu terminal tal aviso es Gutenov, un analista de éxito conocido por su rigidez. En al área de archivo, los agentes teclean en silencio en las terminales buscando la información que necesitan, mientras que tras una puerta, trabajan los propios agentes del departamento clasificando e indexando la información para su consulta.

OPENING6: Caminas por Kitai-gorod, la parte antigua de Moscú, al este del Krelim, por la calle Nikolskaia. Aquí se encuentra la casa de la moneda y la bolsa de Moscú. Estas en uno de tus pocos días libres. Los moscovitas te rodean, yendo y viniendo, entrando y saliendo de oficinas y cafeterías, cuando tu móvil suena. Es uno de los números coartada actualmente en uso. Atiendes, mientras cambias de rumbo en previsión de lo que va a suceder a todas luces.

- “¿Si?”
- “¿Oiga?”
- “Dígame”
- “Disculpe, he debido confundirme. ¿Le he molestado?”
- “No, no se preocupe. Buenos días”
- “Buenos días a usted también”

Una llamada tan trivial (emitida desde un número coartada, y siguiendo un guión específico) esconde instrucciones muy claras para que acudas a la estación. Podrías haber respondido otras opciones a la pregunta del agente de logística sobre si te ha molestado para darle a entender que tienes problemas para acudir, que te están siguiendo, o 3 o 4 escenarios ya previstos a la hora de diseñar estos procedimientos, pero con esta respuesta (y el análisis de tu voz que la computadora habrá realizado)le indicas que acudes a la estación. Media hora después, has entrado en la estación comprobando que no eras seguido, y has recogido tu panel informativo. Gutenov, de Mando, te espera en la sala de reuniones 4. Es posible que lleve 30 minutos esperando, así que caminas apresurado. Gutenov es un analista con reputación de frío, planificador, y escasa tolerancia a las excusas y las desviaciones sobre lo planificado.

La última introducción es apropiada para un PJ del departamento de sistemas. (¿Quieres un agente de sistemas en la misión?)

OPENING7: Estas sentado en el pasillo de un pasillo de la estación con los dos portátiles frente a tí conectados al panel de circuitos de la pared, accesible una vez has retirado el panel de seguridad. Es una ronda de comprobación rutinaria, se trata de verificar que los cables de fibra óptica no están pinchados con derivaciones. La información encriptada que circula por ellos no debe emitirse al exterior, pero tampoco debe llegar a agentes que no posean el debido nivel de acceso. En teoría, un agente podría desde dentro pinchar las líneas físicamente (si burlase las cámaras de vigilancia) y derivar la línea a un disco duro para que almacenase información (aunque tuviese luego que desencriptarla). Enviársela a si mismo no tendría sentido, ya que los barridos inalámbricos descubrirían la emisión, pero pinchar la línea con un dispositivo que almacenase datos podría llegar a ser posible, y con el departamento atareado en dar soporte a varios operativos a la vez, y realizando un simulacro de fuga de datos, lo mejor es ir comprobando in situ el cableado.

En estas te encuentras, cuando frente a ti ves venir de frente a un compañero del departamento, y a Vassilievich, el encargado de sistemas, un agente de poco mas de 30, con gafas, perilla, y pelo largo y descuidado, que viste informalmente con deportivas, vaqueros, y jerseys de manga larga, como ahora mismo. Es una figura conocida en la estación por su pericia para hackear cualquier sistema, y se rumorea que fue captado por la organización con 20 años al piratear el sistema de la SVR. La SVR nunca se enteró, pero Embajada Roja, que monitorizaba su sistema, si. Se paran de pies delante de tus portátiles.

- “Mando ordena que te presentes en la cuarta sala de reuniones ahora mismo” - dice Vassilievich. Y mirando a su acompañante añade “Revisa los logs y termina”. Vuelve a mirarte a ti y dice “Parece importante”



Vassilievich nunca estuvo allí

Errata al canto. En el artículo original de Embajada Roja, publicado en el [blog de NsR](#) en Febrero de 2011, se habla de que Vassilievich pirateó en 2001 el sistema de la [KGB](#).

Esto es una errata, ya que la KGB como tal no existe desde 1992 (noviembre, diciembre del 91). Actualmente la inteligencia interna es competencia del [FSB](#), y la externa del [SVR](#). En 2001 no existía sistema del KGB que Vassilievich pudiese piratear, por lo que debe leerse SVR donde el texto dice KGB.

Aprovechando esta errata, he cambiado un par de enlaces en el documento que apuntaban al foro de NsR, actualmente cerrado, y he dejado la [nueva redacción del documento](#) en el blog, sustituyendo a la anterior.

2.3.- La llamada (La Agencia)

Si la partida se centra en La Agencia, utiliza el segundo apartado de cada opción (p.ej, este) para dirigirlo. La idea de la convocatoria a los agentes es la misma que en Teléfono Rojo, los PJs se encuentran haciendo algo (quizás en su vida privada o incluso de vacaciones) cuando son reclamados para presentarse en su base para recibir una misión. Se omite la ubicación de esta base precisamente para facilitar la introducción del módulo en una serie ya existente.

Los medios de contacto pueden ser variados;

- Llamada en clave
- Contacto directo (en la base, o fuera de servicio, quizás incluso en el [momento menos oportuno](#))
- Una [entrega discreta](#) del aviso por los canales conocidos
- Monitorizados 24h, un vehículo pasa a recogerlos
- O incluso [medios mucho más exóticos](#) (dados los recursos de La Agencia)

En cualquier caso el objetivo de la escena es el mismo, [reunir a los agentes](#) para el briefing.

Posicionador (Dispositivo nivel 1)

Un posicionador, como los que muchos agentes de La Agencia poseen. No es mas que un [GPS](#) diferencial que permite ubicar al agente en el globo. Estos posicionadores van camuflados como relojes, gemelos, hebillas de cinturón, u otro tipo de accesorio que sea lógico llevar encima siempre. Permite a La Agencia localizar a sus agentes prácticamente en el metro exacto, para monitorizarlos en edificios, o usarse como señal de rescate, p.ej. (Ya antes del decreto Clinton del 2 de Mayo del 2000, que anulaba la “disponibilidad selectiva”, La Agencia usaba la misma precisión que los militares, naturalmente)

El problema de los posicionadores es que aunque como receptores no emiten señales, sí deben emitir [onda corta](#) para transmitir a sus bases, por lo que pueden llegar a delatar al agente, siendo por esto que pueden ser desconectados a voluntad.

3.- BRIEFING

Modern Warfare 3 – It's our time

En esta escena, los agente son informados de la reunión que va a celebrarse entre Embajada Roja y los Insurgentes de Kiev en Moscú, y se les encomienda encargarse del asunto (en un bando o en el otro). Si juegas con Embajada Roja, no importa que openings hayas utilizado, incluso los agentes que tardan 15 y 30 minutos en llegar han sido avisados con adelanto, antes que sus compañeros que se encuentran en la estación, por lo que la entrada a la sala de reuniones 4 puedes presentarla como gustes. Si juegas con La Agencia, la reunión tiene lugar dos días antes, tiempo suficiente para volar a Moscú y prácticamente pasar un día en espera antes de actuar. Además, si la misteriosa Embajada Roja estuviese vigilando la zona, la llegada de 4 turistas americanos con tantas horas de adelanto podría ser un hecho azaroso que pasase por irrelevante aunque llegasen a darse cuenta de esto.

3.2.- Los Insurgentes de Kiev

La sala de reuniones 4 es pequeña, una mesa en forma de U en cuyo interior se sienta el analista, con 6 sillas por el exterior de la mesa. Cada uno de sus asientos tiene un teclado táctil delante, como parte de la mesa, y la propia mesa tiene capacidad de proyectar hologramas tridimensionales giratorios, o [pantallas de imagen plana en el aire](#) frente a las 6 sillas, aunque ahora no hay nada de eso al no haber empezado todavía la reunión. La sala tiene ventanas polarizadas que dan al pasillo de la puerta, no puede verse el interior desde fuera. En el centro interior de la mesa, esperando, hay un hombre de unos 35 o 38 años, vestido sobriamente con un traje negro zapatos y corbata, y un cabello recién lavado del color de su traje. Teclea en el frontal de su mesa como ultimando detalles.

El hombre es Gutenov, hace unas horas Supervisión le pasó el objetivo operativo a desarrollar y ha estado programando el perfil táctico desde entonces. Ha parado un momento para ponerse presentable y ha convocado a los PJs a la sala. Él hubiese escogido agentes de otro calibre (¿A que los jugadores no llevan PJs sociales idóneos para una negociación?) pero entre los ocupados, y los que son demasiado necesarios en otras operaciones inminentes como para correr riesgos, se ha quedado con una selección reducida, de donde ha optado por los PJs como mejor elección disponible.

Gutenov

AGUANTE 1 CARISMA 1 DESTREZA 1 FUERZA 1
INTELECTO 2 PERCEPCIÓN 1 VOLUNTAD 2

Conocimiento no académico (Política Internacional) 2 Farsa 1 Empatía 1 Armas cortas 0
Burocracia 1 Protocolos 2 Seguridad 2 Táctica 3 Vigilancia 0 Liderazgo 0 Ruso 2 Inglés 0

Ventajas: Identidad falsa Legalmente inexistente Muerte súbita Reputación

Puntos de Drama: 4

Experto, construido con 35 puntos

No hay un texto a modo de speech para Gutenov, una cosa es leer o explicar al DJ descripciones y otra hacerle leer el discurso del rey cuando debería estar interpretando a un PNJ desde dentro, así que tendrás que meterte en las tripas de Gutenov, un tipo dedicado a su trabajo (quizás por que no le queda nada más) que disfruta de saberse bueno en su trabajo, y ser reconocido por ello. Embajada Roja es un lugar de resultados, o muerte, y Gutenov sabe que su trabajo le da garantías hoy... y una red de protección ante posibles errores de mañana.

No confraterniza con otros agentes aunque es cordial con todos. Es educado en el hablar, y nunca muestra sus pensamientos ni sus valoraciones de los agentes (las emite por los canales adecuados). Si debe recomendar que algún agente sea “apartado” no dudará en recomendarlo, de hecho, una parte de él, disfruta acabando con los agentes que juzga no aptos. Es bastante exigente, comprende los errores razonables y no exige imposibles, pero tampoco acepta menos que el máximo esfuerzo. Siempre que haga eliminar a un agente, enviará a sus compañeros un análisis táctico del operativo, destacando los errores que (a su juicio reflexionado) cometió el asesinado, con escuetos comentarios.

Los PJs que hayan intimado lo suficiente con otros agentes (Vida social, dif 1) habrán oído rumores sobre Gutenov como que pide las métricas de todos los agentes en el campo de tiro, para valorar sus tiros errados que tanto son azar y que tanto incompetencia, o que estudia los progresos de un agente en el intervalo en el que no ha trabajado con él. También se rumorea que viene del SVR, y que valora positivamente que un agente plantee inquietudes y sugerencias...una vez ha demostrado que su opinión vale para ser tenida en cuenta.

No interpretes a Gutenov como un aliado, o un paternalista, ni como un superior egocéntrico, no es un aliado de los PJs, ni es su enemigo. Gutenov deja el orgullo en su cuarto cuando se trata de trabajo, intenta ser realmente objetivo.

En cualquier caso, lo primero que Gutenov les preguntará es qué saben de los Insurgentes de Kiev (ver “solo para sus ojos”) y completará o corregirá toda la información que los PJs expongan, incluso comentando las hipótesis que existen sobre la implicación de Acción Global.

Después, Gutenov explicará que va a producirse una reunión entre representantes de los Insurgentes y de Embajada Roja, para sellar una alianza que lleva forjándose meses a través de 4 reuniones que ya se han realizado. Embajada Roja entró en contacto con los Insurgentes a través de sus líneas de comunicación “seguras”, planteándoles una alianza. Los Pjs han sido llamados, en ausencia de los agentes que se encargaban del proceso de negociación (por operativos inesperados y de prioridad alta), para encargarse de lo que todo indica que será la última reunión, en la que se fijará una alianza de colaboración. **Su misión es llevar a buen puerto estas negociaciones, y una vez se produzca la alianza, entregar a los interlocutores de los Insurgentes un teléfono especial que servirá como forma de contacto para que los superiores de ambos bandos hablen, un CD que contiene información sobre este dispositivo, órdenes de que el dispositivo llegue a manos de sus superiores, y solo sus superiores, y por supuesto, garantizar que el material solo llega a sus manos si se establece la alianza.** Les dará a los PJs “un simple [iphone](#)” y un cd.

Tras meses de trabajo, parece que los Insurgentes aceptarán. El contexto de la reunión juega a su favor; mientras que ellos conocen y han analizado a los Insurgentes, los Insurgentes (con un 99% de certeza) solo saben de Embajada Roja lo que les han contado a través de las reuniones, que se limita a su interés por defender los modelos socialistas o comunistas.

A Embajada Roja le consta que los Insurgentes han intentado identificar a los agentes que sirvieron como interlocutores, pero no hay ninguna duda en que no habrán sido capaces (Legalmente Inexistente) por lo que junto a la información que han demostrado tener del país, y de ellos mismos, tampoco hay duda en que los Insurgentes saben perfectamente que hablan con un grupo de probados recursos, que les supera ampliamente. Este tipo de demostraciones indirectas es como Embajada Roja ha mostrado su capacitación.

Gutenov señalará que **aunque “los Insurgentes” se mueven por una ideología nacionalista que no interesa a Embajada Roja, poseen una fuerte afinidad política con su credo**. Gutenov explicará que una vez estudiados los dirigentes del grupo (ver Personas de interés) la relación entre ambos grupos sería beneficiosa para ambas partes.

Lo que Gutenov se calla

Gutenov no contará su opinión personal de que este grupo puede no ser el adecuado para el trabajo, ni mucho menos que;

- La intención es manipular a los insurgentes. Se les ve como peones.
- El credo político de Embajada Roja no es tan acorde como se está diciendo a los Insurgentes, mientras que ellos defienden un modelo como el de la URSS, y el comunismo que imperaba entonces (además de [otros componentes fascistas](#)), Embajada Roja tiene un grupo de ideólogos que se mueven y debaten dentro de un socialismo muy amplio, dentro del cual diversos matices tienen cabida. Estas diferencias de entendimiento, serían suficientes para que un grupo revolucionario se escindiese, como ya ha sucedido en la historia...
- Siempre han sido reuniones de 8 personas. En esta ocasión van a ser 10. Tras las negociaciones, los Insurgentes de Kiev ya están informados de que a esta quinta reunión van a acudir personas diferentes (No saben lógicamente que una es un ideólogo para potenciar la capacidad de debate del grupo)

Nadie que vaya a negociar con los Insurgentes necesita saber esto, tan solo hacer el trabajo, y volver con la alianza declarada. Esta información en manos de los agentes, solo podría causar filtraciones, o en un extremo, que les fuese arrancada y los peones huyesen del redil definitivamente. Del entendimiento futuro, se encargarán otros.

Ademas, Gutenov ha cometido un error al preparar el perfil de la misión (ver El error de Gutenov en 4.2)

Gutenov explicará a continuación (proyectando sus rostros y grabaciones en pantallas holográficas encima la mesa, delante de cada una de las sillas ocupadas) quienes son estos dirigentes, y los hombres que han acudido a las reuniones (5, aunque no siempre los mismos, ver Personas de interés). Después, aclarará que las transcripciones de las reuniones previas están disponibles para su consulta en el área de Archivo, pero que es información clasificada, y no debe salir del operativo.

Dicho todo esto, proyectará mapas en 3D del hotel [National Moscow](#), un hotel de lujo que [se encuentra enfrente del museo nacional de historia](#). Ofrece una línea visual perfecta con la Plaza Roja (la catedral de San Basilio y Kremlin) solo bloqueada por el museo nacional de historia. En secreto, el hotel queda bajo la influencia del capital de [Semion Mogilevich](#), famoso mafioso ruso de 65 años de edad, que según todos los informes del FSB pretende mantenerse apartado para terminar sus días tranquilo. Es sabido que los Insurgente poseen contactos con la mafiya, por lo que se asume que la seguridad del hotel tendrá órdenes de velar por la seguridad de los insurgentes.



Gutenov abrirá en los ordenadores incrustados en la mesa frente a las sillas ocupadas un perfil táctico del terreno.

El perfil táctico informa de algunos puntos muy interesantes. (Si dispones de un ordenador para la partida, Google Earth es lo adecuado)

- El hotel se encuentra en un céntrico cruce, con fachada a las dos calles, y salida a su esquina En frente a la puerta del hotel, en diagonal, al otro lado de la calle, se encuentra el Hotel Moscú, otro hotel de Lujo, y enfrente, la Duma. Avanzando hacia la Plaza Roja a mano derecha se encuentra el Kremlin, y a la izquierda, el GUM, un centro comercial de lujo. Tras el hotel, alejándonos de la Plaza Roja por Taepckar, se encuentra un alto rascacielos, y el Ritz-Carlton. Tras él, el teatro Yermolova, y tras él, la emblemática central de teléfonos. La zona es céntrica y turística, es de asumir que cualquier incidente acabase grabado o fotografiado. El tiempo de respuesta de la policía es de apenas minutos (y según de que se trate, serán otros cuerpos los que acudan...)

- La avenida frontal (Okhotnyy Ryat) es de 7 carriles en dirección única, y la lateral, es de 10, con 5 en cada dirección (Taepckar es la que se aleja). En ambas puede aparcarse en ambos lados. En la propia puerta del hotel hay un paso de peatones para cruzar al otro lado del tráfico desde la puerta. Es el único punto cercano para cruzar Okhotnyy Ryat.

- Por esto, una recogida en vehículo en la fachada del hotel debería ser siempre con salida noreste (Okhotnyy Ryat), o noroeste (Taepckar). También hay una estación de metro (línea 1) con 5 salidas cercanas, una de ellas en la entrada, otra en la acera de enfrente (junto a La Duma), y otra al otro lado del tráfico.

- La reunión será en el comedor principal del hotel, a las 13:30 en la segunda planta, un enorme comedor con capacidad para 200 comensales, con ventanas a las dos calles. Son 17 ventanales, 9 hacia la Plaza Roja, 5 frente a La Duma, y 3 en la esquina, por lo que según la mesa asignada, hay múltiples puntos desde los que un francotirador podría tener línea visual. La reserva está a nombre de Katia Smirnov. Es una reserva para 10. Las reuniones han sido siempre de 8, pero en esta ocasión se ha pactado que acudan 5 y 5.

