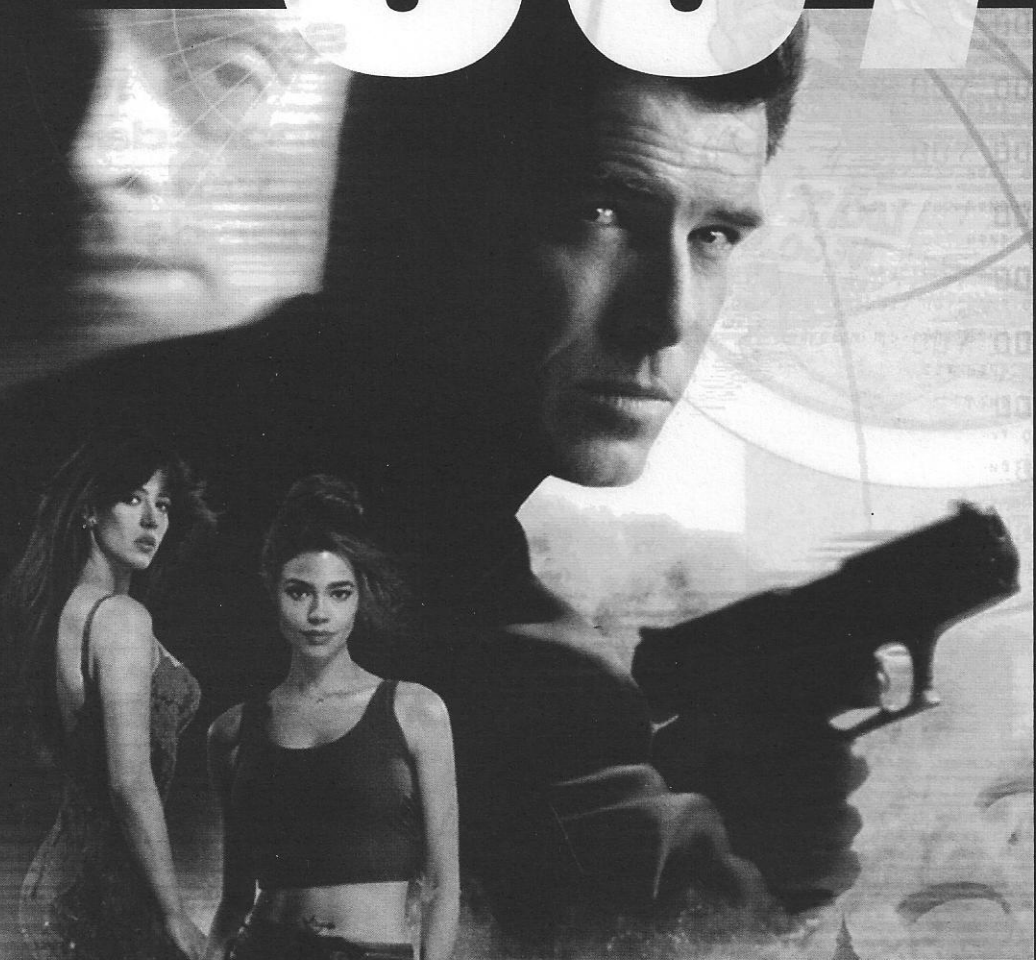


JAMES BOND 007



The World Is Not Enough Artwork © 1999 Danjaq

Operación Rompehielos

Texto: Karl Walter Klobuznik

Operación Rompehielos

No es un estreno pero como si lo fuera. Teníamos muy abandonado a 007 así que cuando a nuestra redacción llegó Operación Rompehielos quedamos encantados ante la expectativa de poder ofrecer un buen módulo de James Bond. Deseamos que los seguidores del juego disfruten y nos disculpen la larga espera que han tenido que sufrir.

El módulo Operación Rompehielos está diseñado para ser jugado por hasta tres jugadores más un Master. Las siguientes combinaciones de jugadores son las óptimas: Un «00», dos Agentes o tres Reclutas.

Hay ciertas habilidades esenciales en esta aventura sin las cuales no existen demasiadas posibilidades de realizar exitosamente la misión. Deberás insinuar a tus jugadores que les «recomiendas» las siguientes de las mismas; además de las vitales (CAF, CCC, Conducir), Buceo, Demoliciones, Pilotar, Ciencia. Dentro de los Campos de Experiencia: Esquí Alpino, Computadoras y Military Science. Todas las características de las armas y vehículos vienen expresadas en mts. y en Km./h., respectivamente.

