

# ASALTO A LA ABADÍA.

## 1.- Especificaciones iniciales.

Esta aventura está pensada para ser jugada con 4-6 jugadores con una experiencia media. Será necesaria la utilización del libro básico *Comandos de Guerra* y algunos datos accesorios sobre armas y vehículos se podrán encontrar en *Duce*. Supondremos que forman parte del bando aliado, si bien su nacionalidad concreta carece de importancia.

## 2.- La misión.

La aventura comienza con una reunión en una habitación del Ministerio de la Guerra en Londres. La misión que se les encomienda es, en principio, sencilla. Nos encontramos a día 31 de mayo de 1.944 y el desembarco es inminente. Se les informará que las tropas aliadas realizarán un desembarco en las playas del paso de Calais el día 8 de Junio.

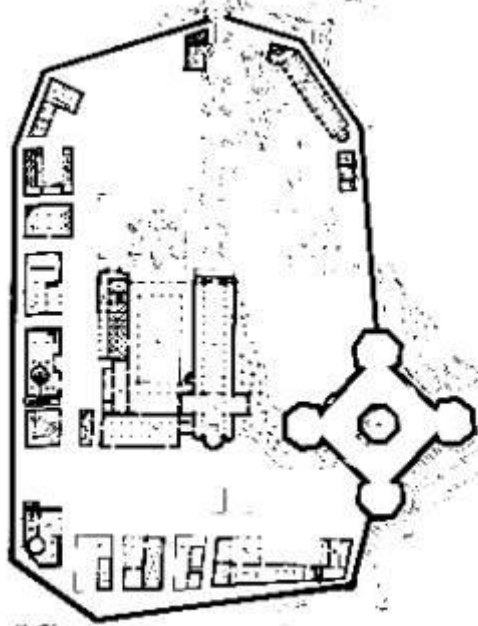
Su objetivo consiste en destruir una estación de radar situada cerca de la ciudad de Boulogne Sur Mer, en el paso de Calais. Dicha estación controla toda la zona Calais-Dover y no puede ser alcanzada por la aviación debido a que se encuentra en el interior de una abadía benedictina situada en las afueras del pueblo (ver plano de la abadía). La estación debe ser destruida el día cuatro, si la eliminan antes podría ser sustituida o reparada, si la vuelan después sería demasiado tarde.

Se debe dar libertad total a los Pjs. Para elegir el medio para alcanzar la zona de la misión, lanzamiento en paracaídas, desembarco en lancha o incluso la ayuda de un submarino. Pueden incluso solicitar ser depositados en otro lugar e intentar alcanzar el pueblo por sus propios medios. Únicamente hay que tener en cuenta los niveles de riesgo de cada opción y colocar los obstáculos adecuados. Recordar al Dj. Que los alemanes esperan un desembarco aliado inminente, por lo tanto desde Biarritz a Holanda hay alrededor de medio millón de hombres en estado de alerta. Eso sin contar las divisiones Panzer concentradas en Calais y en Normandía.

Obviamente el desembarco fue en Normandía el 6 de Junio y no en Calais el 8 , pero eso es algo que los PJ. No pueden saber y por tanto se trata de una información que no podrán utilizar. Si les interrogan estarán convencidos de que el desembarco se producirá en Calais, cualquier utilización de otro tipo de información que sea conocida por los jugadores, pero no por sus Pjs. debe ser evitada.

Es importante que durante la entrevista su superior insista en la importancia del secreto y en el hecho de que nadie debe descubrir su misión, se debe aclarar que si alguien lo descubre debería ser eliminado.

### **3.- El desarrollo.**



#### **3.1.- La llegada.**

Lo que los Pjs. No saben es que el Alto Mando ha decidido atraer la atención sobre la zona de Calais y que por tanto un agente doble ha filtrado la información de la llegada y su plan para hacerlo. Debido a esto, elijan el método que elijan les estarán esperando.