- Logística ha analizado el entorno y determinado las posiciones de la zona mas ventajosas para ubicar francotiradores. Este es el motivo de que se avise de la reunión con poco tiempo. La reunión se pactó ayer mismo, y recientemente Logística ha terminado el análisis del terreno. Se ha calculado como poco probable que los Insurgentes aposten francotiradores, pero en cualquier caso, Embajada Roja no colocará los suyos tampoco en estas posiciones para evitar que una vigilancia de los Insurgentes aumente su recelo.

- Sí se colocará un francotirador en la Duma, en un despacho con ventana al suroeste aprovechando los recursos de Embajada Roja, por ser el [punto idóneo](#) para cubrir la entrada al hotel. El francotirador no abrirá fuego salvo bajo ordenes directas de Gutenov (el cual no la dará, ya que no es posible que esta reunión genere un riesgo táctico tan alto como para comprometer su infiltración en la Duma, está solo en precaución de lo que pudiese llegar a suceder)

- Tras las reuniones previas, en las que ambos bandos se han escaneado mutuamente buscando micrófonos y cámaras, no se introducirán en la negociación ningún dispositivo de espionaje. Dada la aparente facilidad para que los Insurgentes acepten una alianza, darles motivos para desconfiar sería mas perjudicial que ventajoso. Solo se aceptará en el operativo una pistola por agente.

- Se dispondrá de 3 equipos de apoyo (en el fichero aparecen las caras y nombres de los agentes en concreto, y figura una reunión informativa para ellos hace 5 minutos en otra sala), uno de 4 agentes distribuido en el interior y otro de 2 paseando por la manzana. El tercer equipo lo formarán 4 conductores, 3 con coches utilitarios, y 1 con una furgoneta de operaciones, apostados en las inmediaciones del hotel, listos para una recogida, o mas probablemente, para seguir a los interlocutores de los Insurgentes cuando se retiren (función esta que los 2 agentes de apoyo de la manzana también podrían realizar) Los equipos de apoyo están para situaciones imprevistas, dada la suposición de que los Insurgentes podrían tener también hombres en el edificio. Los agentes no tendrán contacto con ellos, y no actuarán mas que bajo orden de Gutenov.

- Un elemento imprescindible será uno de los [ideólogos](#) de Embajada Roja, quien ha estado presente en las otras reuniones. Será necesario para poder debatir con los insurgentes sobre revoluciones sociales, políticas y económicas sin que los agentes queden como unos Marxistas de salón recitando consignas pegadizas.

- Un satélite enfocará durante horas [la zona](#), pero su objetivo es seguir a los insurgentes una vez se retiren. Como los agentes estarán incomunicados, no podrán ser advertidos de posibles movimientos que sean detectados.

- La primera directriz del operativo es la discreción, se debe evitar a toda costa atraer la atención sobre la reunión. Es preferible la muerte de agentes o el fracaso de las negociaciones (por ese orden) antes que un escándalo. No se espera en cualquier caso violencia, según se desprende del análisis de Mando, por lo que el operativo consistirá en una negociación sin complicaciones. El asunto clave es ejecutar el operativo con invisibilidad total. Los análisis indican que será una negociación sin contratiempos.

- Para mantener el efecto psicológico, los agentes deberán vestir cuello de camisa alto, que permita esconder los moduladores de voz (dispositivos nivel 1) pegados a la nuez, a efectos de duplicar las falsas voces que se han estado usando en las reuniones. Se ha valorado como innecesario el uso de máscaras para fingir ser los agentes que se encargaban anteriormente, ante la indisponibilidad de esos agentes. Los Insurgente ya saben que camuflan la voz con moduladores, así que no se pretende ocultar.

Tras tener claro el perfil operativo, Gutenov les emplazará a prepararse para mañana, pasando por Intendencia (Logística) a recoger unos escanadores de escuchas, y por Archivo para ponerse al día sobre el contexto de las negociaciones (y poder mantener un discurso coherente)

Hemeroteca

En las terminales de Archivo consta la transcripción de los agentes (podrían haber sido siempre los mismos, pero sus nombres están omitidos en el informe) de las 4 reuniones mantenidas (en Kiev, Kazán, San Petersburgo, y Novosibirsk).

Los informes describen a los interlocutores de los Insurgentes de Kiev, 3 hombres maduros de unos 40 años, y otros 2 de unos 35 o así. También muestran unas conversaciones tranquilas y sin amenazas. **Se ha alcanzado un acuerdo por el que solo se permite una pistola por hombre, y ambos bandos se cachean y pasan detectores de emisores/receptores para garantizar que no haya monitorizaciones. Se escanearon en la primera reunión y se ha convertido en un acuerdo ya.** Los PJs deberían solicitar uno o varios, dado que siempre se usan.

Durante las 4 reuniones, **la principal preocupación de los Insurgentes parece ser garantizar que el credo político de sus nuevos aliados es compatible con el suyo**, ya que habiéndose dejado claro que no pelean por una Federación de Repúblicas, el único punto que podría formar una alianza son los intereses políticos. El eje de la negociación es siempre a través de las 4 reuniones lo que ganan los Insurgentes contando con el apoyo de una organización como la que está a su alcance, frente a la incógnita que plantean sus nuevos aliados, de quienes parece imposible saber nada.

La primera reunión (4h, hace 5 meses) básicamente fue la presentación de Embajada Roja como *“un aliado que está por encima de gobiernos y fronteras”*. **Los Insurgentes estuvieron recelosos ante una organización capaz de interferir sus comunicaciones y que parecía estar muy informada de sus movimientos, líderes, e infraestructura.** Los agentes de Embajada Roja jugaron una presentación de poderío para presentarse como una organización notoriamente a otro nivel (lo cual es cierto) P.ej, en la primera reunión, los detectores de los agentes captaron elementos de espionaje sobre los interlocutores de los Insurgentes, pero lo dejaron estar, para en la segunda reunión comentar que seguro no había servido para nada (Desvelando que no les habían colado los micros)

En la segunda reunión (6h, hace 3 meses), los Insurgentes de Kiev reconocieron haber topado con la nada cuando pretendieron rastrearles por voz, imagen, o informantes, y **se reconocieron sorprendidos del grado de conocimiento que tenían sobre su organización (algo que de verdad les preocupa)**. También soltaron algunos datos falsos sobre sí mismos, mientras preguntaban acerca de las ventajas concretas de una alianza. **Los interlocutores de Embajada Roja prometieron información, material, y formación para facilitar sus atentados.** Al marcharse, también hicieron unos últimos comentarios en los que dejaban claro no haber caído en su cebo de información falsa.

En la tercera reunión (4h, hace 2 meses), **se puso sobre la mesa el interés de los Insurgentes por pactar**, siempre que quedasen perfectamente definida la ideología de sus aliados, y estos se identificasen bajo un nombre. **La conversación acabo con los Insurgentes aceptando el anonimato de sus aliados, y su declaración de que no buscan la vuelta a una Federación de repúblicas.** Una definición concreta de su ideología no fue posible, y quedo pospuesta para la próxima reunión

Durante la ultima reunión (2h, hace 1 mes), los emisarios de Embajada Roja **transmitieron una definición de su ideología** (previamente definida por Mando) que aunque falsa, sirvió para que los Insurgentes aceptaran (Reimplantar economías comunistas en las [14 repúblicas desanexionadas](#) en el 91, y continuar por todo el mundo). La idea de los Insurgentes es nacionalista (ultraderecha), además de comunista, pero a todo aliado que se plantee operar a nivel mundial, se le pueden permitir estas licencias.

Para esta reunión se busca establecer pautas de colaboración, y un canal seguro para la comunicación.

Personas de interés

Por el momento la milítsia, el FSD, u otras agencias como el FBI, CIA, o Interpol, no han sido capaces, o no se han esforzado lo suficiente como para relacionar a estas personas con los insurgentes de Kiev (a quien Rusia, y especialmente Ucrania, vigilan de cerca)

Arkady Egorovich Korovin. Ideólogo de los Insurgentes de Kiev. Vive y trabaja en Kiev. Es un relojero de 57 años que publica a menudo su doctrina en los servidores privados de los Insurgentes, marcando la ideología del grupo. Es licenciado en leyes y relaciones internacionales por la universidad de Kiev, y uno de los padres del grupo. Sigue asiduamente por internet las declaraciones de Warren Ezlots (Ver Eyes Only, Pag 6 de Dossiers).

Antosha Yegorovich Matvéyev. Líder estratégico de los Insurgentes. Junto con Olga y Arkady, forman la cúpula de los Insurgentes. Es un funcionario de Moscú de 43 años. Junto con Olga, definen los objetivos contra los que atacar. No siempre se involucran en el atentado, si no que mas a menudo delegan los preparativos a sus hombres de confianza, que organizan las células de los Insurgentes para cometer el atentado sobre el terreno. Mantiene los servidores del grupo.

Olga Sergeyevna Zaitseva. Líder estratégico de los Insurgentes. Junto con Antosha y Arkady, forman la cúpula de los Insurgentes. Olga es una antigua militante del [Partido Nacional Bolchevique](#), que tras su segunda ilegalización en 2007 abandonó la vida política para dedicarse plenamente a su militancia en los Insurgentes de Kiev. Tras toda una vida en Kiev, tras el atentado frustrado en 1992 con el gas en Kiev, se mudó a Moscú por cercanía a Antosha. Tiene 41 años.

Piotr Fyodorevich Ustinov. Ha estado presente en las 4 reuniones celebradas. 36 años. Peón de la construcción en San Petersburgo que abandonó desencantado el [Partido Comunista de la Federación Rusa](#) en 1994 para unirse a los Insurgentes de Kiev, donde ha terminado por coordinar prometedoramente comandos, y se ha convertido en el hombre de confianza de Antosha. Arrastra algunos delitos menores en su adolescencia, como la agresión a un policía.

Elena Nikolayevna Kozlovna. “Lena” es la mano derecha de Olga. Ha estado en las 4 reuniones celebradas. Es una publicista de una empresa de Novosibirsk. 35 años. Hace 10 estaba entregada a su incipiente carrera, pero desde entonces pasó a ser su segunda prioridad, tras los Insurgentes de Kiev. Se ha convertido en la coordinadora de comandos de la zona, y tiene un sangriento record en lo que a coordinación de atentados se refiere. Tiene contactos con los [neonazis](#).

Nikolay Mijailovich Kuznetsov. “Kolia” es un antiguo agente del KGB. Tras 20 años de servicio, tras la disolución del KGB pasó al FSK en Diciembre del 91, y en el 95, al FSD. En el 98, con 47 años y tras ver como su vieja patria se derrumbaba y se pudría cada vez más, entra en los Insurgentes de Kiev respaldado por su experiencia acumulada. Actualmente, con más de 60 años tiene una experiencia en el espionaje y el terrorismo difícilmente igualable.

Maria Alexandrevna Semionov. Ha estado en las dos primeras reuniones. Es una joven neonazi de las calles de Moscú. Vive en cierto almacén ocupado a sus 32 años. Está comenzando a organizar a algunos compañeros trabajando con Lena, pero no todavía no es mas que un comando que se muere de ganas por ser tomada en serio, y pasar de los delitos de sangre a las masacres.

Vitya Gennadievich Repin. Ha estado en las dos últimas reuniones. Carnicero en Nizhny Novgorod de 41 años. Casado en segundas nupcias. Tiene una buena forma física, y un aspecto intimidante en sus 190 cm, potenciada con horas de gimnasio y peleas de bar. Se incorporó a los Insurgentes apenas hace 4 años, y no es mas que un comando experto en el cuerpo a cuerpo.

Yuri Jassaevich Serkin. Ha estado en las dos primeras reuniones. Analista [SAP](#) de 36 años. Tiene habilidades informáticas superiores a las de Antosha pero nadie plantearía dar acceso a los servidores de los Insurgentes a alguien que todavía no goza de total y absoluta confianza. Fue militante del Partido Nacional Bolchevique, y fue Kolia quien le introdujo en los Insurgentes.

Bogdan Yakovevich Tretiakov. Ha estado en las dos últimas reuniones. Cumplió 30 años en prisión por atracar un banco y asesinar a un guarda. Entró con 19 junto a sus compañeros del golpe y salió con 49. Ahora a los 52 es un comando conocido por su determinación y por no vacilar nunca. Bogdan ha declarado que morirá matando, y sus compañeros lo saben.



Referencia de estaciones y líneas de metro en la zona. Obsérvense las 5 salidas de la estación de Okhotnyy Ryat, en la línea 1 (Roja) en las inmediaciones del cruce de las avenidas Mokhovaya y Okhotnyy Ryat con Teverskaya.



Perspectiva aérea de la Plaza Roja, con el GUM al este, el Kremlin al oeste, el hotel Baltichug al otro lado del Moscova, y hacia el norte el cruce de las avenidas Mokhovaya y Okhotnyy Ryat con Teverskaya, alrededor de donde se levantan el Hotel Moscú, frente a él La Duma, y en diagonal el National Moscow (Con el Ritz-Carlton detrás). No se confunda el National Moscow, o el Hotel Moscú (inmediatos a la Plaza Roja) con el punto que figura marcado como Moscow Hotel, que es un tercer hotel.

3.3.- Embajada Roja

Si tus PJs pertenecen a La Agencia, el briefing cambia sustancialmente. El briefing será mas convencional, con fotografías a color, proyectores tradicionales de pared, y carpetas “Eyes Only” La propia perspectiva de la misión cambia.

El superior de los PJs (George Pressman, de la pag 2 de los Dossiers de Eyes Only, o un pnj de tu cosecha) les preguntará si están familiarizados con la organización terrorista Embajada Roja.

Esto se puede determina con una tirada de Protocolos. La siguiente tabla nos dirá, según la dificultad alcanzada en la tirada, el grado de conocimiento de esta organización. La tabla debe leerse acumulando el conocimiento de los diferentes grados de éxito a partir del cero. P.ej, con un 3, el conocimiento de 0, 1, 2 y 3. Con un -2, el de 0, -1 y -2.

Dificultad alcanzada en la tirada	Conocimiento poseído
Pifia	Son un grupo reciente, una célula terrorista de Corea del Norte. Toman su nombre de su manifiesto lanzado a Internet, en el que declaran que llegarán a atentar contra múltiples embajadas por todo el mundo liberando el gas Elvira si el mundo no depone el actual régimen de Corea del Norte instaurando elecciones.
-4	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
-3	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
-2	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
-1	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
0	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
1	Ni idea. Lo que el nombre sugiera.
2	Una agencia de inteligencia de alto nivel que operaba en rusia en los 90. Tuvo algún roce con La Agencia antes de desaparecer.
3	La Agencia tuvo constancia de ella tras meses de indagar en el fracaso del operativo Zhirinovski en el 94. Desconocida para el mundo, La Agencia ha intentado averiguar cosas sobre ella, fallando siempre.
4	Hace unos dias, en Lyon, se consiguió que capturasen a un agente cuya función era lograr emitir una señal que ubicase su base. Ahora según los informes, se ha capturado esa base y se analiza para obtener mas información.
Crítico	Según se piensa, esta agencia podría estar a la altura de las grandes, y tener influencia en toda Rusia. Se rumorea que una comisión de trabajo se creó en su año para identificar al enemigo, aunque todavía no ha dado resultados.

El superior de los PJs añadirá los datos que les falten a los PJs, (hasta lo poco que puede comentar sobre la desconocida agencia) y corregirá los datos falsos que se comenten. Una vez suene el nombre de Embajada Roja, preguntará que saben los agentes de los Insurgentes de Kiev. (Ver 2. Solo para sus ojos).

Una vez aclarado de que se habla, el superior explicará que según se ha podido averiguar, los Insurgentes van a reunirse pasado mañana para cerrar alguna clase de alianza con Embajada Roja. La misión consistirá en aprovechar la reunión para aprender algo más de Embajada Roja, será un operativo de observación y recogida de datos, no de intervención. La reunión o los Insurgentes de Kiev no son el objetivo.

El superior de los PJs repartirá expedientes donde se habla de algunas personas de interés participantes en los Insurgentes de Kiev (Ver *Personas de interés*, aunque La Agencia no dispone de la información sobre las reuniones a las que cada persona ha ido) y otros en los que se analiza el entorno donde se va realizare la reunión; el hotel [Baltshug Kempinski](#), junto al río Moscova.



Esta información acaba de ser captada. Vigilando algunos domicilios, La Agencia vigila también la conexión a la red desde ellos, lo que ya hace tiempo les dio acceso a cuentas de correo relacionadas con los Insurgentes. Así, cuando ha sido interceptados un correo electrónico encriptado de Olga hacia Lena, que decía escuetamente “A las 13:30”, La Agencia se ha puesto a trabajar (esperando un atentado), descubriendo un operativo de seguimiento que Lena viajaba hasta un teléfono público (intervenido al momento) para hacer **dos reservas, una a nombre de Masha Pávlov para 10 en el restaurante del hotel Baltshug Kempinski a las 14:30, y otra a nombre de Katia Smirnov a las 13:30 en el National Moscow**. Tras regresar a su casa, un mail fue enviado a Olga con un escueto “Hecho”.

Después, **monitorizando los mails encriptados del grupo, La Agencia vio escuetos mensajes en los que se referenciaba “a las 13:30, Katia Smirnov”**, por lo que parecía necesario vigilar también el National Moscow al otro lado de la Plaza Roja. Como afortunadamente, en uno de estos mails, **María Semionov mencionaba por error “otra reunión con Embajada Roja”**, La Agencia dedujo que habían existido otras que los Insurgentes de Kiev habían logrado ocultar, y que otra más estaba a punto de celebrarse, siendo la oportunidad para desenmascararlos.

El superior de los PJs les pondrá en antecedentes respecto a esto, y aclarará el perfil de la misión.