Con vistas a lograr que los agentes del Servicio Secreto Británico estén permanentemente en buena forma, M.I.6. los someterá de ahora en adelante, cada año, a uno o más entrenamientos sobre el terreno en situaciones extremas. En la presente situación se tratará de lidiar con los inconvenientes de un clima gélido. Las órdenes, apremiantes, apenas dan tiempo a los PJs a prepararse para la prueba.

Durante el invierno, miembros de las fuerzas especiales del Arma Aérea realizan cada año ejercicios de adiestramiento en las nieves de Noruega. Para el año en curso y a modo de aventura suplementaria, «M» ha dispuesto que los PJs participen en una misión de entrenamiento en la zona del Círculo Polar, en secreto y sin ningún tipo de permiso o autorización del país en que se iba a desarrollar el lance: Finlandia.

Los PJs serán lanzados en paracaídas sobre un punto determinado del país, con un equipo mínimo de supervivencia, teniendo que arreglárselas para salir del mismo sin ser descubiertos. Además patrullarán en la zona una serie de soldados del Arma Aérea Británica que intentarán detenerles y una vez conseguido, salir también sin ser detectados del país. No usarán armas reales, sino balas adormecedoras. Antes de volar hacia su destino, los PJs deberán equiparse con todo lo necesario para aguantar el fuerte frío reinante en la zona. El equipo que les será suministrado en el avión será aquel que hayan pedido anteriormente en Londres (además de naturalmente las tablas de esquiar).

Cuando lleguen a tierra, estará anocheciendo. A unos 3 Km. del lugar del lanzamiento se encontrarán los PJs con un trineo tirado por 6 perros detenido en medio de la planicie. A un lado se puede observar un cuerpo de un hombre totalmente helado y «fundido» al suelo. El cadáver no se puede recuperar, pudiéndose ver que murió de un balazo en la cabeza.

El hombre no tiene ninguna relación con la misión, ya que es un finlandés que había salido de caza por estos parajes, y fue sorprendido por un grupo de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. El comando consideró que el hombre estaba husmeando por esta zona, y decidió eliminarle.

Los PJs se darán cuenta que el trineo les puede solucionar el viaje de regreso. Cada cuarto de hora de viaje, tira un D100. Hay un 55% de probabilidades de que se encuentren con patrullas de esquiadores de las fuerzas de Acción. Éstas, en cuanto detecten algo sospechoso en el horizonte, avisarán por radio a la base para que envíen un avión de reconocimiento. A su vez los esquiadores, les seguirán a corta distancia y esperarán acontecimientos. El avión no llevará identificación, y tendrá la orden de eliminar a todo el que esté rondando por los alrededores.

Es un buen momento para comenzar una persecución. Entre el avión y los esquiadores. No debes pasarte. No está previsto que muera aquí ningún PJ, ya que es una primera toma de contacto frente a la verdadera misión que van a tener que llevar a cabo... (En el peor de los casos siempre puede aparecer una ventisca en la que los Jugadores puedan resguardarse y protegerse; pero si lo hacen muy mal: ¡Que sufran las consecuencias!.)

TRINEO						
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT	VOL	EST
-1	5	30	60	-	4	0

Es un trineo tirado por 6 perros. No se permiten maniobras de Double Back; las de Quick Turn sufrirán un modificador de -2. Las tiradas de accidente de los Trick será de 4.

El equipo en el trineo consta de los siguiente: numerosas mantas, ropa de abrigo, brújula, mapas de la zona (muy importante que descubran el mapa, por la implicación que tendrá en el desarrollo de la posterior aventura), alimento en conserva para 3 días, una pistola de señales y alimento para los perros. En el fondo del trineo descubrirán también una escopeta de caza en perfecto estado.