Nada más poner el pie en tierra una serie de focos los deslumbrarán y los conminarán a rendirse. Si no lo hacen, dispararán inmediatamente. Después de la primera ráfaga volverán a preguntar, es importante que el Dj los convenza de la inutilidad de la resistencia, para ello puede

hacerles ver la fuerza de los atacantes, un pequeño camión con capacidad para ocho soldados más el conductor y el acompañante (Opel 6.700) y un vehículo de mando (Kfz 11) con un conductor y un oficial.

Es recomendable que sólo capturen a dos o tres de los hombres permitiéndose escapar al resto (recomiendo tiradas ocultas para permitir una o dos huidas)

#### **3.2.- El pueblo.**

Los soldados introducen sin muchos miramientos a los presos en el camión y comienzan el camino al pueblo más cercano (supongo que a Boulogne Sur Mer), este pueblo será pequeño, de unos cientos de habitantes, cuenta con una plaza central en la que se encuentran el ayuntamiento, (ahora cuartel del ejército alemán), la escuela y una fuente seca en el centro. El resto del pueblo está formado por multitud de callejuelas pequeñas y estrechas, donde el desarrollo de un tanque se verá muy limitado (el mismo estilo de pueblo que el que se puede ver en la película “Los violentos de Kelly”).

Los presos son conducidos inmediatamente al cuartel y encerrados en uno de los sótanos. Si sus compañeros en el exterior no consiguen rescatarlos antes o si ellos no escapan por propios medios, a primera hora de la mañana se les llevará uno a uno a presencia de un hombre de las SS y serán interrogados para confirmar la veracidad y la fiabilidad del agente doble.

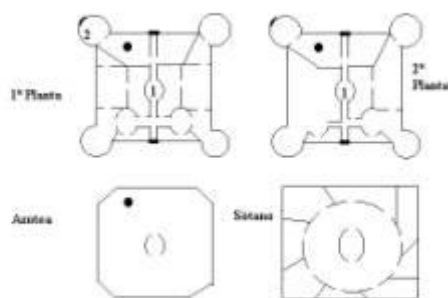
He preferido no introducir ni un mapa de pueblo ni del cuartel, respecto al pueblo llega con lo ya comunicado, y respecto al cuartel ver que es un ayuntamiento reconvertido, por lo que el piso inferior contiene algunas oficinas y habitaciones y unas grandes escaleras para subir a los despachos de las personalidades, que es donde se

realizará el interrogatorio, los sótanos son archivos y celdas a los que se accede por una escalera secundaria desde las oficinas. El cuartel está vigilado por dos soldados armados en la puerta principal y dos soldados con una ametralladora en el tejado, además hay un soldado en la puerta de cada celda y un cambio completo de la guardia de las celdas en una habitación del sótano. En lo que respecta al piso superior no hay nadie durante la noche, aunque se pueden encontrar un perro guardián. Sin embargo durante el día todo el cuartel es un hervidero de soldados y civiles. Su asalto por medios violentos a plena luz del día sería casi un suicidio. El interrogador de las SS llega a las nueve de la mañana en un SdkFz 222 junto con un hombre muy delgado que lleva un maletín (el encargado de la tortura.)

Si alguno de los soldados se derrumba y cuenta todo lo que sabe, el investigador los encerrará de nuevo, cogerá su vehículo y saldrá a toda velocidad en dirección a París. Los jugadores deberán detenerlo, (el master tiene que ingeniárselas para conseguir reducir la ventaja, un accidente, o una parada a comer ,etc...), otra opción es llevarlos hasta el mismo París, pero eso sería material para una aventura completa.

Supongamos ahora que los jugadores se encuentran en libertad, se dirigirán a cumplir su misión.

### 3.3.- La abadía.-



Toda la información acerca de la Abadía se le irá comunicando a los Pjs. conforme la vayan descubriendo. En principio no saben ni siquiera su nombre. El edificio se encuentra en lo alto de un monte que domina todo el pueblo. Únicamente tiene una puerta, aunque desde un sitio de los muros hay una compuerta que se abre al anochecer para tirar las basuras.