- Se desplegará vigilancia satelital en [la zona](#) unas horas antes y después
- Habrá 3 equipos de 4 agentes cada uno;
 - Alfa cubrirá el National Moscow desde el hotel Moscú, divididos en dos grupos de 2 agentes, desde habitaciones con ventanas en las [fachadas noroeste y suroeste](#). El equipo Alfa está siendo informado ahora mismo también.
 - Beta (el grupo de los PJs) cubrirá el Baltschug Kempinski desde las ventanas del club [Versia 1.0](#), al otro lado del Moscova, aprovechando que la reserva está hecha en la [quinta planta con orientación al norte](#).
 - Ambos equipos contarán con equipo de espionaje, pero en el caso de Beta será mas potente debido a los 500 metros que separan al grupo del objetivo. (Menos de 200 para el Alfa)
 - Gamma se desplegará en la plaza roja como medida de apoyo, por [la explanada](#) frente a la Catedral de San Basilio, frente al Kremlin, a algo menos de 1 km de ambos objetivos, por si fuese necesario apoyo.
- El objetivo es recabar información sobre Embajada Roja, no se debe intervenir en las negociaciones ni arriesgar la correcta vigilancia para actuar contra los Insurgentes de Kiev, la información obtenida de Embajada Roja una vez se analicen los hechos recogidos se espera justifique este operativo con creces. El objetivo no debe ser comprometido por logros menores.
- El equipo Beta (el grupo de los PJs) tomará posición en el club Versia 1.0, bajo identidades falsas de altos ejecutivos de [Gazprom](#). En el Club espera una reserva de un comedor privado para las 14. El equipo Beta accederá con equipo de vigilancia (en maletines) a su sala privada, y desde allí espiarán el objetivo en la quinta planta del Baltschug Kempinski. El servicio del Versia 1.0 no debería molestarles, si ellos solicitan que acudan solo cuando sean llamados, pero a su vez, se debe intentar evitar llamar la atención (pedir todos los platos juntos y encerrarse podría ser una idea)
- El equipo Beta contará con mejor equipo de espionaje para esta misión
 - 2 Rifles de vigilancia (nivel 2)
 - 2 Oficinas portátiles (nivel 1)
 - 4 [Identidades alternativas](#) (nivel 1) con aparentes cuentas de gastos de Gazprom, vida laboral, historial crediticio, propiedades, etc
 - 1 portátil con enlace satelital (nivel 2)
 - 2 guardapuertas (nivel 1)
 - 1 scaneador de frecuencias (nivel 1)
 - 1 “Facebook” (nivel 3)
 - 4 posicionadores (nivel 1) por si tienen que activarlos para que el equipo gamma acuda en su ayuda.

En resumidas cuentas, los PJs entrará al Versia 1.0 con 2 maletines, 2 portátiles, móviles, y algún que otro cacharro más.

Rifle de vigilancia (Nivel 2)

Un maletín que incluye un trípode extensible sobre el que se montará el “cañón de recepción” propiamente dicho. Artefacto vistoso donde los haya, pues parece un rifle de francotirador terminado en antena parabólica transparente, aunque los controles bajo “el cañón” hacen ver que no se trata de un arma de fuego (y dan un control muy fino del dispositivo)

El dispositivo es capaz de interceptar sonidos a distancia, incluso tras dos ventanas cerradas y el ruido urbano. En óptimas circunstancias alcanza hasta 4 Km (p.ej una silenciosa campiña lejos de ruidos).

Requiere un chequeo de dispositivos con dificultad variable según el alcance (-2 a 200m, -1 a los 400, y aumentando la dificultad en 1 por cada 200 m). Se asumen como condiciones normales un cierto silencio, teniendo en ciudades (ruido y a través de 2 ventanas), un penalizador de 1 punto, y toda contaminación acústica superior (mas trafico del normal, obras...) dificultad añadida por encima de esta (así como un entorno agreste apartado sin ruidos bonificará la tirada en 1 punto, o hasta en 2)

Tiene su propio disco duro interno para almacenar horas de grabaciones, pero puede ser conectado a sistemas externos para procesar audio o imágenes a tiempo real, ya que aunque interceptar sonido es su función mas interesante, también posee zoom óptico y teleobjetivo capaces de obtener un primer plano viable de una cara a Kms.

Oficina portátil (Nivel 1)

Un móvil corriente con la capacidad de tener predefinido un número. El terminal escucha constantemente en un radio de varios cientos de metros a su alrededor, y si detecta una llamada saliente de algún otro teléfono móvil (o comunicación inalámbrica de voz, tipo voip) hacia este número, la intercepta y atiende (o saca un contestador, tonos de espera, etc)

Naturalmente estos terminales no tienen ningún problema en intervenir líneas fijas de cable, es simplemente que estas deben ser derivadas de alguna manera a ellos para poder intervenirlas, a diferencia de las que viajan por el aire (y son mas difíciles de intervenir ya que siempre llevan alguna clase de cifrado sencillo)

Las versiones mas modernas (nivel 2) son capaces de aplicar filtros a la voz para simular recepcionistas, pasos entre varias líneas y demás, siendo una única persona la que atiende la llamada.

Guardapuertas (Nivel 1)

Un simple dispositivo redondo de 2 cm de diámetro y 3 mm de espesor.

Este disco se adhiere fácilmente a cualquier superficie (pensado para colocarse en paredes o puertas) y emite una frecuencia ultrasónica (unos 40 Mhz) que atraviesa la pared y en caso de impactar con materia cerca (hasta unos pocos metros, configurables en el dispositivo) rebotan informando al dispositivo, que podrá pitar, activar un indicador luminoso, o conectarse a un ordenador para mostrar la volumetría.

Esto tiene varias aplicaciones, desde ecolocalizar lo que se encuentra tras una pared, a mas frecuentemente, enviar una alarma discreta cuando alguien se acerque a la puerta que el dispositivo guarda, evitando que entre por sorpresa.

Estas frecuencias pueden ser escuchadas por algunos animales, por lo que podría detectarse la presencia de ultrasonidos a través de un comportamiento anómalo en los animales.

Portátil con enlace satelital (Nivel 2)

Un portátil con lo último en prestaciones, salido del departamento técnico con el mejor hardware y un sistema operativo perfectamente configurado con la mejor de la protección cara a seguridad informática. Ejecuta un sistema operativo basado en UNIX adaptado por los técnicos, e implementa múltiples sistemas de seguridad, gps para posicionarlo, envío de datos de forma muy discreta a través de la red para prevenir su mal uso, sistema de autodestrucción con activación remota... en resumidas cuentas, un portátil en el que el concepto de seguridad está realmente cuidado.

Mas allá de su construcción en duraluminio para ofrecer ligereza y resistencia, y de contar con las últimas prestaciones en hardware, no deja de ser un portátil corriente, cuya única función es albergar el [enlace de video](#) con los [satélites espía](#), mostrando a tiempo real sus imágenes o incluso (según la configuración con la que el equipo se entregue) con capacidad para manejar los satélites.

Scaneador de frecuencias (Nivel 1)

Aparentemente, un reproductor mp3, o un ipod, pero realmente incluye la capacidad de escuchar radio, mas concretamente, de interferir las frecuencias restringidas como la de la policía, bomberos, militares, hospitales, aeropuertos... Simplemente colocándose los cascos, y desplazándose por el dial, se podrá buscar la frecuencia deseada. Existe un modelo mas potente (Nivel 2) capaz de escuchar incluso las frecuencias digitales encriptadas mas modernas (como el [P25](#) americano, o el [TETRA](#) europeo)

“Facebook” (Nivel 3)

Un portátil con lo último en prestaciones, salido del departamento técnico con el mejor hardware y un sistema operativo perfectamente configurado con la mejor de la protección cara a seguridad informática. Ejecuta un sistema operativo basado en UNIX adaptado por los técnicos, e implementa múltiples sistemas de seguridad, gps para posicionarlo, envío de datos de forma muy discreta a través de la red para prevenir su mal uso, sistema de autodestrucción con activación remota... en resumidas cuentas, un portátil en el que el concepto de seguridad está realmente cuidado.

Mas allá de su construcción en duraluminio para ofrecer ligereza y resistencia, y de contar con las últimas prestaciones en hardware, no deja de ser un portátil corriente, pensado para acceder tras múltiples filtros de seguridad a enormes Bases de Datos donde buscar (con el software que incluye) coincidencias de; rostros, voces, huellas, o todo tipo de datos que sean introducidos. El portátil acepta conexión a varios periféricos para digitalizar la entrada de datos.

Aunque la seguridad del terminal es extrema, la auténtica seguridad reposa en las bases de datos a las que se conecta, ya que los accesos pueden autorizarse solo a determinado nivel de privacidad, solo a ciertas franjas horarias, por una cantidad de minutos determinados, bajo autorización telefónica al momento de acceder, o como fuere.

No hace falta señalar que la mera existencia de este equipo abre [innumerables debates legales](#) sobre las bases de datos a las que conecta, y que su cesión a un agente entabla la máxima de las responsabilidades y plena confianza en él.

En ocasiones un ordenador puede hacer simultáneamente funciones de enlace satelital y de “Facebook” (Nivel 5)

4.- TENEMOS UNA RESERVA, 13:20

Curve – Chinese Burn

En esta escena, los agentes llegan a su objetivo. No se recomienda jugar todo el proceso en el que salen de sus bases, descansan un poco, viajan... Si puedes hacer una transición elegante de escenas, perfecto, muy cinemático, y muy elegante, pero si no, salta simplemente del briefing a los agentes saliendo del metro, en pleno operativo ya, media hora antes de que se produzca la reunión. (¿Que tal un fundido encadenado de los que nos habla Slang en la pag 293? P.ej un agente mira su reloj al terminar el briefing, y otro lo mira cuando llegan)

4.2- National Moscow



Los agentes están en la zona del National Moscow, y queda media hora para la reunión. Con ellos viaja el ideólogo que podría resultarles útil en las conversaciones, Nikita Basiliari. Que hagan lo que consideren (Incluyendo el entrar y preguntar por la mesa de Katia Smirnov, no habrá ninguna complicación, y les ofrecerán algo para beber mientras esperan. Da libertad a los jugadores para que hagan lo que consideren que tienen que hacer, por parte de los Insurgentes de Kiev, ellos ya tienen a sus apoyos moviéndose por el hotel, y como se estimó, la seguridad del hotel está de su parte.

Seguridad del National Moscow

(Trajeados con buenas maneras)

AGUANTE 1 CARISMA 0 DESTREZA 0 FUERZA 1
INTELECTO 0 PERCEPCIÓN 0 VOLUNTAD 0

Pelea 0 Armas cortas -2 Cultura general -1 Vida social -1 Intimidación 0 Sangre fría 0
Vigilancia -2 Alerta 0 Discreción 0 Atletismo 0 Seguridad -2 Ruso 3 Inglés 3

Puntos de Drama: 1

Novato, construido con 15 puntos

Nikita Antoneyov Basiliari, Ideologo de Embajada Roja

“Defino el socialismo en su sentido amplio como la capacidad solidaria de compartir el infortunio entre tus iguales, distribuyendo entre todos las cargas y los beneficios. A un nivel político, una federación de repúblicas independientes sería el modelo con el que regular la relación entre estados”

Nikita es un hombre de casi 40 años. Hombre de ciencias sociales, con una mente brillante que estudió 3 carreras, y otras 3 a través de los años antes de ser reclutado por Embajada Roja a petición de sus ideólogos. En ocasiones ha comentado que “antes de morir” escribió 3 libros para una editorial moscovita con poca divulgación, pero no ha dado mas detalles sobre su antigua vida. Es un hombre que ronda el metro setenta. Suele llevar el pelo corto, y barba. Usa gafas para leer, que siempre lleva encima.

AGUANTE 1 CARISMA 2 DESTREZA 1 FUERZA 1
INTELECTO 3 PERCEPCIÓN 2 VOLUNTAD 2

Conocimiento académico (Ciencias políticas) 1 Conocimiento académico (Economía) 1
Conocimiento académico (Historia) 1 Conocimiento académico (Finanzas) 1 Conocimiento
académico (Derecho) 1 Conocimiento académico (Filosofía) 1 Burocracia 1 Cultura general 3 Vida
social 2 Empatía 2 Expresión 2 Farsa 2 Liderazgo 2 Negociación 2 Armas cortas 0
Pelea 1 Ruso 3 Inglés -1

Ventajas: Identidad falsa Legalmente inexistente Muerte súbita

Puntos de Drama: 1

Agente, construido con 30 puntos

Si los PJs preguntan por la reserva de Katia Smirnov, serán amablemente conducidos hasta el comedor principal, en la segunda planta, un enorme comedor con capacidad para 200 comensales, con ventanas a las dos calles. Son 6 ventanales a cada calle, y dos en forma de arco en la esquina.

La mesa de la reserva es una mesa para 10 situada casualmente junto a la ventana que da a la calle frontal, en dirección sureste, frente a la Plaza Roja. Un cartel sobre la mesa con el nombre de Katia Smirnov debería decir a los PJs que la mesa de su reserva es esa sin necesidad de preguntar, pero el agente de seguridad de la puerta podría reparar en movimientos sospechosos si andan moviéndose demasiado libremente. En cualquier caso, si preguntan por la reserva, seguridad se fijará en ellos muy sutilmente (tiradas enfrentadas de alerta contra la vigilancia de la seguridad)

Los PJs podrán ver en el comedor, a muchas de mesas de distancia, al equipo de apoyo, 4 agentes divididos en 2 parejas en mesas separadas, pasando inadvertidos con profesionalidad y fingiendo no conocerse. No actuarán salvo que las cosas vayan realmente mal para los PJs, pero cada uno está armado con una pistola semiautomática y es un agente entrenado (usar el perfil de Logística de Embajada Roja para los equipos de apoyo)

Como se avisó, el tirador del Hotel Moscú no está para proteger a los PJs, si no por si Gutenov diese ordenes (cosa que no hará) pero realmente el destino ha querido que la mesa se encuentre en una posición providencial para un primer disparo limpio antes de que los comensales reaccionasen.

A las 13:20, llegarán a la puerta del hotel, entrarán, y subirán, **Piotr, Elena, Vytia, y Bogdan**. Elena se presentará como Katia Smirnov (tanto al servicio como a los PJs, aunque por fotos de Archivo, los PJs verán claramente que es Elena Kozlovna) y serán conducidos a la mesa de la reserva, donde estarán o no los PJs.

Si 20 minutos después, a las 13:40, nadie se presenta a la mesa reservada. Se levantarán evitando complicaciones y se dispersarán para desaparecer abortando las negociaciones (muy mal rollo les ha dado esto). Gutenov se encargará de que los PJs ganen la desventaja “mala reputación” por romper las negociaciones. Sin argumentaciones que valgan.

Lo primero que harán los insurgentes es presentarse. (Elena por su nombre falso). La reserva es para 10 personas, pero los 4 PJs, el ideólogo, y estos 4 insurgentes hacen 9, falta alguien. Si los PJs se preocupan específicamente, mediante tiradas de Buscar a dif 2, podrán ver que alguno de los Insurgentes (en realidad, los 3 hombres) parecen llevar alguna clase de pistola semiautomática enfundada bajo el sobaco, clásicas fundas para ocultar pistolas mientras no te quites la chaqueta. “Katia” no parece ir armada (por que su pistola se encuentra en su bolsa, y no puede detectarse a simple vista)

Los Insurgentes se mostraran cordiales al llegar, muy educados, y sugerirán tomar algo antes de la comida propiamente dicha “mientras esperan”, aunque evitarán **descaradamente** hablar de a qué o quién están esperando.

Rolea una escena de dialogo. Los Insurgentes **no quieren negociar ni debatir nada antes de comer**, solo disfrutar de conversación intrascendente siendo ante todo educados. Si los jugadores no reparan en ello, los PJs deberían tener derecho a una tirada de inteligencia a -2 (no es cuestión de estar alerta o ser observador, es tener un mínimo de memoria o cabeza) para recordar que según Archivo, en las 4 anteriores reuniones se han scaneado mutuamente buscando micros, pero aquí nadie scanea a nadie. Si se les pregunta sobre esto o cuestiones similares de logística, evitarán **descaradamente** hablar de ello también. Su intención es tomar algo, sobre las dos pedir la carta, comer, y después hablar de negocios, y así lo harán saber.

Durante esta charla, interpreta a Bogdan y Vytia como menos habladores que Piotr y “Katia”, a fin de cuentas, saben cual es su lugar. No parecen contar con la misma autoridad que Piotr y “Katia”. Los jugadores se deberían oler esto sin necesidad de tiradas de empatía ni expresión, pero si no parecen olérselo, dales un chequeo a -1 de empatía o expresión para darse cuenta. (Quizás piensen que son mas callados, a fin de cuentas). De hecho, Bogdan y Vytia saben donde está su lugar, y tienen órdenes de no hablar mas de la cuenta... y de disimularlo. Por parte de Piotr y “Katia”, ambos dos parecieran hablar con la misma confianza y autoridad, sería difícil identificar a un líder dentro de ellos, las miradas, el tono, y el dialogo, no parecen indicar subconscientemente en los insurgentes una figura de autoridad, pero algún PJ podría llegar a intuir (Expresión o Empatía a 3) que Piotr es la figura de referencia. [Confunde un poco a los jugadores](#) si empiezan a darles vueltas a esto, ero no les lleves a preguntarse cosas que no nazcan de ellos, que cada cual entienda la reunión como se preocupe por entenderla.

Los Insurgentes pretenden perder aproximadamente 15, 20 minutos, tomando algo con conversación banal hasta casi las 14, cuando pedirán la carta. Si la cuestión del dinero saliese a relucir, naturalmente invitan los Insurgentes. La carta es amplia, elegante, y cara, cubriendo entremeses, primer y segundo plato, postre, y bebidas.

Ten en cuenta que la gastronomía rusa es diferente a la que estamos acostumbrados. Aprende los nombres de [algunos platos](#), (Borshch, ensalada Olivié, pelmeni, golubzi, blini, chreny jleb, stroganoff...) y acompáñalos de algunos detalles para que la gastronomía rusa asome a tu partida, pero no te preocupes por los detalles si no quieres, por que como igual estás viendo, apenas van a tocar los platos.

Los insurgentes, recomendarán el caviar de ossetra y pirozki como entrante. Ellos desde luego lo pedirán. En unos pocos minutos traerán los platos de pirozki (pasteles de patata rellenos de paté de hígado de cerdo, cebolla con sal, pimienta y nuez moscada) y les informarán que el caviar esta todavía frío, que en breve lo traen.

Unos 10 minutos después de haber servido los platos de pirozki traerán platos con pan ingles, untadas con mantequilla salada, y trozos de limón y cebolla bien picados. Traerán también unos bol de cristal llenos de lo que parece nieve (realmente, hielo troceado con una maquina) en los cuales hay otros recipientes llenos del amarillento caviar de ossetra, y cucharas de porcelana.