HOLLAND&HOLLAND ROYAL DOUBLE RIFLE				
MOD	C/A	MUNI	DAÑO	CORT
0	1	2	L	0-40
LARG	VOL	ENC	DES	RC
150-250no	99	-4	1	

Las características de los Comandos son las siguientes: Todos van armados con Luger y AKM'S. El avión es un Piper Club provisto de unos patines para los aterrizajes y despegues en la nieve. Tiene instalada una ametralladora en el morro de calibre «5,56». Si el piloto ve la situación un poco comprometida, tomará altura y se dirigirá hacia el

este, dejando todo el trabajo a los esquiadores. El número de esquiadores será de 3 por cada personaje, con los ajustes pertinentes en cada caso.

Llegado un punto de la persecución, se encontrarán los PJs con las tropas perseguidoras, el avión y finalmente, a las tropas del Arma Aérea Británica que intentarán frenarlos. El caos que se formará puede ser espectacular. Recuerda que las tropas del Arma Aérea Británica disparan con balas adormecedoras. Una vez descubierto el enredo, cambiarán sus cargadores por unos con balas de verdad, e intentarán defender a los PJs.

Los comandos Nacional-Socialistas lucharán hasta la muerte, no dejándose interrogar.

Las características de las tropas del Arma Aérea son las mismas que las de los comandos, y usan M-16, cuyas características son idénticas a las del AKM. Una vez solucionado este pequeño incidente no habrá más problemas en llegar a Helsinki y de ahí a Londres.

PIPER CLUB				
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	6	112	160	320
FORZ	EST			
0	2			

El Piper Club recibe un modificador de -1 en maniobras de Acrobacia. En todas las tiradas de accidente, excepto en las de Acrobacia, recibe un +1.

AMETRALLADORA 5 mm.				
MOD	D/A	MUNI	DAÑO	CORT
0	10	300	L	0-45
LARG	VOL	ENC	DES	RC
120-210 no	89-99	-5	no(en vuelo)	

Informando a los personajes

Los PJs son llamados a M.I.6. en su sede en Regent's Park. Una vez ahí, les indicarán que vayan inmediatamente al despacho de «M» debido a un asunto urgente. Miss Moneypenney les saludará como de costumbre y mantendrá una pequeña charla de amigos, hasta que «M» la interrumpa y les ordene pasar.

«Buenos días, señores. Siéntense y escuchen detenidamente lo que les voy a contar. Me imagino que están ustedes enterados de las acciones terroristas llevadas a cabo en los últimos días. Hace un año, la sede de la Misión Militar de la República Socialista Popular de Libia situada al sureste de Trípoli sufrió un sangriento atentado efectuado por un grupo paramilitar desconocido hasta entonces que se autoproclamó «Tropas de Acción Nacional-Socialista». A la semana siguiente difundieron un comunicado en el que se atribuía la acción y anunciaron que iban a dar un fuerte castigo a todos los países, o súbditos de países no comunistas que confraternizaran con naciones del bloque comunista.

Transcurrido un mes, cinco miembros del Partido Comunista Británico fueron asesinados mientras

JAMES BOND 007

cenaban en el domicilio de uno de ellos no muy lejos de Trafalgar Square. Durante los doce meses siguientes, no menos de treinta casos de asesinatos múltiples perpetrados por miembros del grupo nazi llenaron las páginas de los periódicos. Destacadas personalidades de ideología comunista residentes en Berlín Occidental, Bonn, París, Washington, Roma, Nueva York, Londres (una vez más), Madrid, Milán y varias capitales de la zona de Oriente Medio murieron acribilladas a balazos, junto con otras personalidades que mantenían relaciones oficiales o de simple amistad con aquéllas. Aunque también encontraron la muerte algunos integrantes de los comandos asesinos, no se consiguió detener a ninguno de los atacantes. En cuatro ocasiones miembros de las Tropas de Acción optaron por suicidarse antes de dejarse prender. Todos los atentados acreditaban una planificación rigurosa y fueron perpetrados con un alto nivel de adiestramiento militar.

Miren, vayamos al grano. En la actualidad estamos embarcados en una operación de envergadura en la zona del Círculo Ártico. El entrenamiento al que ustedes fueron sometidos fue, permítanme el término, un ejercicio de precalentamiento. Para decirlo en pocas palabras: se incorporarán ustedes a dicha misión contra las tropas de Acción Nacionalsocialista. No les quiero ocultar que ustedes ya han tenido un predecesor en la misión. Murió ayer mientras efectuaba investigaciones en Finlandia. Nos informó que tenía una pista y que iba a retomar para ponernos al día, pero ayer algo, o alguien, terminó con su vida.