Como se ve en el mapa Tenemos un edificio principal en el centro que es la Iglesia, el Claustro, la Sala capitular, los dormitorios y el cementerio. Los otros edificios son, por orden de arriba abajo y de izquierda a derecha, hospital, baños, almacenes, almacenes, laboratorio, vivero de plantas, herrería, cuadra, silos, establos y otros establos. La abadía esta ocupada por tropas alemanas, quedando su distribución exacta en manos del director de juego, pero aparte de vigilancia en los perímetros y en las puertas debe haber varias ametralladoras dirigidas al interior. El motivo es que los monjes están presos de las tropas alemanas y son obligados a albergar en sus muros la estación de radar y radio.

Si los jugadores se ponen en contacto con el abad del monasterio y se ganan su confianza, este los apoyará. Sin embargo el no sabe donde se encuentra exactamente la instalación. Únicamente sabe que en lo alto de la Torre de la Biblioteca se encuentran dos tubos de metal muy alargados y un montón de cables atraviesan la biblioteca hacia abajo. (Por si aun no te has dado cuenta se trata de la abadía del Nombre de la Rosa.). El interior de la biblioteca está formado por tres pisos superiores y un sótano. El número 1 marca la escalera que comunica los diferentes niveles, el número 2 indica los torreones

que rodean el cuerpo principal y los trazos más gruesos son ventanas en el muro exterior. El círculo interior negro es el tubo de la chimenea que hace de calefacción interior. Si el Master lo desea utilizar existe un pasadizo desde el altar de la iglesia que comunica con la chimenea de la biblioteca, se activa empujando determinados grabados del altar. La combinación exacta a pulsar está en poder del bibliotecario y de su ayudante.

Estos mapas no son para recrear una mazmorra ni tan siquiera para realizar un laberinto. El primer y el segundo piso carecen de interés en la aventura, únicamente mencionar que están llenos de libros polvorientos. En la azotea no aparecen los torreones porque se supone que el nivel del tejado de los torreones coincide con la azotea. En esta se encuentra la antena colectora del radar así como una pequeña dotación para defenderla. El acceso al sótano está cerrado por una llave especial de seguridad que tiene el capitán de la dotación colgada del cuello (esto se lo puede decir el abad o verlo ellos si lo siguen). En el sótano se encuentran varias habitaciones en la que están instaladas las diferentes dependencias del radar así como los operarios y guardianes.

Si consiguen destruir la estación y salir vivos del intento deberán volver al punto de retorno donde esperarán ser recogidos, el master cruel y perverso podrá hacer que les estén esperando también en este punto.

#### **4.- Personajes.**

Vamos a indicar ahora el tipo de personajes que se puede encontrar el jugador a lo largo de la aventura. El armamento de los soldados alemanes será, generalmente, una Luger P08 los oficiales y una MP40 los soldados, Los puestos de ametralladora tendrán una MG.34. En el pueblo se pueden encontrar con algún pequeño tanque, no mayor que un Panzer III o algún blindado. En las habilidades no mencionadas se utilizará una media adecuada (40, 50) y en el caso del encargado de torturar tendrá un valor de 60% en esta habilidad especial.

Capitán.-

Fuerza:.....60

Inteligencia:.....40

Destreza:.....70

Constitución.....60

Mando:.....80

Puntos de Vida...11

Armas:

Pistola:.....70

Metralleta:.....60

Art. Pesada:.....40

Teniente.-

Fuerza:.....50

Inteligencia:.....50

Destreza:.....70

Constitución.....50

Mando:.....60

Puntos de Vida...10

Armas:

Pistola:.....70

Subfusil:.....60

Sargento.-

Fuerza:.....70

Inteligencia:.....40

Destreza:.....70

Constitución.....50

Mando:.....30

Puntos de Vida...10

Armas:

Pistola:.....10

Metralleta:.....60

Subfusil:.....40

Lucha desarmado..40

Soldado.-

Fuerza:.....30

Inteligencia:.....40

Destreza:.....60

Constitución.....60

Mando:.....05

Puntos de Vida...11

Armas:

Arma Blanca.....30

Subfusil:.....60