Las raciones de caviar son algo escasas, en unos 10 minutos, sobre las 14:15, “Katia” comentará.

Caballeros, no se inquieten, pero la reunión no va a ser aquí. Disculpen el ajetreo, pero sígannos por favor, antes de media hora nos encontraremos en nuestro destino y todo esto quedará subsanado. No queremos causarles molestias, pero deben acompañarnos si desean proseguir con las conversaciones. Garantizamos su seguridad, si fuese necesario aclararlo.

El error de Gutenov

Gutenov no localizo la segunda reserva de Lena en el Baltschug Kempinski.

Si repasas 3.3 verás que la secuencia de los hechos fue;

- Se intercepta un correo electrónico encriptado de Olga hacia Lena, que decía escuetamente “A las 13:30”
- Lena realiza 2 reservas desde una cabina (seguida por La Agencia, que pincha la cabina en cuanto ven que la va a usar)
- Aparecen dos reservas, una a nombre de Masha Pávlov para 10 en el restaurante del hotel Baltschug Kempinski a las 14:30, y otra a nombre de Katia Smirnov a las 13:30 en el National Moscow (La Agencia conoce esto ya que escucha la linea, Embajada Roja no)
- Lena vuelve a casa y envía un mail a Olga con un escueto “Hecho”.
- En el servidor de los Insurgentes, aparecen mensajes indicando “a las 13:30, Katia Smirnov”, ya que el primer punto de encuentro ya estaba decidido, y así se lo comunican a sus misteriosos interlocutores (Embajada Roja) para continuar con sus reuniones.

Viendo que el dato que les transmiten (hora y nombre) es coherente con lo que sabían, (lugar) y que en el sistema del National Moscow existe esta reserva, el error de Gutenov es detenerse aquí sin prever contingencias como esta.

Normal que a los PJs les escame el cambio. Pero la determinación de los Insurgentes es clara, si no hay cambio de lugar, las negociaciones se paralizan y cada uno por su lado. Los Insurgentes tienen claro que sus interlocutores les aventajan con creces en logística, y solo quieren nivelar un poco la balanza sorprendiéndolos con un cambio de escenario que no hayan podido prever. A fin de cuentas, sabiendo que se reunían aquí, la sala podía estar llena de micrófonos, agentes listos para seguirles cuando se marchen... Si pueden obligarles a improvisar, mejor. Y además es una forma de comprobar la templanza de estos hombres, ver hasta donde imponen o negocian su colaboración.

Y ahora, el tiempo ¿Tiffany?

En Moscú no nieva siempre, ni asumen las [temperaturas](#) bajo 0 como normales, ni visten siempre embutidos en abrigos de piel con guantes y gorros, ni se saludan con dos besos, ya puestos.

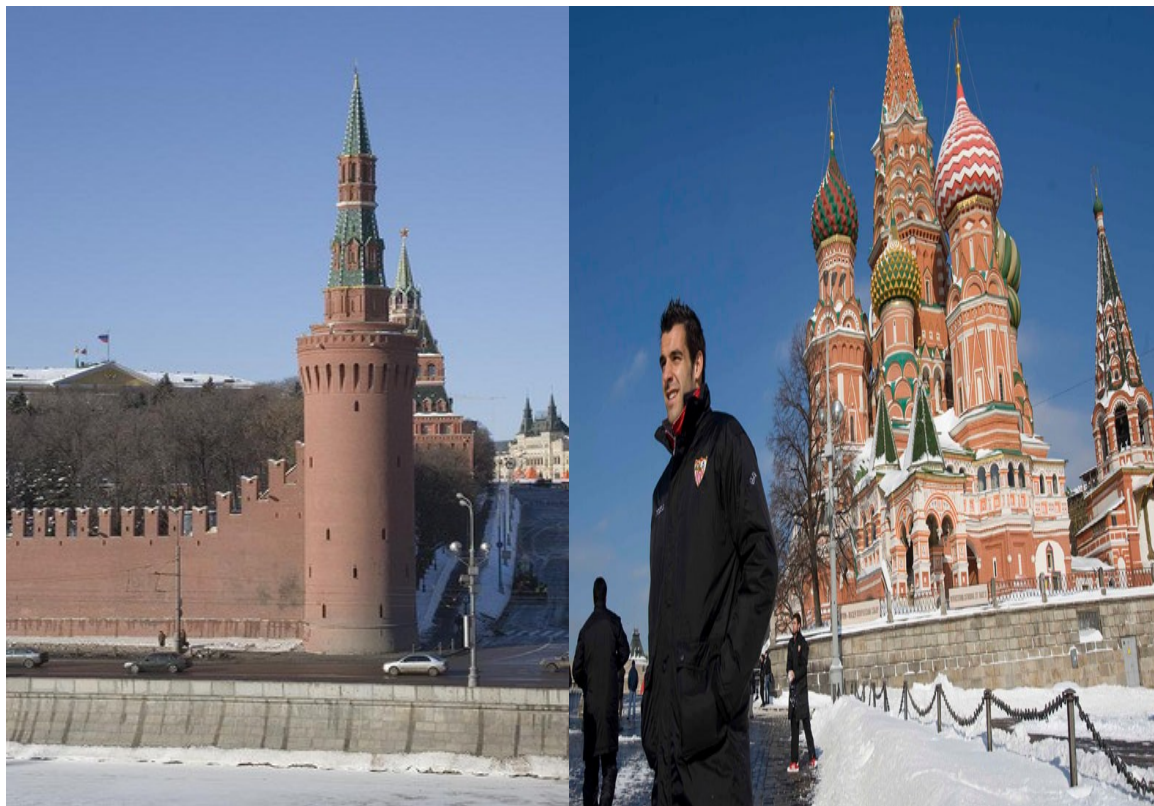
El clima es templado-continental. 7 meses al año la temperatura se mantiene sobre 0. Los fríos rigurosos son bastante raros al igual que el intenso calor. El mes mas frío es febrero cuando el promedio de temperatura es alrededor de 7 grados bajo cero. El mas caluroso es julio con el promedio de 20 grados.

Las precipitaciones oscilan entre 580 y 620 mm anuales. En otoño hay niebla desde finales de Octubre. En invierno pocos son los días que hay sol todo el día. Es en invierno cuando la ciudad está cubierta de nieve.

El ancho del río dentro de la ciudad no es mas de 100 metros y la profundidad no supera los 6 metros. Solamente en los meses de invierno (noviembre-febrero) el Moscova se congela (de 0,5 a 1 metro) y deja de ser navegable.

Así como el prelude se ubica explícitamente el 12 de Diciembre de 1994, el resto del módulo no esta fijado en ninguna fecha concreta, por lo que puedes ubicarlo libremente donde te interese. Si decides ubicarlo en algún momento entre noviembre y febrero, no olvides dibujar la estampa del Moscova helado cuando los PJs caminen por las murallas del Kremlin.

A la salida del National Moscow tienes la oportunidad de decidir si quieres un Moscú nevado, o si te quedas con una estampa menos fría.





Si les acompañan, dejarán el National Moscow sin que nadie abone nada (esto no lo remarques, que los PJs se den cuenta) y saldrán a la calle. Los Insurgentes no dirán hacia donde se dirigen, pero caminarán hacia el suroeste por Mokhovaya durante 1 Km, hasta el [cruce de Znamenka con Mokhovaya](#), al lado de la galería [Alexander Shilov](#) y la [casa Pashkov](#)

Allí llegaran tras un paso ligero, aproximadamente a las 14:30. Por el camino los Insurgentes no entablarán mucho debate, intentarán pasar desapercibidos sin crear escándalo, y **solo comentarán que no hay nada por lo que preocuparse, que lamentan las molestias, pero que todo continúa en orden.** Sería natural que los PJs desconfiasen, se temiesen una encerrona, o similar, un chequeo de Empatía a 1 rebelará que parecen sinceros en lo que dicen (Y en verdad lo son).

Por lo que pueda suceder, aquí tienes las fichas de los 4 interlocutores de los Insurgentes de Kiev, han sido seleccionados para acudir a las reuniones por ser gente con peso en la organización, experiencia y visión política (bueno, al menos, Lena y Piotr) y obviamente, no ser lo suficientemente importantes como para no poder permitirse su pérdida, en un extremo. Y ellos lo saben, y comprenden, y aceptan con orgullo su papel en la causa.

Elena Kozlovna (Lena)

AGUANTE 1 CARISMA 2 DESTREZA 1 FUERZA -1
INTELECTO 1 PERCEPCIÓN 2 VOLUNTAD 3

Conocimiento académico (Ciencias políticas) -2 Conocimiento académico (Derecho) -2 Oficio (Publicista) 0 Burocracia -1 Cultura general 0 Vida social 1 Empatía 1 Liderazgo 0 Farsa 1 Sangre fría 1 Discreción 0 Alerta 1 Vigilancia 0 Táctica -1 Seguridad -2 Tortura 0 Falsificación -2 Explosivos -2 Armas cortas -1 Pelea 0 Ruso 1 Inglés -1

Ventajas: Posición 1 (Insurgentes de Kiev), Contactos 3, Influencia 1 (Bandas Neonazis en Novosibirsk), Aliados 2 (Conocidos en el Partido Comunista de la Federación Rusa)

Puntos de Drama: 3

Terrorista, construida con 30 puntos

Piotr Ustinov

AGUANTE 2 CARISMA 1 DESTREZA 1 FUERZA 2
INTELECTO 1 PERCEPCIÓN 2 VOLUNTAD 3

Conocimiento académico (Ciencias políticas) -2 Conocimiento académico (Derecho) -2 Oficio (Albañil) 0 Burocracia -1 Cultura general -1 Empatía 1 Liderazgo 0 Farsa 1 Sangre fría 2 Discreción 1 Alerta 2 Vigilancia 1 Táctica 0 Seguridad -1 Tortura 0 Intimidar 1 Falsificación -1 Explosivos -1 Armas cortas 0 Pelea 2 Ruso 1 Inglés -1

Ventajas: Posición 2 (Insurgentes de Kiev)

Desventajas: Antecedentes penales 1 (Agresión autoridad, agresiones, alterar el orden público)

Puntos de Drama: 3

Terrorista, construido con 30 puntos

Vitya Repin

AGUANTE 3 CARISMA 0 DESTREZA 1 FUERZA 3
INTELECTO 0 PERCEPCIÓN 1 VOLUNTAD 1

Conocimiento académico (Ciencias políticas) -3 Oficio (Carnicero) 0 Burocracia -2 Cultura general -1 Atletismo 2 Intimidar 2 Pelea 2 Empatía 0 Farsa 0 Sangre fría 1 Discreción 1 Alerta 1 Vigilancia 0 Seguridad -2 Tortura -1 Explosivos -2 Armas cortas 0 Ruso 1

Desventajas: Marca distintiva (Grande)

Puntos de Drama: 3

Terrorista, construido con 25 puntos

Bogdan Tretiakov

AGUANTE 1 CARISMA -1 DESTREZA 1 FUERZA 1
INTELECTO 0 PERCEPCIÓN 1 VOLUNTAD 3

Conocimiento académico (Ciencias políticas) -3 Conocimiento académico (Derecho) -3 Cultura general -1 Bajos fondos 0 Cerrajería -2 Intimidar 2 Pelea 1 Empatía -1 Farsa 0 Sangre fría 2 Discreción 0 Alerta 1 Vigilancia 0 Seguridad -2 Tortura 0 Explosivos -3 Armas cortas 1 Automóvil 0 Ruso 1

Ventajas: Alto umbral de dolor, Apariencia sospechosa, Contactos 3 (Carteristas y navajeros)

Desventajas: Antecedentes 2 (Expresidiario), Marca distintiva ([Dos gatos en la muñeca derecha](#)), Fanático (Insurgentes de Kiev)

Puntos de Drama: 5

Terrorista, construido con 25 puntos

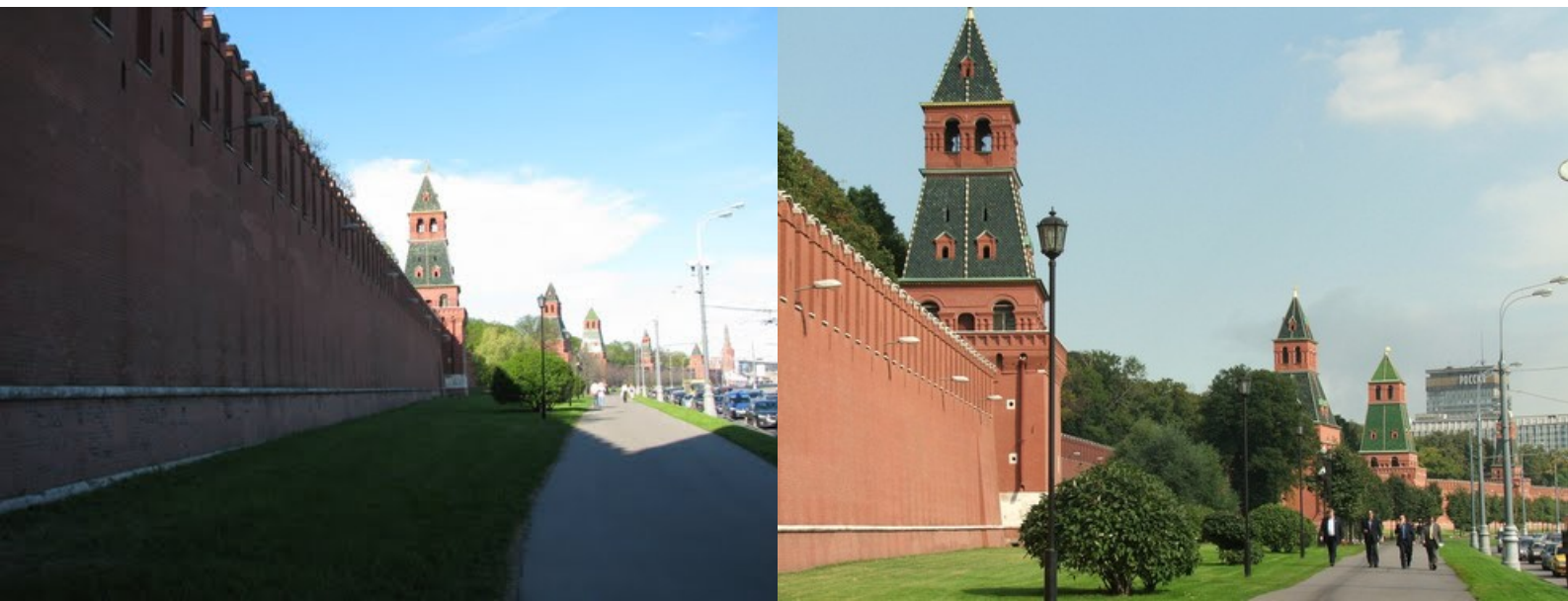
Deberías de aprovechar el trayecto para usar la innata desconfianza del rolero en su contra.

No va a haber ninguna complicación ni los Insurgentes quieren que la haya (todo lo contrario) pero sería síntoma de sabiduría que los jugadores se preocupasen de lo que va a pasar, ya que “como en toda partida, antes o después, ¿va a haber tiros, no?”

Aquí hay dos organizaciones clandestinas negociando, y aunque los Insurgente se saben en inferioridad, y no todos los días los PJs van a ser traicionados y apuñalados por la espalda...al final, les están cambiando el punto de la reunión, uno de los comensales no ha acudido...

Intenta mantenerles en ese estado entre confiados y recelosos.

En cualquier caso, desde [la esquina de Znamenka con Mokhovaya](#), los Insurgentes cruzarán el paso de peatones y [se dirigirán hacia el Moscova](#), (a unos 400 metros) para caminar por [Kremlevskaya nabereznaya](#), por el paseo que transcurre por el exterior de la muralla sur del Kremlin (desde la torre [del agua](#), hasta la de Beklemíshev, pasando por [las otras 5 del muro sur](#)). Desde la esquina de Mokovaya con Znamenka hasta la torre de Beklemíshev hay unos 10 minutos (1 Km aprox)



Llegarán junto a la torre de Beklemíshev mas o menos a las 14:40, siempre a un paso ligero.

Desde la torre Bekemíshev caminarán hacia el norte en dirección a la Catedral de San Basilio [para tomar el puente Moskvorétski nuevamente en dirección Sur](#). Cruzarán el puente y volverán hacia la orilla del Moscova, en la otra margen, Todo esto, desde la torre Bekemíshev es sobre otro Kilómetro más, y tardarán otros 10 minutos. Llegarán aproximadamente al Baltschug Kempinski a las 14:50, unos 35 minutos después de salir del National Moscow.

También son 20 minutos después de la hora a la que tenían reserva en el Baltschug Kempinski a nombre de Masha Pávlov. Es por esto, que cuando caminen por el puente Moskvorétski, a minutos del hotel, el móvil de “Katia Smirnov” (uno de los dos que lleva encima, en previsión de esto) sonará. Es el hotel, localizándola en el número de contacto que dejó, bajo el nombre de Masha Pávlov, visto que de su reserva de 10 personas, ninguna se ha presentado pasados unos 10 minutos de la hora. *“Si, soy yo. Si, estamos llegando, disculpen las molestias, será cuestión de 10 minutos”.*

Si los PJs quieren dar a esto connotaciones de paranoia, adelante, las intenciones de los Insurgentes son sinceras una vez que les están moviendo el punto de la reunión.



Después de este caminar 35 minutos y dar la vuelta al Kremlin (unos 3 Km) finalmente los PJs llegarán al Baltshug Kempinski. Donde “Katia” se presentará como Masha Pávlov al pedir su reserva, y serán conducidos sin demora al ascensor, en el que les llevarán a la quinta planta, y en ella a uno de los varios comedores que hay (cada uno, menos de la cuarta parte del que estuvieron en el National Moscow, pero por ello, mas privados)

El comedor tiene 6 mesas para desde 2 a 6 personas, aunque solo 3 de ellas están ocupadas (una pareja, un grupo de lo que parecen 5 hombres de negocios, y 3 mujeres adineradas a juzgar por su aspecto). El suelo es de mármol y el techo alto, blanco, con fluorescentes distribuidas simétricamente por él. Tres de las 4 paredes son de caoba, pero la pared este del comedor es tabique en el que hay 2 ventanas. Por ellas se ve el edificio adyacente al hotel, un edificio de 4 plantas. En la pared norte, hay tres puertas, dos de ellas cerradas y la del medio abierta, que muestra una pequeña habitación en la que una única mesa permanece vacía sin usar, con una ventana en esa sala que da al norte, varios metros por encima del Moscova, con una perfecta vista del Kremlin y la Basílica de San Basilio a través de ella. Por las risas ruidosas que salen de la otra puerta cerrada, varios hombres se encuentran reunidos en ella, quizás 5 o 7. Dos camareros vigilan atentos y de smoking en la puerta de este comedor cualquier necesidad. Todas las mesas se encuentran adornadas por centros florales y cubiertas por largos manteles blancos que prácticamente llegan hasta el suelo. En el pasillo inmediatamente antes de entrar, habéis visto de pasada los baños, con aspecto de ser bastante lujosos también.