Bien, lo primero que tendrán que hacer es conocer al equipo. Se trata de una misión conjunta; una misión insólita preparada a instancias de la Unión Soviética. Pero no sólo con ésta. Además vamos a trabajar con la CIA y el Mossad (servicio secreto israelí). Se trata de la operación *Rompehielos*.

Si. Aunque les parezca increíble, la KGB pidió ayuda. Enfocamos la cuestión desde todos los ángulos. Estudiamos las posibles encerronas (que las hay, sin duda) y, por último, se decidió nombrar a los agentes que desempeñarían la misión. Y todo esto, ¿por qué? Se estima que las Tropas de Acción no son una simple organización de terroristas fanáticos. El ideario que mueve a las tropas de acción se nutre de postulados del nacionalismo más recalcitrante. No hablan por hablar y da la impresión de que cada día que pasa crece el número de adeptos. Todo parece indicar que los dirigentes del grupo se consideran como los arquitectos del Cuarto Reich. Por el momento su objetivo es el comunismo organizado; pero hace poco han surgido dos nuevos elementos: Brotes de antisemitismo por toda Europa y Estados Unidos.

Todas las acciones las llevan a cabo con armas soviéticas. La KGB cuenta con pruebas sólidas de que las armas se emplean están muy bien escondidas en territorio ruso y que alguien las roba o las obtiene, transportándolas a diversos puntos. Dicen que es necesario contar con el soporte de otros países que no sean del bloque oriental. Además arguyen que ello nos afecta a todos por igual, que se trata de algo de interés común. El agente encargado de la misión antes que ustedes era 004.

Lo primero que deben hacer es ir al apartamento donde fue descubierto su cadáver e investigar un poco. Sólo estarán ahí una tarde. Al día siguiente viajarán a Madeira para conocer y ponerse en contacto con los demás agentes. A partir de ahí, ustedes ya verán.

Entre las armas robadas se encuentran gran cantidad de fusiles de asalto, pistolas, granadas y munición en cantidades industriales. Y no sólo esto. También hemos descubierto que han desaparecido además gran número de lanzacohetes RPG-7V, con toda su dotación, provistos de cabezas nucleares de diferentes tipos -convencionales, para la guerra química y de tipo táctico- y de suficiente envergadura para destruir una pequeña ciudad y arrasarlo todo en un radio de setenta kilómetros desde el centro del impacto. ¿Alguna pregunta? Ah, pásense por la rama Q. Creo que tienen algo para ustedes...

EQUIPO Q						
Lanzagranadas KL-88						
MOD	D/A	MUNI	DAÑO		CORTO	
0	1	1	L 0-15			
LARGO		VOL	ENC		DES	RECRG
20-30		-5	99		0	1

Este lanzagranadas está camuflado dentro de un spray médico. Externamente parece enteramente una medicina para el asma. No está prevista su utilización contra objetivos humanos, sino contra blancos materiales como paredes u obstáculos. Si se usa contra blancos humanos, tendrá efectos devastadores.

ASTON MARTIN V8 VANTAGE				
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
+2	2	180	270	472
FOR	ESTR			
3	10			

El Aston Martin V8 Vantage está equipado con un motor V8 de 5.300 c.c. de cilindrada, de forma que dispone de 380 CV de potencia. Los Aston Martin mantienen su fuerte personalidad, que los sitúa en una posición de privilegio. Lujo, prestaciones y espíritu deportivo son atributos que se han mantenido a lo largo de los años, haciendo que este modelo constituya por sí solo una categoría muy especial. El vehículo modificado por la rama Q dispone de:

- Pequeños sensores radáricos que detectan la posible presencia, a derecha e izquierda, de posibles obstáculos en la carretera, visualizado todo ello en el cuadro de mandos mediante una escala de líneas convergentes.
- Blindaje, nivel III
- Neumáticos blindados (Dunlop Denovos)
- Sistema de navegación por satélite (posición con error < 1 Km.).
- Pantalla de humo.