El hombre que os guía se encamina sin dudar a la segunda puerta que se encuentra cerrada, y la abre sin dudar (no tienen cerradura) para mostraros con una sonrisa una habitación que contiene una mesa preparada para 10 comensales y 2 percheros junto a la puerta.

La pared norte tienes dos ventanas, desde las que se vé el puente que habéis cruzado para venir sobre el Moscova, y el Kremlin y la Basílica al otro lado. En la otra margen del Moscova, en primer plano, hay un enorme cartel con un anuncio ridículo de Formula 1 que muestra la caricatura de un piloto de Formula 1 con los pulgares hacia arriba luciendo el patrocinio de BMW.

El hombre sonríe a la mujer que se os presentó como Katia.

- “¿De su agrado?”

La mujer solo sonríe, como aprobando, y el camarero se marcha.

Esta es la reserva de Masha Pávlov. Aquí es donde tendrá lugar la negociación. El camarero regresará en un minuto con las cartas (acordes a un 5 estrellas) y esperará hasta tomar sus pedidos.

4.3- Club Versia 1.0

Los agentes de La Agencia, mientras todo esto sucede, tomarán su posición en su reservado del club Versia, con ventana orientada al sur, donde se espera que sean capaces de garantizar su privacidad, y usar su equipo de espionaje para observar y escuchar las negociaciones que del reservado del Baltshug Kempinski, al otro lado del Moscova. Esta escena abarca como consiguen tomar posiciones en su reservado. (El espionaje en si mismo se desarrollará en la siguiente escena)

Los agentes llegan a Moscú el día anterior, con alojamiento en el Moscow Hotel (ver mapa de la zona en páginas anteriores) reservado por internet (de forma segura). Cuando creas que su briefing está listo, puedes hacer un cambio de escena con su responsable preguntando “¿Todo entendido?” y si ya lo tienen todo claro pasar a sus habitaciones del Moscow Hotel ya instalados. Dales la oportunidad de jugar preparativos previos, reconocer el terreno, etc... si se molestan en ello. (O tomarse el día libre, es su misión...)



Al día siguiente según su briefing, tienen reserva en el Versia a las 14:00. Empieza con el equipo Beta desde por la mañana para ver como se preparan, ya que el equipo Alfa les dará informes a las 13:30, cuando probablemente ni estén en su posición todavía. (¿Prestaron atención en el briefing?)

El [Versia](#) es un club de alto standing, aunque no veta el acceso a nadie por su vestimenta (salvo casos llamativos) ni requiere afiliación para acceder (de eso ya se encargan los rublos...)

El club consiste en varias habitaciones rectangulares, estrechas pero muy alargadas, [comedores](#), salas para reservar, bar con [la barra mas grande de Moscú](#), una discoteca que

abre de Jueves a Domingo, y la llamada “sala virtual” que no es si no una pequeña sala con sofás e imagen decorativa digital.

El club [se encuentra](#) a menos de 200 metros de la Basílica de San Basilio, en Ulitsa Varvarka. Un azafato y una azafata se encargan de recibir a los clientes y abrirles la puerta al entrar.

Las identidades falsas de los agentes les acreditan como ejecutivos de [Gazprom](#), y sus tarjetas de crédito realizaran el pago sin problema. Su reserva es correcta, y no deberían sufrir ningún contratiempo. Su reserva les está esperando en la segunda planta subiendo desde un pasillo por una estrecha escalera.



El (escaso) desafío consistirá en solicitar al servicio que no les molesten durante la comida, lo que tiene la complicación de tomarles el pedido, servir los entrantes, 2 platos y postres sin interrumpir. Cuentan con 2 guardapueras, que pueden alertarles desde el interior de su sala cuando alguien se acerque por el otro lado de la pared, pero si esperan dismantelar todo el equipo antes de que entren (la puerta no tiene cerradura) no les será posible, por lo que deberán idear algún sistema (tan discreto como puedan) para retener al servicio fuera entre platos mientras ellos usan su equipo.

Una solución podría ser p.ej, quedarse un agente en la puerta para hacer de intermediador entre el interior y el servicio, o cualquier sistema con el que puedan ganar tiempo para recoger el equipo (interrumpiendo la vigilancia) para volver a montarlo y continuar la vigilancia.

El equipo lo forman 2 portátiles, (El Facebook y el enlace a satélite), y 2 maletines de los que salen 2 rifles de vigilancia con sus respectivos trípodes. Así como los portátiles pueden ser fácilmente asumibles, en gente tan extraña que ha pedido que no les molesten (al menos mientras el servicio no vea que uno tiene imágenes de satélite de la zona y otra una base de datos de gente...), los rifles de vigilancia son el verdadero equipo a esconder.

Pero no adelantemos acontecimientos. La reserva de los PJs no estará lista hasta las 13:40, si preguntan por ella antes de esa hora, les informarán de que no está lista todavía y les sugerirán que tomen algo en la barra si lo desean para hacer tiempo. Si saben presionar (Liderazgo a -1) podrían conseguir que su reserva quede lista a las 13:30, pero nunca antes.

Tras avanzar por una sala con mesas dispuestas, y sofás para atender a los clientes que deseen tomar una copa mas informal, subís por una estrecha escalera de dorada barandilla que da a un comedor en el segundo piso. Este comedor es rectangular, con 4 mesas distribuidas por él, un acceso a los baños a unos 5 metros y la pared norte cubierta por cuadros que aparentan ser dignos de exhibirse en museo. No hay excesiva separación entre las mesas, por lo que una agradable combinación de aromas flotan en el aire para el olfato atento. En la pared de enfrente a los cuadros, una doble puerta de tono salmón se abre a vuestra reserva; una sala cuadrada de unos 6 metros de lado, con mesa preparada para 4, y ventanas al sur, a unos 3 metros sobre nivel de calle, cubiertas por cortinas blancas.

Como ya hemos visto, los 4 insurgentes entrarán al National Moscow instantes antes de las **13:20**. Los 5 agentes de Embajada Roja, si no hay jugadores interpretando su papel, asume que entran a las 13:20 pasadas. El equipo Alfa de La Agencia, espionando desde el Hotel Moscú lleva atento desde las 13, y notificará al equipo Beta la llegada de los Insurgentes (**Piotr, Elena, Vytia, y Bogdan**).

En cuanto vean a los 5 desconocidos que se reúnen con ellos, usarán su Facebook, e identificarán a los agentes de Embajada Roja (aunque sin saberlo, sus identidades serán realmente falsas, ya que todos los agentes de Embajada Roja tienen [Legalmente Inexistente + Identidad falsa](#)). Volverán a avisar al equipo Beta.

A las 14:15, Insurgentes y agentes de Embajada Roja se levantarán y abandonarán juntos el National Moscow. El equipo Alfa avisará al equipo Beta a las **14:18**, incluyendo que no parecen caminar en su dirección. Recuerda que el equipo Alfa también dispone de rifles de vigilancia, por lo que habrá podido escuchar lo sucedido en el National Moscow (leelo en 4.2) En este punto el equipo Alfa ya hizo su trabajo y queda únicamente como soporte.

Se podrá seguir sin problema a través de los satélites al grupo, pero no adivinar hacia donde se dirigen. Solo al llegar a [la esquina de Znamenka con Mokhovaya](#), y cambiar de rumbo, una tirada de tácticas a 0 dará pie a pensar que podrían estar intentando cruzar el Moscova por [el puente Moskvorétski](#), dando el rodeo para evitar una zona céntrica como la Plaza Roja en la que el gentío podría facilitar un seguimiento. O bien los planes han cambiado y no se dirigen al segundo punto, en cuyo caso el operativo queda inestable, y se necesitarían nuevas órdenes. (Juega con esa incertidumbre). Cuando giren por [Kremlevskaya nabereznaya](#), (desde la torre [del agua](#), hasta la de Beklemíshev, pasando por [las otras 5 del muro sur](#)) hacia el puente, esta conclusión será mas evidente (tirada de táctica a -2).

Finalmente, sobre las **14:50**, llegarán al Baltshug Kempinski. El satélite habrá mostrado incluso el detalle de Elena hablando por teléfono mientras cruzan el puente. Aquí entran a trabajar los rifles de vigilancia del equipo Beta.

5.- BUEN PROVECHO, 14:50

Modern Warfare 2 - Enemy of my Enemy

En esta escena, se produce el almuerzo, y el núcleo del módulo, sea interpretando al equipo Beta de La Agencia, en el club Versia, mientras evitan al servicio para apuntar sus rifles de vigilancia hacia la reunión, o sea interpretando a la propia Embajada Roja reunidos con los Insurgentes de Kiev en plena negociación.

Si juegas desde la perspectiva de Embajada Roja, rolea las negociaciones, al final, son el objetivo de la misión, no las pases por encima si no que rolealas, entra en el papel de Piotr, Elena y Kolia (Vytia y Bogdan no son claves). Premia en el módulo la interpretación, la capacidad de crear un buen diálogo de espías, no la paranoia persecutoria o la visión táctica frente a un enemigo que no es tal (bastante premio recibirá ese jugador estando precavido cuando realmente tenga algo de lo que preocuparse). **Si vas a rolear la negociación quizás quieras leer un poco sobre política rusa para que los pnjs no parezcan soltar un cliché detrás de otro.**

Solo si estás jugando desde la perspectiva de La Agencia puede ser molesto que los jugadores se queden cayados (escuchando con sus rifles de vigilancia) mientras tu vas hablando como los 10 PNJs reunidos durante horas para que ellos escuchen. Solo en ese caso pasa por encima las conversaciones describiendo como evolucionan, o las frases clave que parezcan importantes.

5.2- Baltshug Kempinski

Los PJs se encuentran desde la escena anterior en su reservado. Son 9, frente a una reserva para 10. Aquí si que se producirá (tarde para la costumbre rusa) la comida y las negociaciones. Llegados a este punto, Piotr o Lena no tendrán ningún problema en explicar el por qué de todo este paseíto.

Entiendan que por el control que pudiesen tener sobre un área en la que han podido podido planificar, para lograr auténtica neutralidad del terreno frente a una organización como ustedes nosotros teníamos que llevarles a un terreno que no pudiesen tener controlado. Por eso les trajimos aquí evitando la Plaza Roja. No se ofendan, queda patente que ustedes son los profesionales aquí, pero cambiándoles de escenario podemos intentar anular su ventaja para hablar en igualdad de fuerzas. Asumiremos que están al tanto de la relación del National Moscow con el señor Mogilevich, así que eso seguro que les hizo pensar que ese sería nuestro escenario final. Espero que sepan comprender la necesidad de todo esto.

Si sale el tema del décimo invitado, Lena o Piotr tampoco tienen ningún problema en comentarlo.

Nuestro quinto hombre llegará en seguida. Simplemente él consideraba que era poco prudente exponerse. No tanto por su seguridad como por el efecto de incertidumbre que esperamos haber llegado a causarles al ver que nos faltaba alguien y nos desplazábamos. P.ej, ustedes parecen usar tecnología de voz, tienen las mismas voces que sus compañeros de antaño, o ellos tenían la misma voz que ustedes, como sea. Supongo que no quieren implicar mas voces en esto por si estuviésemos intentando grabarles. Han tomado sus precauciones, nosotros hemos tomado las nuestras.

Lena y Piotr no pretenden ser misteriosos ni crípticos (ya no), todo lo contrario, quieren ser abiertos, directos, claros, y no amenazadores contra una organización que saben superior a ellos, están tan interesados como Embajada Roja en pactar, pero para ello es necesario sentar unas bases ideológicas comunes entre las organizaciones, y para las operaciones en las que se colabore. Solo si en este se llega a acuerdo, se trataría el tema de las comunicaciones (donde entran el móvil y el CD)

Independientemente del orden en que vaya hablando las cosas, en 5 minutos volverá el camarero con las cartas para anotar las peticiones. Piotr pedirá por el hombre que falta, seguro de que llegará a tiempo. Cuando el camarero se retire, Piotr se pondrá en pie mostrando un detector de emisores/receptores. Es un pequeño dispositivo negro, como si fuesen las llaves de un coche. Con un piloto verde que se ilumina al activarse y se volvería rojo si detectase sistemas de emisión o recepción (micros, móviles, grabadoras, microcámaras...) “*Caballeros, lo primero creo que va a ser lo primero.*” Dicho esto comenzará a scanear a los PJs como si fuese un detector de metales.

Medita que equipo que lleve cada PJ encima es susceptible de ser detectado. El detector pasará a rojo y es mejor que cada objeto tenga una prudente explicación para estar allí, o de lo contrario los Insurgentes lo tomarán como un incumplimiento de lo pactado ya desde el primer momento y abandonarán la mesa. Móviles, etc, los Insurgentes pedirán que queden apagados y desmontados durante la reunión (no se fían, aunque realmente una grabadora en un móvil podría seguir grabando a pesa de desmontar el terminal, p.ej, pero recordemos que son terroristas, trabajan con armas de fuego y explosivos, no con tecnología de espías)

Luego, los Insurgentes esperan ser ellos los scaneados. Si los PJs no han tomado detectores al salir, sería razonable, siempre que pasasen por Archivo (Ver 3.2) que gastasen un punto de drama quienes quisiesen haber sido lo suficientemente profesionales como para hacer lo evidente. Los Insurgentes juegan limpio y no llevan nada, pero cuando pasen sus detectores, haz tu la tirada, o anota resultados para que parezca que el chequeo tiene relevancia. Después scanearan el reservado.

A estas alturas debería ser evidente, pero si no, chequeos de Expresión o Empatía a -1 mostrarán que Piotr y Lena son las figuras de referencia, y si algún PJ obtiene un 3 (modifica esta dificultad según la interpretación de Lena y Piotr que hayas puesto sobre la mesa) además se dará cuenta que entre ellos dos, la posición más sólida parece ser la de Piotr.

Apenas habiendo scaneado a todo el mundo, llamarán a la puerta, y entrará un hombre (Kolia). Los PJs deberían recordar el rostro del hombre de su Briefing, por lo que reconocerán a Kolia, el agente de 50 años de experiencia que ha pasado por los 3 servicios de inteligencia mas famosos de Rusia.

El hombre mide algo más de metro sesenta, algo anciano, unos 70 años, cubierto con abrigo largo marrón, guantes negros, sombrero del color de su abrigo, e incluso una bufanda gris. Lleva gafas y aunque se mueve de forma afectada por la edad, quizás se encuentre en mejor forma de lo que debiera. Sonríe, pero tampoco mucho, quizás sorprenda un hombre de su edad implicado en este tipo de reuniones, pero claramente los insurgentes parecen reconocerlo y no sorprenderse lo más mínimo. Saluda en silencio con una mano enguantada mientras deja sombrero y abrigo en los percheros. Prácticamente está calvo salvo algo de pelo blanqueado pero parece haber decisión en sus movimientos.

Tiradas para los PJs de Empatía (a 3), o Alerta (a 2), para advertir que el anciano está disimuladamente atento a todo, y que nada mas entrar ha parecido vigilar a través de las ventanas en un instante.

Nikolay Kuznetsov (Kolia)

AGUANTE 1 CARISMA 1 DESTREZA 0 FUERZA 0
INTELECTO 3 PERCEPCIÓN 3 VOLUNTAD 3

Alerta 3 Armas cortas -1 Armas largas -1 Automóvil -1 Bajos fondos 1 Burocracia 1 Buscar 1
Cerrajería -2 Conocimiento no académico (Política Internacional) 1 Cultura general 1 Discreción 0
Disfraz -1 Empatía 2 Falsificación -1 Farsa 1 Explosivos 1 Investigar 0 Intimidar 1 Mecánica -1
Negociación 1 Pelea 0 Tortura 1 Sangre fría 2 Seguridad 2 Táctica 2 Vida social 1 Vigilancia 2
Inglés 2 Ruso 3

Ventajas: Identidad alternativa (3) Reputación (KGB, FSK, FSD) Contactos (3)

Desventajas: Miope, Baja forma

Puntos de Drama: 5

Veterano, construido con 40 puntos

Kolia abrirá los brazos esperando a ser scaneado. (No lleva nada más que la pistola permitida). Tras ser scaneado, se quitará los guantes sin sentarse y dará la mano a todos los PJs, entonces se sentará. Kolia es educado y no vacila en alabar la aparente profesionalidad y recursos de Embajada Roja, pero por lo demás no tiene nada relevante que aportar, y no querrá entrar a comentar su posición entre los Insurgentes.

Unos minutos tras la llegada de Kolia, volverán un par de camareros a comenzar a servir la mesa.

En esta charla, según el ambiente y como se desarrolle el dialogo, podría salir a relucir que los Insurgentes ya sabían que los 5 hombres que se presentaban a esta reunión eran nuevos (Ver “Lo que Gutenov se calla”). Los PJs no debería saber que los Insurgentes ya contaban con eso, y la opinión que les cause descubrir que no tenían esta información... asunto suyo será.

Los temas que los Insurgentes (Kolia, Piotr, Lena), sacarán durante la comida son variados, con la sincera intención de conocer la postura de sus misteriosos interlocutores. Para cada tema, se proporciona algo de información indicando algunas tiradas de conocimientos. (Por aquello de ayudar un poco al director de juego...). No te molestes en chequear por Nikita (el ideólogo) y asume que tiene pleno conocimiento de todo esto (esperemos que los PJs también). **Pero Nikita a pesar de que seguro escuchará frases que políticamente diesen mucho juego para rebatir, matizar, o incluso señalar como infundadas, no está interesado en debatir en la mesa**, ha sido traído para garantizar una necesidad de dialéctica y conocimiento político en la mesa, no para ser la voz cantante y demostrar que sus compañeros son alguna clase de guardaespaldas cuyo único valor es asegurar de que llegase a la mesa para negociar. (Además, no quieres conversaciones entre pnjs en la que los pjs solo escuchan, ¿no?)

- La actual cobertura de los partidos del país. Los Insurgente, a grandes rasgos, podrían ser descritos como Nacional-bolcheviques. No tienen una opción política mayoritaria actualmente que represente sus intereses. Sin representación clara entre los partidos, los Insurgentes suelen usar su voto lo mejor que pueden, e incluso varios se afilian a partidos con los que no comulgan para camuflar su doble vida (esto podría salir en la conversación si el ambiente de confianza es bueno). A los Insurgentes les gustaría conocer si sus extraños casi-aliados simpatizan, cuanto, y por qué con alguna de las formaciones

¿Que sabe un PJ sobre partidos políticos? Compruébese con una tirada de varias habilidades como p.ej; **Conocimiento académico (Política, Derecho, Historia), Cultura general, Burocracia...** (a la misma dif se use la habilidad que se use, son temas muy genéricos). Ya vimos en 3.3 el funcionamiento de estas tablas.

Dificultad alcanzada en la tirada	Conocimiento poseído
Pifia	El PJ ha debido escuchar otra cosa, por que no se puede justificar tanta ignorancia en un agente.
-5	En Rusia el poder legislativo es bicameral, dividiéndose en La Duma (cámara baja) y el Consejo de la Federación (cámara alta).
-4	Conoces detalles sobre <u>La Duma</u> y el <u>Consejo</u> . Sabes acerca de los partidos representados en La Duma; <u>Rusia Unida</u> (ampliamente mayoritario), el <u>Partido Comunista de la Federación Rusa</u> , el <u>Partido Liberal Democrático de Rusia</u> y <u>Rusia Justa</u> .
-3	Conoces el gobierno en general. Recuerdas que el golpe de estado de Yeltsin fue en 1993, y que en el el partido nacional bolchevique fue ilegalizado hace años.
-2	Conoces el gobierno con <u>cierto detalle</u> . Sabes que el golpe de Yeltsin fue exactamente del <u>21 de Septiembre al 5 de Octubre</u> .
-1	Sabes que el <u>partido nacional bolchevique</u> fue ilegalizado exactamente en 2005 (brevemente) y en 2007 (finalmente)
0	Tienes conocimientos generales del gobierno de Rusia a través de <i>la historia</i> (Osea, la <u>Rusia Imperial...</u>)
1	Tus conocimientos son mas concretos. Sabes que la puesta de largo de Embajada Roja fue en el 94, frustrando invisiblemente una operación de La Agencia para suprimir a Zhirinovski, cabeza del Partido Liberal democrático.
2	Tienes conocimientos generales del gobierno de Rusia en la historia (pero en la historia, historia, incluso <u>antes de la Rusia Imperial</u>).
Crítico	Suma 1 al siguiente chequeo de conocimiento.

- La reelección de Putin. Putin es reelegido sin sorpresas el [04-03-2012](#) para un nuevo mandato de 6 años en el Kremlin. Los Insurgentes no tienen especial simpatía por este líder, pero de entre las ofertas que se planteaban, solo Zhirinovski se les antojaba mejor alternativa, incluso reconociendo que nunca podría lograr un gobierno de mayoría (con lo que debería suavizar sus postulados). Aunque más interesados en conocer su ideología general, a los Insurgentes también les interesa conocer la opinión de estos misteriosos aliados sobre este político en concreto (que parece será su presidente otros cuantos años). Es más, los insurgentes asumen que estos hombres sabrán de Putin múltiples datos de su pasado en el KGB, y lo comentarán abiertamente si la conversación es distendida.

Se nota, se siente, Putin está presente

Si ambientas el módulo antes de esta fecha, hablemos de “su previsible vuelta al Kremlin”. Si te adelantas algunos años en el futuro, cualquier analista político puede prever que Putin se mantendrá en el poder otra vuelta más (hasta 2024) salvo bombas políticas inesperadas, así que asumiremos que se encuentra en el poder.



¿Que sabe un PJ sobre Putin? Compruébese con una tirada de varias habilidades como p.ej; **Conocimiento académico (Política, Historia), Cultura general... (a la misma dif) o incluso Conocimiento académico (Derecho), Burocracia... (restando 1 a la dif alcanzada).**

Dificultad alcanzada en la tirada	Conocimiento poseído
Pifia	Cabe suponer que se trate de un peón de la vieja guardia para mantener el control del país. Llámense KGB o como se quiera, los hombres tras el telón.
-5	Vladimir Putin. Lleva siendo Presidente desde que se marchó Yeltsin. Ahora tenía un sicario de importancia, Medvédev. Hay bastantes quejas respecto a algunas actitudes suyas y se le atribuyen irregularidades no probadas.
-4	Sabes que hay un Presidente , y su segundo, el Presidente del Gobierno . Putin (ex-agente del KGB, ex-director del FSB, presidente de Rusia Unida) fue el segundo presidente de Rusia tras Yeltsin, durante 2 mandatos. Como las leyes impedía tras mandatos consecutivos, de 2008 a 2012 puso como Presidente del Gobierno a su segundo Medvédev, quien sacó adelante una ley para ampliar esto a 6 años, volviendo a presentarse él en 2012 en lugar de Medvédev, volviendo a ser elegido hasta 2018 con otra mayoría absoluta acusada de fraudulenta.
-3	Conoces el funcionamiento de la bi-presidencia. Recuerdas que a mediados de 2010, siendo Presidente del Gobierno, Putin tuvo que mediar

	<p>con el descubrimiento en USA de espías Rusos justo mientras esos días recibia al expresidente Clinton y Obama a Medvédev.</p> <p>Al final sus deportaciones no trajeron mayores consecuencias, y fueron recibidos por Putin.</p>
-2	<p>Recuerdas que Zhirinovski fué el segundo con diferencia tras Putin en las lecciones de 2012.</p> <p>Recuerdas que Putin ocupo desde el 31-12-1999 el cargo de Yeltsin debido a que este se retiro temprano bajo una investigación fiscal por lavado de dinero, de la que seria salvado por el primer decreto firmado por Putin, en el que se protegía a los Presidentes salientes.</p>
0	<p>Has seguido la trayectoria de Putin, el político y el personaje; desde sus discretas esposa y 2 hijas, hasta sus infidelidades atribuidas, pasando por los perros que ha tenido.</p> <p>También has seguido los presuntos atentados planeados contra él, aunque muchos son cuestionados.</p>
1	<p>Has hablado con Archivo sobre los atentados, y parece ser que todos excepto el último han sido auténticos.</p>
2	<p>Has hablado con Archivo, y parece claro que su última victoria tuvo ilegalidades en la forma, aunque no estrictamente en las cifras.</p>
3	<p>Sabes que Embajada Roja tiene influencia sobre el entorno político de Putin.</p>
Crítico	<p>Te suena que p.ej el propio Gutenov ha debido trabajar en algún momento con seguimientos a la cúpula del Kremlin, entre ellos Putin.</p>

Un aspecto que también es previsible que salga, es la [desanexión en 14 países](#) de la URSS en su caída. Concretamente, un tema derivado de esto que podría salir, según lo que digan los PJs, y lo que sepan de los Insurgentes de Kiev (Ver sobre esto en 2) es el asunto del atentado a [Shevardnadze](#) en el 98 en Tíblis. Podemos comprobar que sabe un PJ sobre esto con el mismo chequeo realizado para Putin, aplicado a Shevardnadze.



Dificultad alcanzada en la tirada	Conocimiento poseído
Pifia	Sheverdnadze era el presidente de alguna república desanexionada que Moscú estableció como un títere, aunque viendo que no se plegaba a sus directrices, se montaron unos intentos de asesinato contra él, y cuando fallaron, se le hizo abandonar su gobierno con un golpe de estado.
-3	Shevardnadze era el presidente de Georgia. Tuvo 3 o 4 atentados. Algunos se detuvieron a tiempo, a otros sobrevivió por el blindaje de sus coches.
-2	De nombre Eduard. Ahora tendrá mas de 80 años. Culpaba a Moscú de los intentos de asesinato que sufría, aunque Moscú siempre negó todo conocimiento.
-1	Fue presidente del 92 al 2003, segundo presidente de Georgia. Sustituyó al anterior, Gamsajurdia , quien huyó del país al producirse un alzamiento en su contra que desembocó en guerra civil. En 2003 ganó las elecciones a su opuesto Saakashvili (su antiguo ministro de Justicia), aunque con grandes protestas de fraude. Curiosamente, otro golpe (este no violento) le retiró del poder. Los golpistas convocaron elecciones para 2004 con el apoyo de USA. Mientras se preparan las elecciones gobierna pro tempore Buryanadze , pero en comicios vence Saakashvili (quien revalidaría su cargo en 2007)
0	A Gamsajurdia lo mataron en el exilio la nochevieja del 93 de forma poco esclarecida, con un tiro en la cabeza. La noticia tardó días en ser confirmada. Desde su exilio y hasta las elecciones del 95, Sheverdnadze ejercía como presidente en funciones. (Sería oficialmente presidente en el 95 al vencer las elecciones).
1	Ha sufrido 2 atentados; - Uno frustrado antes de realizarse en el 92 - Una explosión en su caravana, que lo dejó atrapado en su limousina ardiendo, aunque su chófer pudo sacarle con solo rasguños, en el 95, tras firmar la constitución de Georgia al acabar la guerra civil. - Un asalto a la caravana de su limousina blindada cuando atravesaba un parque al caer la noche en el 98, recibiendo impactos de lanzagranadas, y ráfagas de rifle. Murieron 2 de su guardaespaldas y un atacante, aunque Sheverdnadze cambió de vehículo y huyó. En este atentado es en el que sonaba la implicación de los Insurgentes de Kiev, pero el asunto nunca quedó aclarado.
2	El juicio por este último terminó en 2001 , sobre 13 detenidos, incluyendo un viejo ministro de Finanzas de Gamsajurdia como autor intelectual. Las condenas fueron de 3 a 14 años en la mayoría de los casos, pero hubo 3 de unos 20 años.

	También hubo algunos que fueron condenados a menos años de los que ya habían cumplido en espera de juicio.
3	Fue poco publicitado en los medios en el 98, pero Los Insurgentes de Kiev si se atribuyeron en un comunicado la autoría del atentado, y declararon que Absandze, el ex-ministro de Finanzas, “había compartido su compromiso”.
4	1 mes después del atentado, Absandze fue localizado en Rusia y deportado, y salió a la luz discretamente que tanto él había buscado planear el atentado, como Los Insurgentes de Kiev lo habían localizado y colaborado con él en la ejecución. Tomar a Absandze como autor intelectual muy probablemente fuese revanchismo político ante la imposibilidad de dismantelar a Los Insurgentes de Kiev ni contar con la cooperación de los detenidos.
Crítico	Algunos analistas comentaron en su día que Los Insurgentes de Kiev tras su fracaso con el gas en Kiev, con este tipo de atentados apostaban por acciones mas directas, y hasta el presente, con bombas y asaltos como este, no se equivocaron.

Pero no todo es preguntar sobre el panorama político ruso a ver que opinan, los Insurgentes también querrán saber sobre la supuesta alianza que se va a formar, y sobre esto si que no hay tiradas de conocimientos a ver que se sabe, o hasta donde llegan los recursos de Embajada Roja.

Como director de juego, guía a los jugadores para que no se imaginen Embajada Roja [como no quieras que sea](#) (“*Si, todos los meses os pasaremos un trailer repleto de armas*”, “*De acuerdo, una cabeza nuclear*”) pero **desde el momento en que Embajada Roja es una organización secretista, donde sus propias estaciones están restringidas por niveles de acceso, la información esta catalogada y restringida, los agentes solo son recursos (que no deben hacer preguntas), y los intereses finales de la organización no se pretende que sean siquiera conocidos, no hay posibilidad alguna de hacer un chequeo de nada para ver que respuesta sería mas correcta.** Simplemente...por que no se tienen datos. Mas les vale irse acostumbrando, en lugar de cuestionar las órdenes o los recursos que se les facilitan. Si esa es su idea, deberían recordar que Embajada Roja no es una democracia, ni son queridos mas que por su capacidad para hacer el trabajo. Si están a disgusto deberían saber que pueden suicidarse cuando lo deseen, por que Embajada Roja no da salida una vez entras.

Aunque asesores a los jugadores con los datos que los PJs tienen, es cosa suya decir lo que quieran, farolear, ser excesivamente prudentes... y volver a la Estación 1 ante Gutenov con ese compromiso.

¡Esto no estaba en el perfil!

Una vez más, el patrón de referencia es la vieja serie La Femme Nikita, para tomar una idea perfecta de esta agencia, en la que los PJs van a negociar en nombre de una organización cuyos recursos parecen bastos, pero que a la vez debe tener limites logísticos (y de rentabilidad!) en algún lado.

Se omiten baremos concretos para la experiencia de los PJs en la Estación 1 para no imponer una laberíntica base subterránea repleta de 300 agentes a los DJs que deseen una pequeña estructura con 50 individuos trabajando en ella (de los cuales 20 son mantenimiento de la propia estación). Ni a la inversa.

Dejando estos datos imprecisos se da al DJ libertad para calibrar Embajada Roja en su mesa si el concepto le ha resultado interesante.

Los Insurgentes querrán concretar también.

- Que ayuda exactamente van a recibir. En la segunda reunión, hace 3 meses, se dijo que recibirían material, información y adiestramiento. (Ver Hemeroteca). Ahora es el momento de aclarar esto.

- ¿Que, y cuanto material?
 1. ¿Arsenal? ¿De que volumen hablaríamos? ¿Cuanto, y de que tipo?
¿Un cargamento puntual o un abastecimiento mas o menos constante?
 2. ¿Podrían recibir armamento militar pesado?
 3. ¿Les podrían dotar de infraestructura para comunicaciones? Los Insurgentes no hablan por el momento de sus servidores y sus comunicaciones (ubicados en la internet profunda) pero están también muy interesados en mejorar este aspecto, y todo lo que guardase relación con las telecomunicaciones.
 4. Los Insurgentes están muy interesados en esta tecnología tan avanzada que poseen que les permite duplicar las voces de otras personas (ciencia ficción para ellos). Se mostraran muy interesados en esa tecnología (una sencillo parche con circuitos impresos que se coloca en la garganta y al detectar el movimiento de las cuerdas vocales moldea el sonido emitido). Toda tecnología similar que pudiesen compartir sería mejor recibida que abastecimientos de guerrilla.
- ¿Adiestramiento, en que tipo de habilidades?
- ¿Que tipo de información, y hasta que nivel, están en posición de compartir?
 1. ¿Información privilegiada bursátil? ¿Secretos industriales? ¿Informes de grandes fortunas?
 2. ¿Datos personales de la ciudadanía?
 3. ¿Filtraciones políticas?
 4. ¿Información militar? ¿Secretos del Kremlin? ¿Información referente a la seguridad de los líderes nacionales?

- Si les van a aportar financiación. Los Insurgentes tienen gastos. Les interesa saber si sus nuevos aliados pueden mecenas su movimiento.

- Si les pueden facilitar una red de contrabando. Los insurgentes no tienen demasiadas necesidades de transporte, pero sí de almacenaje discreto. ¿Pueden sus camaradas facilitar el transporte y/o almacenaje de mercancías?

- ¿Que grado de unión se establecería? Este punto es de vital importancia para la Insurgencia.

- ¿Se tendería a actuar juntos? ¿O se colaboraría en **necesidades concretas**?
- ¿Se definirían obligaciones y derechos por las dos partes? ¿O sería un **entendimiento informal**?
- ¿Se establecería liderazgo sobre los Insurgentes? ¿O sería una **relación horizontal**?
- ¿Miembros de una organización accederían a la otra? ¿O solo habría **comunicación respetando las estructuras de cada organización**? ¿Sería comunicación abierta, o **a través de personas clave**?
- ¿Se pediría compartir plenamente toda la información?
- ¿Habría **acciones conjuntas** sobre el terreno? ¿Sería en grupos diferenciados, contra el mismo objetivo? ¿O se podría crear un grupo operativo mixto?

Esta es una primera ronda de preguntas para conocer que opciones a negociar tienen.