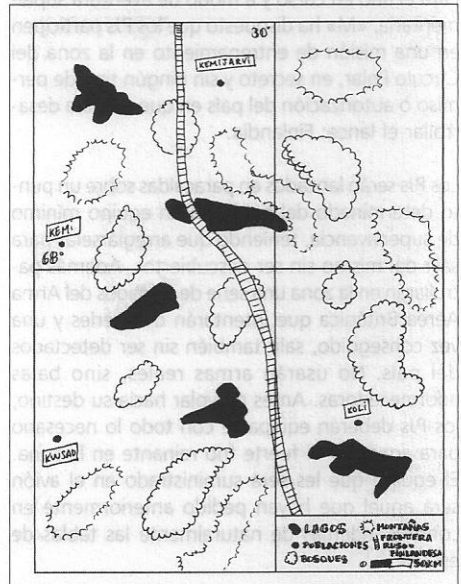
G.P. 67600-D Computer:

Este pequeño ordenador de bolsillo, con un tamaño semejante al de una calculadora, sirve únicamente para romper códigos de seguridad de ordenadores principales. Su uso da un modificad +2 a la tirada de Electrónica necesaria.

Informado al Máster

Konrad Von Glöda pretende, mediante acciones terroristas, actividades subversivas y más tarde la captación de votos (tal y como lo hizo Hitler), formar el Cuarto Reich. Le echa la culpa de todos los males que nos achacan en la sociedad actual al comunismo. Por ello ha decidido lanzar contra éste sus primeros ataques. Al ser de origen finlandés conoce las inmensidades del territorio al norte del Círculo Polar Ártico, por ello decidió establecer ahí su base de operaciones. Pidió permiso para unas prospecciones petrolíferas al gobierno soviético, aceptando éste ya que no tenía nada que perder. Ocupó un antiguo bunker perteneciente a la guerra del 39 y comenzó a realizar los atentados. El obtenía las armas del tráfico con los puestos fronterizos soviéticos a cambio de dinero. La situación de dichos puestos era deplorable, ya que el ejército soviético prácticamente se olvidó de dichas bases por lo apartadas que estaban.

Los problemas comenzaron a surgir cuando una comisión de investigadores descubrió la falta de armas en dichos puestos. Von Glöda convenció al comandante de puesto para que pidiese una comisión investigadora de la KGB y que el primer miembro de dicha comisión se entrevistara con él. Estuvieron hablando largo y tendido, llegando al siguiente acuerdo. Lo que más deseaba el miembro de la KGB para ascender era coger prisioneros a varios miembros del M.I.6. para su interrogatorio y posterior eliminación. Kolya Mosolov (el agente) no notificaría nada sobre el robo de las armas; más aún, faltaría las posteriores remesas, si el conde le daba los agentes que él ansiaba. Así nació la operación Rompehielos. Unieron a la hija del conde, totalmente fiel a él, miembro del Mossad, con Brad Tirpiz (impostor al servicio del conde que se hace pasar por el auténtico miembro de la CIA), y el miembro de la KGB, Kolya Mosolov, con los PJs. Pero Kolya como todo buen ruso, se impacienta y no puede esperar a que el plan se lleve a cabo; así que prepara una serie de emboscadas a los PJs para evitarse la farsa(las lanchas en Madeira, los asesinos en Helsinki, las quitanieves en la carretera). el golpe maestro lo va a llevar a cabo el conde tras la captura de los PJs. Está previsto que se realicen unas «jornadas» de



distensión entre los dos bloques con la asistencia de «M» y el General Gogol, además de numerosos miembros de M.I.6. y KGB (James Bond y Anya Amasova entre ellos) en una pequeña isla griega. El conde ha emplazado un misil suministrado por Kolya en dicha isla y tiene previsto que explote cuando se lleve a cabo la reunión. Este atentado será la señal para que en un corto período de tiempo multitud de terroristas lleven a cabo sus acciones en distintas localizaciones alrededor del mundo. Kolya sólo sabe que van a volar la isla pero no sabe nada sobre las jornadas. Si le convencen de que también él va a salir perjudicado, tendrán en Kolya un fuerte aliado. Sólo que esto ocurrirá un poco más tarde.

El antecesor de los PJs en la misión, descubrió parte del plan antes de tiempo. Por ello «004» fue eliminado en la casa de su «amada», tras haber obtenido pruebas de la relación del conde con las fuerzas de Acción (las condecoraciones alemanas). Su «amada» no es otra que Paula Vacker, cooperatora del conde, pero también perteneciente al servicio secreto finlandés. Tras la muerte de «004» tuvo que hacer verdaderos esfuerzos para no asesinar al responsable, pero finalmente decidió seguir hasta haber aclarado todo. Será de gran ayuda para los PJs en la Base de Hielo cuando se declare de su parte.