Una vez esté respondido lo que podrían, o no podrían aportarles, los Insurgentes intentarán pactar las condiciones concretas (sabiendo ahora que pueden sacar). Intentarán sacar todo lo que puedan (lógicamente). Interpretar esta negociación es la clave de este módulo. Los Insurgentes están interesados, por orden de prioridad, en las siguientes áreas;

1. Información sobre la seguridad de los líderes nacionales
2. Tecnología “experimental”
3. Red de comunicaciones
4. Armamento pesado
5. Financiación
6. Red de contrabando
7. Adiestramiento



Realmente los 2 últimos puntos no les interesan, y el cuarto y quinto estarían dispuestos a no conseguirlos, si eso les ayuda a obtener sus 3 primeras prioridades. Mas que esto, el problema que podría haber es que como requisito indispensable, los Insurgentes exigen que la colaboración se de en ciertas condiciones (las que salen en negrita). Si la colaboración no es de la forma que ellos entienden (las negritas) no podrá haber alianza. Para lograr esto, quizás deban de rechazar algunas de sus peticiones, por eso es una negociación... Por otro lado, ellos saben tras las reuniones previas que poco pueden aportar a una organización como la que parecen representar estos hombres, por lo que no tienen elementos de negociación que sus contrapartes no puedan rechazar. Los Insurgentes saben que negocian desde la

posición del débil, pero también saben que no necesitan ganar nada para poder seguir haciendo lo que llevan desde el 91 haciendo, por lo que no van a abandonar el modelo de colaboración que ofrecen. *(Irónicamente, los Insurgentes tampoco saben que los PJs no querrán volver ante Gutenov diciendo que no han cerrado el pacto... y eso es algo que sin saberlo, juega a su favor)*

Rolea la negociación, pero recuerda que los jugadores deberían interpretar a sus PJs, contando con sus habilidades sociales, no negociar lo mejor que puedan, y expresarse lo mas carismáticamente que sean capaces como jugadores. Juega la conversación en primer persona pero introduce las habilidades sociales del juego para que las mecánicas tengan relevancia (si es lo que quieres) y no se convierta en un “vivo de mesa”

Habilidad	Dificultad	Utilidad	Habilidades sustitutivas
Empatía	La Farsa del contertulio (Opuesta)	Intuir mentiras	
Farsa	La Empatía del contertulio (Opuesta)	Mentir	
Empatía	La Farsa del contertulio (Opuesta)	Intuir la valoración del contertulio sobre tu oferta, si pretende ser opaco	Negociación
Farsa	La Empatía del contertulio (Opuesta)	Ocultar tu opinión sobre la oferta recibida	Negociación (+2 dif)
Empatía	2	Intuir la valoración del contertulio sobre tu oferta, si no lo dice	Negociación
Negociación	3	Estimar los objetivos de tu contertulio, si no lo dice	Empatía (+2 dif)
Negociación	La Negociación del contertulio (Opuesta)	Estimar los intereses de tu contertulio, si pretende ocultarles	Empatía (+2 dif)
Expresión	La Percepción del contertulio	Charlatanería, hablar para consumir tiempo...y que el otro no se de cuenta	Negociación
Expresión	1	Rebajar la hostilidad	Negociación (+1 dif)
Negociación	La Negociación del contertulio (Opuesta)	Hacer que una oferta suene bien	
Negociación	2	Que se intuya que es tu oferta máxima	
Intimidación	El Carisma del contertulio	Que tu interlocutor vea una amenaza en tu discurso...pero no tenga claro si es cosa tuya o suya	Expresión (+1 dif)
Negociación	La Voluntad del contertulio	Lograr que quien ha roto la negociación vuelva a sentarse	Expresión Liderazgo (+2 dif)

- Fabricación irrastreable (Fabricado en el NGL, usa el [IMEI](#) de un viejo [Iridium 955](#) del 2008)
- Invinculable a nadie (El supuesto Iridium 955 factura a una línea mantenida desde una cuenta numerada suiza)
- Llamadas a través de satélites [Iridium](#) (Llamadas caras, pero rastreables solo operando sobre la red de 66 satélites. Se puede hacer, pero uno se aparta de la red mundial)
- Discreto botón lateral que acopla/desacopla su batería de ion de litio en el interior de la carcasa, al instante. Esto no encenderá la terminal, pero si la apagará al instante e impedirá que sea rastreada absolutamente.
- Alta seguridad (Software del NGL, no se puede instalar nuevo software)
- Disco duro de 4 TB, 3 núcleos de 2 GB, 2GB de memoria.
- Cifra su contenido con [claves de un solo uso](#) (lo que reduce a la mitad el uso hábil de su disco duro)
- Cifrado de llamadas ([cifrado asimétrico elíptico](#) de 2048 bits, muy superior a los que existen en el uso público)
- Ligera capacidad sumergible
- Resistencia a PEM apagado
- Almacena el contacto de la carcasa, permitiendo revisar un histórico de los momentos en que ha sido agarrado. Estos contactos son scaneados y se guarda si es detectada la huella en cuestión.
- Identifica con su cámara rostros previamente introducidos. Configurable requerir esta identificación para las acciones que se definan.

Los sistemas de clave pública son comunicaciones entre 2 terminales. Con una clave publica asociada a un número, al llamar a ese número, la conversación viaja cifrada hasta el terminal donde solo con su clave privada (¡esperemos que sea secreta, por que la pública se entrega a todo quien la necesite y es siempre la misma!) puede descifrarse para entenderse. Como simultáneamente sucede lo mismo en sentido contrario, con un leve retraso (por el cifrado y descifrado constante) la comunicación queda segura ante intercepción si no se tienen ambas claves.

El número es (aunque esta información no se les ha dado a los PJs) el número de contacto con un Analista de Mando que ha sido nombrado como interlocutor de Embajada Roja, siendo desplazado con 2 agentes de sistemas a la subestación 4-2, en previsión de que lo peor pasase y externos lograsen ubicarlo (Así se mantiene oculta la estación 1 en el peor de los casos, comprometiendo como mucho la 4). Esto es el abc de la contrainteligencia, pero tras [el escándalo de la estación 22 hace unos días](#) Embajada Roja va a ser mucho mas prudente si cabe. La idea es en la medida de lo posible realizar los contactos fuera, en lugares que no señalen la zona de la subestación.

5.3- A distancia

Esta escena se solapa con 4.3. Habíamos dejado al equipo Beta de La Agencia en el Club Versia 1.0 con su posición tomada, intentando que el servicio no se enterase de lo que estaban haciendo. Esa situación se mantiene. Esta escena es principalmente una división relativa a lo que escucharán o no.

El intentar mantenerse escondidos del servicio todavía deberán hacerlo. Probablemente sea un no parar de montar los rifles de vigilancia, desmontarlos, disimular, volver a montarlos, seguir escuchando... 4.3 y 5.3 básicamente son la misma escena. Simplemente, ahora que has leído 5.2, desde la óptica de Embajada Roja, puedes hacerte una idea de lo que se podrá escuchar desde el Versia. (Motivo por el que esta escena se presenta después). En 5.2, se presentan subrayados los conceptos de la conversación, por si te ayuda a llevar un orden. Igualmente, al escuchar la conversación tocando ciertos temas, puedes reciclar las tablas de conocimiento para ver que saben los PJs sobre el tema (Ojo, en la tabla de Putin, con dificultad 3 y Crítico, no sirve el resultado, ya que no hay forma de saber a lo que Embajada Roja tiene acceso o no, apenas les conocen, pero por lo demás las tablas son perfectamente reutilizables)

El reservado se encuentra en un segundo piso, a unos 3 metros de altura sobre la calle, lo que ayuda a disimular desde la calle los rifles de vigilancia ante inocentes peatones. No habiendo edificios enfrente, la discreción es todavía mayor, pero no estaría de más que se preocupasen un poco de no ser vistos. No necesitan abrir su ventana, ya que el rifle está acostumbrado (se cuenta en la dificultad el funcionar en ciudad traspasando dos ventanas cerradas, así que podrán operar desde dentro. Les separan 500 metros de su objetivo, en una zona no especialmente ruidosa para ser una ciudad, por lo que la dificultad de una tirada de Dispositivos es de 0 para enfocar y ecualizar correctamente el audio, pudiendo escuchar y grabar las conversaciones (que es de lo que se trata, para estudiarlas).

Algunos modificadores posibles a la dificultad;

Abrir la ventana: -1

1 persiana bajada: +1

2 persianas bajadas: Fallo automático

Objeto interrumpe la visual: Fallo automático

Música en la sala espiada: +1

Los espiados susurran: +2

Lluvia: +1 (+2 si es fuerte)

Viento: +1 (+2 si es fuerte)

Granizo: +2

Una tirada con éxito, fijara el enfoque de la parabólica para el audio, pero los controles del zoom de vídeo son independientes, siendo otra tirada independiente que no afecta (el cañón del rifle realmente son dos, que, aunque adosados, se calibran independientemente ya que es común querer variar el foco de la imagen una vez el área escuchada se tiene enfocada.

Realizar zoom sobre los rostros de la gente solo dependerá de su posición, y de que su rostro tenga visual, siendo la tirada de Dispositivos de dif. -3 para quienes están enfrente (4), -1 para los que están de lado (2), e imposible para los que están de espaldas (4), salvo que se levanten al baño, y ofrezcan un primer plano al volver, o similar (-2 en ese momento). Decide como están sentados a discreción.

Si el rifle se desarma (p.ej por que va a entrar el servicio) lógicamente es necesario repetir las tiradas.

Una vez capturada una voz, o un rostro, puede pasarse a otro portátil (preferentemente el del “Facebook” para preprocesarse el patrón y enlazarse con el software “Facebook”, que puede lanzar una búsqueda en las bases de datos de La Agencia (no van en su disco duro, si no que el sistema tiene permiso de acceso a las bases de datos, aunque no libre, p.ej, solo durante las horas de la misión, a un nivel elemental, o como consideres) para detectar sus datos y la información disponible sobre él (que debería ser amplia).

Las búsquedas con el “Facebook” puedes entender que toman 3d6 minutos.

El preprocesado es una parte importante, y requiere un chequeo por parte de un agente (Vigilancia a -3, Dispositivos a -3, o Informática, a -2)

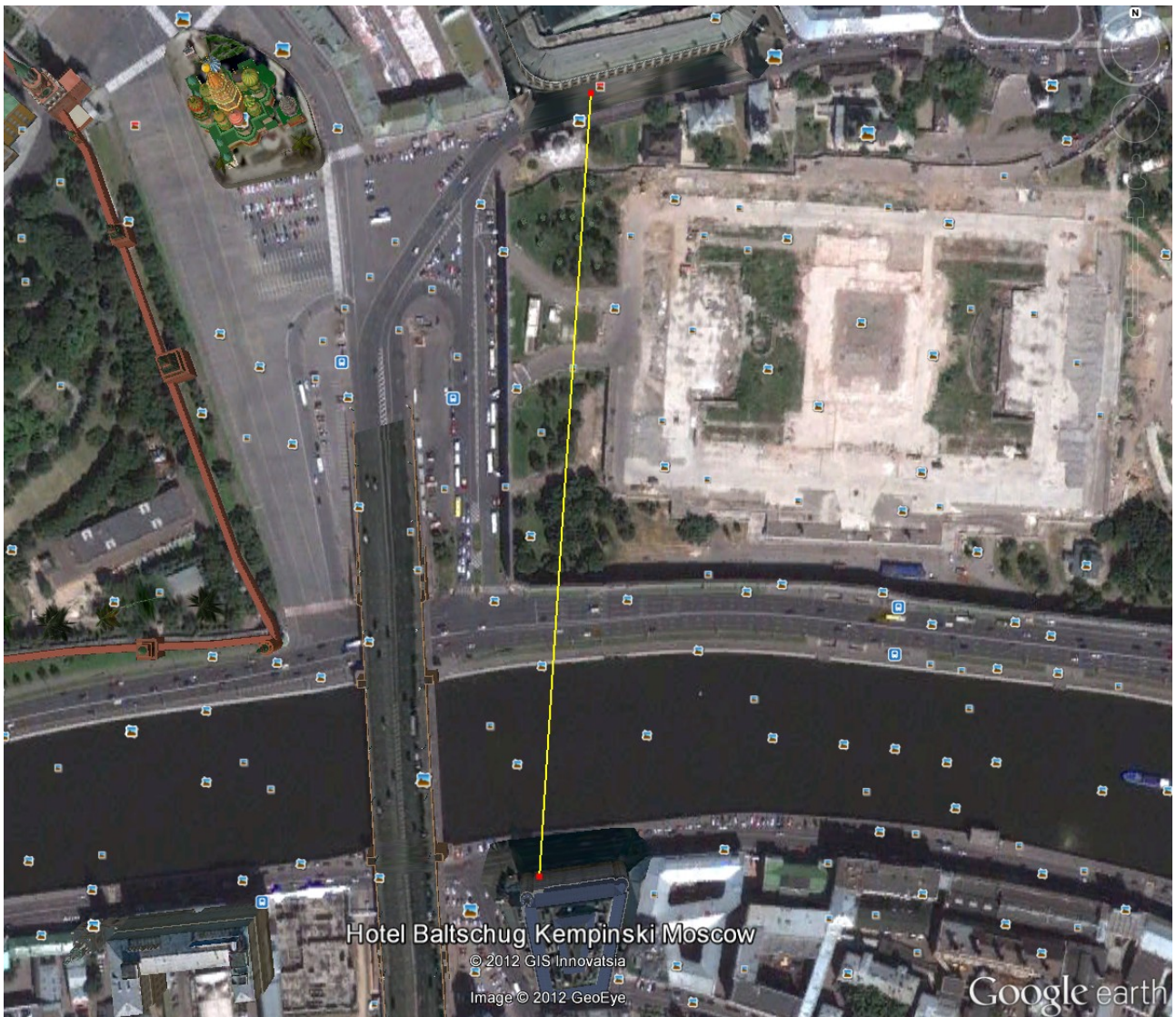
Si este chequeo se falla, el “Facebook” buscará durante 3d6 minutos hasta avisar que “Es posible que la calidad de la pista suministrada sea deficitaria. Se continua la búsqueda” para finalmente no encontrar coincidencias. Con un beneficio, el preprocesado es tan bueno que la búsqueda solo tardará 2d6 minutos. Con un crítico, se reduce a 1d6 minutos. Con una pifia la búsqueda tardará 3d6 minutos...pero el procesado ha sido tan malo, que ha convertido el registro prácticamente en otro, el software funcionará bien, pero encontrará otra identidad, de alto parecido, a la que ha reconocido como la buscada (“¡¡El sistema es sólido, la jodió el agente!!” dirán en el laboratorio)

En el caso de los agentes de Embajada Roja, será imposible localizar la autentica información de los visualizados (Legalmente Inexistente) si no que se accederá a un impoluto expediente, para nada sospechoso ([Identidad Falsa](#)). En el caso de los insurgentes, que han estado monitorizados, se poseerán registros de voz, mientras que en el de los agentes de Embajada Roja, mientras usen sus filtros de voz, su voz es la de sus viejos compañeros, a todos los efectos. Al no existir estos registros vocales, no podrá saberse de quien son estas voces, todo hará pensar que se trata de la voz de estos rostros, pero como los Insurgente (Ver 5.2) han comentado que hablan con otras voces, cabe suponer que estas voces que están grabando no son las de estas identidades. Por supuesto, La Agencia no dudará a partir de ahora en monitorizar a estos hombres, por lo que pronto tendrá sus autenticas voces, incluso mas información, como posiblemente [la ubicación de su base](#), pero eso es otra historia, y deberá ser contada en otra ocasión; el eterno ciclo de la inteligencia y la contrainteligencia, la guerra invisible entre Embajada Roja y La Agencia. De hecho, probablemente La Agencia lance filtros con estas voces a la red de telecomunicaciones mundial hasta ubicar las personas que las poseen, cazando así dos por el precio de uno, y extendiendo y extendiendo la telaraña de la que ir tirando.

Un problema que los agentes podrían tener como hemos dicho sería el ocultar lo que están haciendo si entrase algún miembro del servicio. Los guardapuestas funcionan bien y están testeados, pero cualquiera que camine al otro lado de la pared los hará saltar, cuando quizás no plantee un problema para los agentes (mira los guardapuestas en 3.3). Juega con esto según como tengan configurados los guardapuestas, no permitas que montar una sala de espionaje en un reservado de un restaurante se convierta en algo tan sencillo como cerrar la puerta.

Recordando que [una toma es de entre 5 y 15 segs](#) (tomaremos 10 segs como referencia) si uno se da prisa, los rifles de vigilancia se sacan del maletín en 1 toma y se montan en otras 4. Se desarmen en 2 tomas, y se guardan en su maletín en otras 2 tomas. (5 tomas, para sacarlo, 4 para guardarlo, de un maletín cerrado a montado y operativo, o viceversa, pero dividido en dos partes)

Se puede realizar un chequeo de destreza a dif. 1 en cada una de las dos partes del proceso, para reducir a la mitad las tomas necesarias (siempre mínimo 1 toma, mínimo 2 tomas para todo el proceso)



La línea de tiro es relativamente buena del Versia al Kempinski. Tiene el problema del enorme cartel publicitario, que bloquea una buena parte de la fachada del hotel, pero dado que la reserva es el quinto piso, ha habido suerte, quedando por encima de la altura del cartel.

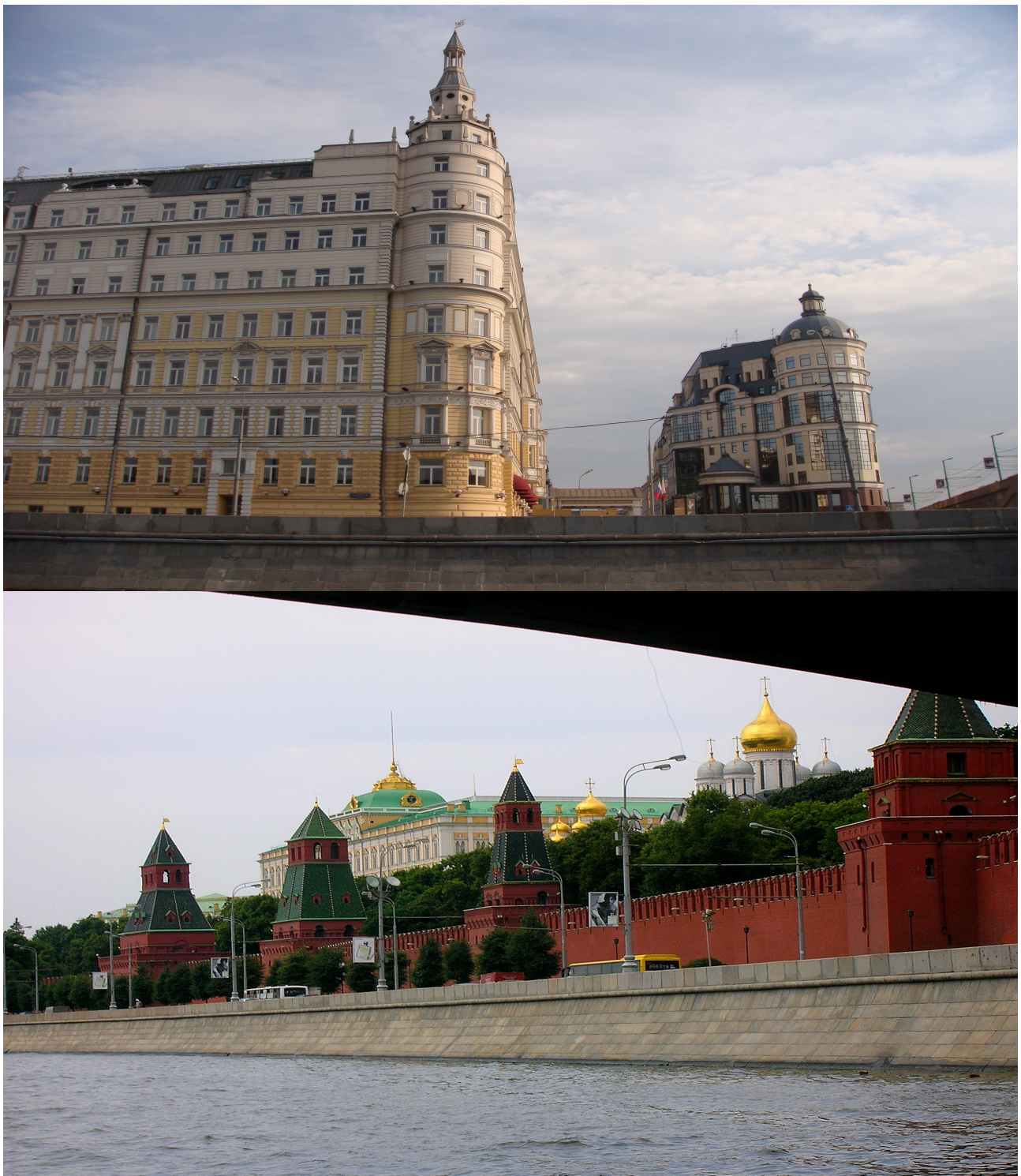
Error (comprensible, ni se lo han planteado) por parte de los Insurgentes no prever esta clase de tecnología, pues no pueden creer que un micrófono direccional pueda tener tal alcance. Pero igualmente no se ha indicado ninguna tirada de táctica para los agentes de Embajada Roja en 4.2, ya que tampoco tendrían que conocer tecnología similar (los [micrófonos direccionales](#) son de unos 100m), y por que quizás no quieras añadir la complicación (y posible ruptura de negociaciones) de empezar a discutir si esta sala es válida, si francotiradores, si catalejos...

Entrando en ese grado de paranoia, las reuniones serían siempre en bunkers bajo tierra, nunca se usarían telecomunicaciones, comprobarías el ADN hasta de tu padre (las máscaras existen, te la pueden estar colando con un operativo de suplantación) Preguntate si ese es el estilo de juego que quieres para Eyes Only, o si en tu juego los agentes [asumen ciertos riesgos](#).



En cualquier caso, si te parece debido, debería ser fácil darse cuenta (Táctica dif -2) que la ventana de la sala les deja expuestos a francotiradores. A mayores, la entrada al hotel da al Moscova. También sería necesario considerar las posibilidades de que un hipotético (e inexistente) asesino disparase desde la otra orilla, a unos 100 metros con un arma larga, y huyese por la otra margen, quedando fuera del alcance hábil de las pistolas y lejos, debiendo cruzar el puente solo para llegar hasta él.

Nótese además que el puente no nace en el borde de las orillas del Moscova, si no que se debe caminar hacia el interior para acceder a él (el puente tiene unos 415 metros, no solo los 100 del Moscova). A efectos prácticos, para cruzar por el puente los 100 metros del Moscova, habría que recorrer unos 800 metros desde la puerta del hotel. Buena ventaja para el hipotético atacante si deseara huir.



6.- ¡¡ESTO ES UN ATRACO!!

Otra cosa que podría pasar, es que surgiesen altercados durante la negociación.

El módulo contiene nula acción, como se habrá visto, por lo que algo que puede suceder durante la negociación de los Insurgentes y Embajada Roja, solo si el DJ quiere introducir este elemento, es que unos atracadores inocentes y ajenos totalmente al mundo de la inteligencia, aparezcan en escena para complicar la cosa.



Cosas de la mafiya. Podrían aparecer en el Kempinski, o en el Versia, según donde te interese animar tu partida. Serán simples atracadores que habiendo estado hace unos días para reconocer el lugar, ahora aparcan delante de él, y entran al asalto con pasamontañas, AK47, y organizados, a sacar todo el botín que puedan.

Si los sueltas en el Kempinski podrían ser una molestia para las negociaciones (además de sembrar la desconfianza), podrían incluso pedir que se vacíen bolsillos pretendiendo quedarse con el móvil. Si los sueltas en el Versia, no respetarán la privacidad de los agentes, desde luego.

La militsia deberían de ser quienes tuviesen un menor tiempo de respuesta, pero habiendo AK47 implicados, una pareja o dos de la OMON aparecerá en escena. (Si hubiese toma de rehenes, o si se percibiesen indicios para pensar que cuentan con formación militar, que la tienen, la situación directamente la manejaría la OMON, desplegando si tienen tiempo un cerco, e incluso francotiradores.



A la OMON ya la vimos en el preludio en acción, son el cuerpo militarizado para estos casos de la militsia, su lema, sirva como carta de presentación, es “No conocemos la piedad, y no concedemos ninguna”, por lo que su tendencia a disparar sobre delincuentes armados con subfusiles si hay riesgo para los civiles es conocida. Esto lo propios atracadores lo saben, y como quiera que la toma de rehenes al final les arrastra a una escalada de riesgo, su intención debiera ser entrar y salir en unos pocos minutos vaciando la caja registradora, controlando a los clientes, y aprovechando a vaciarles lo que puedan.

Es un suceso que obedece a la única pretensión de introducir un enemigo tangible en la trama si lo necesitas, y la oportunidad de soltar unos tiros si el módulo es demasiado tranquilo para tu estilo, sin por ello dejar de ser un problema para los PJs, ya que, aunque reduzcan o eliminen a los atracadores, toda la atención que atraigan sobre si mismos juega en su contra, realmente.

La aparición de los atracadores (4, o los que necesites) puede ser un mero alargamiento de la partida, un combate que cause bajas, o una escena que gire el guión de la partida, quizás incluso con los PJs persiguiendo a los asaltantes en su huida en coche por las calles de Moscú. Se presenta aquí sin pretender disimular lo que es; una opción complementaria libre para quienes vean muy soso este módulo.

Si quieres convertirlos en combatientes más duros, puedes equiparlos con chalecos antibalas. Asumiendo que los PJs van armados solo con pistolas, su CP será A, por lo que si decides vestir a los asaltantes con chalecos antibalas, deberían ser de tipo A, (recibirán el daño de las pistolas como contundente). Puedes también dotarles de chalecos de tipo B (mas pesados, como el Kevlar) pero en ese caso las pistolas no podrán herirles salvo que les impacten en zonas no protegidas.

Si optas por introducir esta escena, podrías acompañarla musicalmente con [Garbage – Number One Crush](#), la entrada de los asaltantes, y con [The crystal method – Weapons of mass distortion](#) en caso de iniciarse hostilidades.

Asaltantes encapuchados



AGUANTE 2 CARISMA 1 DESTREZA 1 FUERZA 2
INTELECTO 1 PERCEPCIÓN 1 VOLUNTAD 2

Alerta 1 Armas cortas 0 Armas largas 0 Pelea 1 Bajos fondos 0 Atletismo 1
Discreción 1 Seguridad -1 Cerrajería -1 Automóvil 0 Intimidación 2 Juego 0
Maña 0 Farsa 0 Su Oficio -1 Informática -3 Mecánica -2 Inglés 1 Ruso 1

Puntos de Drama: 1

Decidido, construido con 25 puntos



7.- MISIÓN CUMPLIDA

Keoki - Majick

Finalmente, tras entregar el móvil (si juegas con Embajada Roja), o tras ver como esto sucede (si juegas con La Agencia), la reunión terminará si se ha llegado a buen puerto, o los comensales se marcharan sin haber cerrado un trato. En cualquier caso, la misión ha terminado, con mayor o menor éxito. Solo queda regresar a la Estación, en el caso de Embajada Roja, o al Moscow Hotel, en el caso de La Agencia, para preparar el regreso al día siguiente.

Las circunstancias que pueden hacer que el operativo fracase son pocas;

- **En el caso de Embajada Roja**, la negociación, si se denigra a los Insurgentes de Kiev hasta el límite de su autoestima, o se les presiona en extremo, por manejar mal temas políticos, o por circunstancias mal controladas que se vayan de las manos a los jugadores. En principio poco hace falta para cerrar una alianza con los Insurgentes, pero uno nunca sabe, la negociación podría salir mal.

- **En el caso de La Agencia**, podrían ser descubiertos por el servicio del Versia. El servicio del Versia no va a empeñarse en que no se realice el espionaje, es mas, probablemente solo intuya lo que esos extraños rifles hacen, pero desde luego va a pedir explicaciones, y va a llamar a la militsia si es necesario ante unos ejecutivos de Gazprom tan extraños, que se encierran en un comedor a hacer a saber qué por la ventana de su club. De todas formas, manejando la situación con discreción ante el resto de clientes, y el debido dinero, el club Versia no tiene ningún problema en tapar este asunto...y meter a Gazprom en su lista negra para el futuro. Que Embajada Roja acabe por enterarse, o no, de que han sido espiados, es otra historia que deberá ser contada en otra ocasión.

La misión de La Agencia también podría fracasar si al manipular los rifles de vigilancia las tiradas son malas en general, y no se consigue una amplia grabación de lo hablado. Se espera lo contrario, que algunas tiradas se fallen, no que se fallen la mayoría.

Con la misión mejor o peor cumplida, los equipos regresaran a sus agencias a afrontar las consecuencias de su trabajo.



7.2- Regreso a la Estación 1

Si juegas con Embajada Roja, tras terminar la reunión solo resta regresar a la estación 1. Deberían desperdigarse por el metro, como llegaron, para salir lejos y ser recogidos juntos o separados por su(s) transportes.

Esto tiene la ventaja de evitar hipotéticos seguimientos satelitales al perderse en el metro, y humanos, al ser recogidos en vehículos. La única forma de seguirles sería a pie en el metro, coordinándose con un transporte enemigo que rápidamente recogiese a los perseguidores al salir del metro tras los PJs para continuar el seguimiento. También convendría que los PJs se asegurasen de no portar rastreadores que pudiesen guiar a sus enemigos hasta la posición de su base. Por mucho que la estación cuente con medidas antirastreo, si se ha rastreado el camino hasta ella...

Naturalmente los Insurgentes no han jugado sucio, pero si vas a jugar la vuelta a la estación, estos procedimientos no estarían de más. Si no, simplemente puedes usar una transición, quizás con los agentes bajando por la escalera del Kempinski para encontrarse bajando también una escalera ya en la estación.

Realizada la reunión, y alcanzado (o perdido) una alianza solo queda presentar el pertinente informe en Archivo (extensos, cosa de 2 horas, se puede hacer un chequeo de expresión para valorar la calidad del informe), y presentarse después ante Mando (Gutenov) en la misma sala de reuniones 4 donde todo esto comenzó (Ver 3.2)

Gutenov irá leyendo al vuelo los informes de los PJs, y toda duda que le causen se la consultará personalmente (ten en cuenta que ha seguido la operación desde aquí como responsable). Opine lo que opine de la ejecución de la misión, no entrará a comentar ahora, es más, se tomará 2 días para evaluar. Ya se ha dado cuenta de su error al ni siquiera buscar reservas en los alrededores en esa hora preveyendo que el National Moscow no fuese el destino final, (Ver “El error de Gutenov”) pero tampoco dirá nada sobre esto (la procesión va por dentro, no es indiferencia).

Si los PJs le achacan su error, responderá escuetamente que *“Constará en el informe”*, lo cual será verdad, se lo tiren en cara o no.

Una vez la reunión termine, la misión queda archivada, aunque las consecuencias están por venir.

Si la alianza se ha perdido, Gutenov recomendará la eliminación de los agentes, salvo que exista buen motivo para justificarlo. Gutenov perderá en este caso su ventaja “Reputación”, pero se le

permitirá vivir en vista de su excelente trayectoria.

Si el pacto llegó a buen puerto, y además los PJs actuaron no solo bien, si no realmente bien, el informe de Gutenov contendrá una nota positiva, por lo que los agentes tendrán “un punto positivo” para ser perdonados si en el futuro se ganasen la eliminación.

Si el pacto llegó a buen puerto, pero los PJs actuaron mal, están de suerte, por que dado su error y su fuerte autocritica, Gutenov no recomendará su eliminación, aunque si dará una mala valoración de ellos



El informe naturalmente es privado, con acceso restringido a Mando, y no podrá ser consultado por agentes. Casi una semana después, cada agente recibirá un disco en el que figura la valoración de Gutenov sobre su papel concreto en la misión, señalando sus principales aciertos, fallos, y los comentarios que Gutenov considere oportunos. Si planeas continuar jugando con Embajada Roja, es mejor que prepares esta información y la entregues en una sesión de juego futura. Quizás incluso después de haber cursado otra misión.

También podría suceder que al cambiar del Moscow National al Kempinski (ver 4.2), al no contar con ello, los agentes no puedan controlar la situación y sea su negativa a cambiar de escenario lo que rompa las negociaciones. En ese caso, la responsabilidad de Gutenov es mas clara, y no dudará en recomendar la eliminación del grupo (deberían ser capaces de poder controlar un cambio de escenario, e incluso si algún agente lo intentó, la idea es enviar el mensaje de que el grupo se responsabilice) para después anotar su fracaso en el análisis, y proceder a ingerir su Muerte Súbita como máximo responsable de la operación, [tragándosela y muriendo inmediatamente](#) tras enviar su informe.

7.3- Regreso a La Agencia

El equipo de La Agencia solo tiene que informar cuando los Insurgentes de Kiev y los agentes de Embajada Roja dejen el Kempinski, y la misión se da por finalizada. No habrá ningún problema en volver al Moscow Hotel, pasar el día, y tomar un avión al día siguiente de regreso a su base.

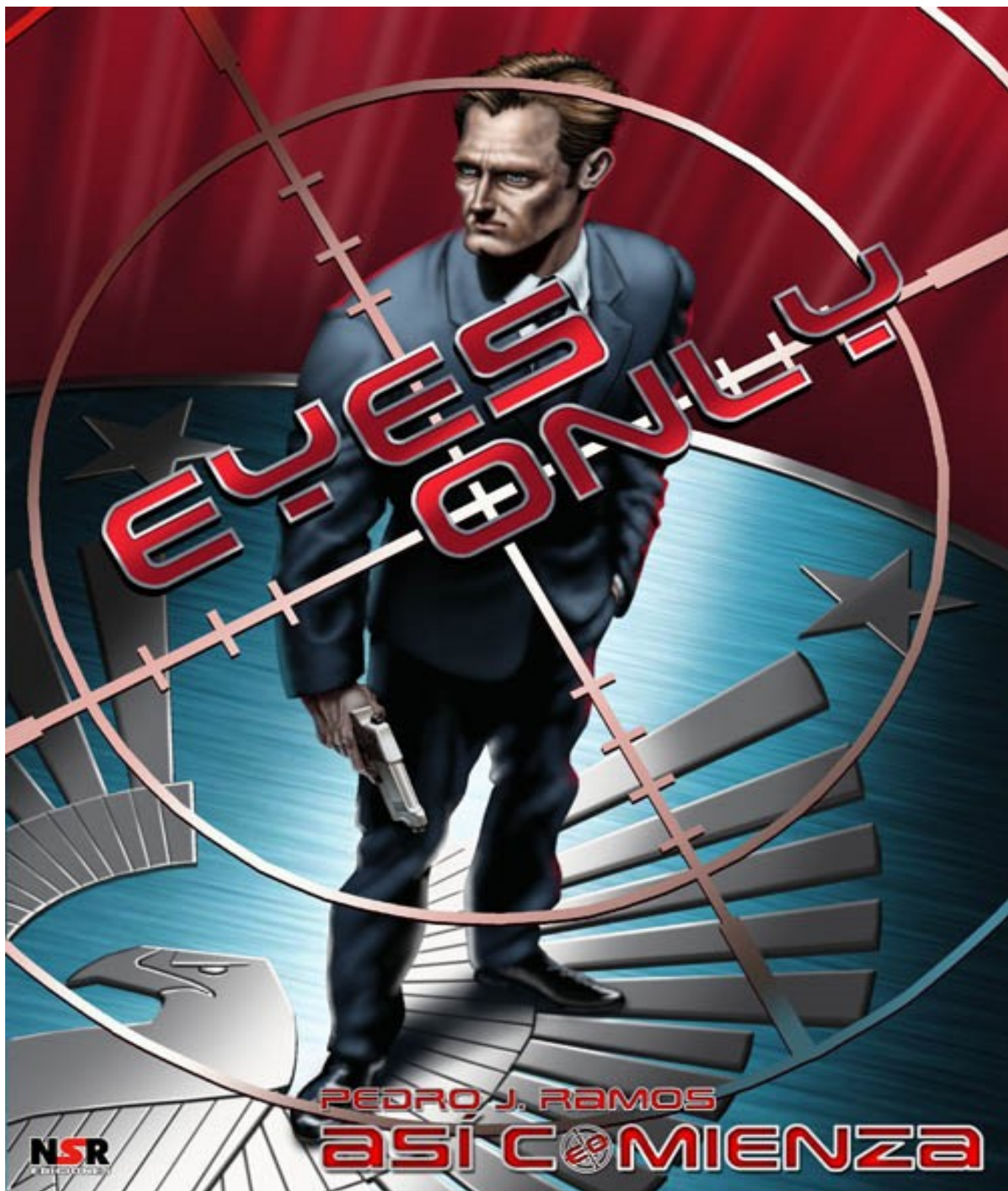
En este intervalo, sería recomendable usar internet para enviar por los canales de entrega seguros sus grabaciones a su oficina, por lo que pudiera pasar por el viaje. El vuelo de regreso será seguro en cualquier caso, pero conviene velar por la información conseguida.

Ya de vuelta en sus oficinas, su superior (Ver 3.3) recogerá el equipo, con especial atención al “Facebook”, y a donde se encuentre grabada la información, y la entregará para su análisis. Solicitará informes exhaustivos a los agentes antes de poder retirarse, y salvo que se hayan producido incidentes necesarios de comentar, o sus informes le creen dudas al día siguiente cuando los estudie, no habrá nada más que decir.

La misión termina aquí, pero nuevas oportunidades se abren. Según la cantidad de información que se traiga, los análisis de La Agencia revelarán más o menos datos de Embajada Roja. En cualquier caso, comenzará a través de la [escucha electrónica](#) una vigilancia invisible de los sujetos detectados en estas grabaciones, y La Agencia intentará tirar del hilo sin prisa para ir dibujando la telaraña completa de la “agencia rusa” enemiga.

Pero lo que suceda en esta guerra de contrainteligencia, serán otras historias. También queda por analizar la información encriptada recogida de la estación de Lyon hace unos días. Si esta operación ha salido bien, marcará un punto de inflexión en la guerra con Embajada Roja, quizás logrando romper el secretismo que envolvía a esta agencia fantasmal desde la fracasada operación de 1994. Y cuando en el futuro se estudie la historia de Embajada Roja, será el equipo Beta el que figure como quienes capturaron la conversación que permitió comenzar a espiar a Embajada Roja.

Pero mientras eso sucede, Embajada Roja tendrá una nueva alianza con los Insurgentes de Kiev, a quienes usará para sus intereses en territorio de la vieja URSS, como una pantalla de peones tras la que ocultarse.



Por Tzimize
mousejouse-tzimize@yahoo.es
slangonly.blogspot.com