Por otro lado Rivke Ingber, hija del conde y miembro activo del Mossad, intentará que los PJs confíen en ella para poder utilizarlos más adelante.

Otras actuaciones y comportamientos podrás deducirlos del resto de información. Aquellos casos en los que no encuentres una explicación lógica, obra según te indique tu sentido común.

Personajes no jugadores

RIVKE INGBER

FUE 9 DES 11 VOL 9 PER 9 INT 10 Carisma (9/18), Comb. Arm. Fuego (5/15), Comb. c.a.c. (7/16), Conducir (6/16), Criptografía (5/15), Demoliciones (5/15), Hurto (8/19), Interrogación (6/16), Juego (4/13), Pilotar (4/14), Sexto sentido (5/14), Sigilo (6/15).
Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur.
Altura: 1,66 m.
Peso: 53 Kg.
Edad: 32.
Puntos de Fama: 78
Puntos Superviv.: 5
Aspecto: Llamativo
Veloc.: 2
Cl. Daño CCC: B
Resist: 28h.
Corr/Nadar: 25 min.
Carga: 46-68 Kg.
Arma: Walter PPK
Campos de Experiencia: Ciencia Política, Toxicología, Tenis, Esquí Alpino, Química.
Debilidades: Fuerte lazo personal, Sadismo.
Idiosincrasia: Intenta ser siempre lo más agradable posible. A veces se hace un poco exagerado. Muy a menudo se toca el pelo, rascándose la nuca.
Modificadores de Interacción: Reacción (+2), Persuasión (+2), Seducción (+3), Interrogación (-3), Tortura (0).

Antecedentes: (si dispones del Manual Q, ármala con la Walther P-38). Esta guapa joven no es otra que la hija de Von Glóda. Su padre, oficial finlandés alistado en el ejército alemán se casó con una campesina poco antes de finalizar la guerra. Al finalizar ésta, huyeron a Paraguay donde nació ella. A la edad de 10 años, su madre y ella se separaron de él, ya que se había convertido en un hombre cruel y sádico. A los 14 años se enteró de las atrocidades realizadas por su padre en la guerra, lo que la sorprendió sobremanera. Poco después su padre la secuestró y le hizo un lavado de cerebro, cambiando radicalmente su opinión sobre él. Al cumplir los 20 años, gracias a amigos y contactos, el padre consigue que ingrese en el Mossad. A lo largo de los años ella se ha comportado de una forma irreproachable, desapareciendo toda posible sospecha sobre el origen de su padre. Von Glóda tiene pues, una hija en el servicio secreto para usar cuando crea necesario. Para la operación *Rompehielos* Von Glóda ha estimado necesario la participación de su hija. Por lo tanto, «ha movido los hilos» para que el agente que asigne el Mossad sea ella.

Nota: Todos los agentes del Mossad tienen un modificador de -1 en todos los intentos de Persuasión, Interrogación o Seducción, además de un -3 en el caso de Tortura (estos modificadores son adicionales a todos los aplicables).

KOLYA MOSOLOV

FUE 9 DES 9 VOL 1 1 PER 9 INT 9 Carisma (4/15), CAF (6/15), CCC (4/13), Conducir (5/14), Criptografía (5/14), Demoliciones (5/14), Hurto (8/17), Interrogación (7/16), Juego (4/13), Manejo Vehículos Acuáticos (3/12), Pilotar (4/13), Sexto Sentido (5/14), Sigilo (9/20), Evasión (7/16).
Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur.
Altura: 1'86 m.
Peso: 94 kg.
Edad: 35
Puntos de Fama: 86
Puntos Superviv.: 5
Aspecto: Bien parecido.
Velocidad: 2
Cl. Daño CCC: B
Resist.: 30 h.
Corr./Nadar: 40 min.
Carga: 46-68 kg.
Arma: Luger Parabellum
Campos de Experiencia: Conc. Forense, Ciencia Militar, Esquí Alpino.
Debilidades: Atracción miembros del sexo opuesto, Sadismo.
Idiosincrasia: Antes de realizar una determinada acción repasa mil veces el plan para ver si se ha olvidado de algo. Persona muy seria. Se molesta si alguien le interrumpe mientras está hablando, por ello tampoco interrumpe él a nadie. Suele tocarse la barbilla, signo de que está pensando profundamente.

Modificadores de interacción: Reacción (-3), Persuasión (-2), Seducción (+2), Interrogación (-3), Tortura (-1).
Antecedentes: (si dispones del Manual Q, ármale con una Marakov 9 mm.). Ver informe sobre Kolya Mosolov en las pistas. Actualmente está trabajando para la Sección de Terror y Diversión de la KGB, también conocida por SMERSH. Poco se sabe de su pasado además de su incorporación a

la KGB a temprana edad. Es un hombre respetado, y por el momento ha conseguido evitar las comisiones de control y disciplina internas de la organización. Esa es una de las razones por la que se le ha dejado vía libre en su actuación en la URSS. Está obsesionado con la captura de unos agentes del Servicio Secreto Británico para lograr el tan ansiado ascenso. Antepondrá este objetivo a cualquier idilio que pueda surgir.

BRAD TIRPIZ

FUE 11 DES 9 VOL 10 PER 9 INT 9 Comb. Arin. Fuego (12/21), Comb. c. a c. (5/16), Conducir (3/12), Criptografía (9/18), Evasión (6/16), Demoliciones (12/21), Sexto Sentido (9/18).
Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios.
Altura: 1,97 m.
Peso: 108 Kg.
Edad: 41
Puntos de Fama: 75
Puntos Superviv.: 4
Aspecto: Normal
Velocidad: 2
Cl. Daño CCC: B
Resistencia: 28 h.
Correr/Nadar: 25 min.
Carga: 69-95 Kg.
Arma: Smith & Wesson 38.
Campos de Experiencia: Fútbol, Esquí Alpino, Computadores, Ingeniería Mecánica.
Debilidades: Atracción miembros sexo opuesto, Adicción al alcohol.
Idiosincrasia: Personaje rudo, sin demasiados modales. Criado en las calles y acostumbrado a manejarse con la peor gente, este personaje es un auténtico «vaquero» en el más estricto sentido de la palabra. Todo lo quiere obtener por la fuerza. Es bastante brutote y todos los problemas los quiere solucionar a balazos. Nunca se separa de su colt. Afirma que el mejor amigo del hombre es uno mismo. No es nada delicado con las mujeres, aunque debido a sus modales tampoco suele ir acompañado de muchas.
Modificadores de Interacción: Reacción (-4), Persuasión (0), Seducción (+1), Interrogación (-2), Tortura (+1).
Antecedentes: Este individuo es un impostor. Hace unos años, Von Glóda le conoció y le asoció con el agente de la CIA debido a su gran parecido. Debido a su carácter, la implantación no tuvo demasiados problemas ya que pocos eran los amigos que podían notar la diferencia. Una temporada de investigaciones y pesquisas fueron suficientes para obtener los datos necesarios sobre el comportamiento del verdadero Tirpiz. Después, en una maniobra perfectamente planeada, se produjo el cambio y la eliminación del verdadero Tirpiz. Otro agente a las órdenes de Von Glóda.

KONRAD VON GLODA

FUE 8 DES 10 VOL 13 PER 13 INT 14 Carisma (10/23), CAF (9/20), CCC (5/13), Conducir (7/18), Electrónica (7/21), Evasión (5/14), Juego (13/26), MVA (7/18), Buceo (7/16), Pilotar (7/18).
Habilidades Básicas: Connoisseur. Altura: 1,92 m.
Peso: 101 Kg.
Edad: 42
Puntos de Fama: 56
Puntos de Superviv.: 5
Aspecto: Normal
Velocidad: 2

JAMES BOND 007

Cl. Daño CCC: A Resistencia: 30 h. Correr/Nadar: 40 min. Carga: 46-68 Kg. Arma: Luger Parabellum. Campos de Experiencia: Ciencia política, Computadores, Ciencia Militar, Ingeniería, Mecánica, Wargames, Esquí Alpino. Debilidades: Codicia, Sadismo. Idiosincrasia: Habla siempre muy pausadamente, tranquilo. Se siente seguro de ser el nuevo Hitler y de la genialidad de su plan. Siempre se pone firmes cuando habla con alguien. Cuando dé la charla, pondrá las manos a la espalda y estará todo el rato andando por la habitación. Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (-4), Seducción (-2), Interrogación (-5), Tortura (-3).

Antecedentes: El conde Konrad Von Glöda es un militar finlandés que se unió a las filas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Era conocido por sus matanzas y sus malos tratos a los prisioneros. Aún ahora está siendo buscado por la justicia de numerosos países por las barbaridades que llevó a cabo. Huyó a Paraguay con su mujer, aunque tras unos años de pasividad decidió actuar en consecuencia para lograr crear de nuevo un «Gran Reich». Es un hombre sin escrúpulos, cruel y sádico. Su verdadero nombre es Anni Tudeer, aunque ha renegado totalmente de él. Es el organizador de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. Más datos sobre su persona, comportamiento y plan los podrás encontrar a lo largo del módulo.

PAULA VACKER

FUE 9 DES 1 0 VOL 9 PER 1 0 INT 1 1 Carisma (4/13), CAF (12/22), CCC (2/1 I), Conducir (7/17), Disfraz (1/1 2), Evasión (8/17), MVA (6/16), Pilotar (8/18), Sigilo (10/19), Sexto Sentido (9/19). Habilidades Básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1,71 m. Peso: 55 Kg. Edad: 37 Puntos Fama: 58 Puntos de Héroe: 6 Aspecto: Llamativo Velocidad: 2 Cl. Daño CCC: B Resist: 28 h. Correr/Nadar: 25 min. Carga: 46-68 Kg. Arma: Heckler & Koch VP-70. Campos de Experiencia: Derecho, Esquí Alpino, Squash, Computadoras, Toxicología, Bellas Artes, Ingeniería Mecánica. Debilidades: Fuerte lazo personal (con «004»), Claustrofobia.

Idiosincrasia: Mantiene las distancias con los que no conoce. Hacerse amigo de Paula será tener un apoyo moral y material, ya que ella es terriblemente optimista. Es muy efectiva en el campo de operaciones. Conoció a «004» en una misión en Ankara y se hicieron muy amigos. Tanto que ella se enamoró de él. De ahí su fuerte lazo personal. Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (0), Seducción (+1), Interrogación (-3), Tortura (0) Antecedentes: Por pura casualidad se encontraron Paula y Von Glöda en un viaje por el Círculo

lo Polar Ártico. Un asaltante intentó agredir al conde, saliendo Paula a defenderle. Von Glöda se quedó tan sorprendido de la efectividad de la muchacha que la invitó a trabajar para él. Ella asintió, aunque llevaba ya muchos años trabajando para el SUPO (servicio secreto finlandés). Se convirtió en ayudante directa del conde para ver si podía solucionar el caso. Precisamente entonces asignaron a «004» la misión *Rompehielos*. Investigó y descubrió que Paula estaba relacionada de alguna manera. Fue a investigar a su domicilio donde le asaltaron los dos matones (los mismos que asaltarán a los PJs). Cuando Paula vuelve a su casa y se encuentra con el cuerpo sin vida de «004» debe hacer un magno esfuerzo para no ir y matar al responsable. En lugar de eso avisa a la policía del hecho y se traslada al cubil del conde para hacer vengar esta muerte. Ella se comportará como si fuese contraria a los PJs hasta que lo estime necesario. Si se ve envuelta en un combate, no disparará a matar sino simplemente a detenerlos. Tampoco debe infundir sospechas. Si durante la aventura se descubre quién ha sido el asesino de «004», no parará hasta matarle. Se revelará que está en el mismo bando que los PJs cuando estén los PJs en el Hospital y Rivke intente sacarles información.

Asaltados

El primer lugar al que los PJs se deberán dirigir es al domicilio donde se encontró el cuerpo de 004. Deberán tomar el primer vuelo hacia Helsinki, tardando en el trayecto unas 3 horas. En Helsinki podrán, bien coger un taxi o alquilar un automóvil en el aeropuerto. La dirección que les habrán dado será la de un inmueble de cuatro pisos con ventanas de postigos y fachada de color verde.

La casa tiene una sola puerta de entrada con sendos cristales en cada hoja, la cual permanece abierta. Adosados a la pared se hallan los buzones metálicos de los inquilinos, en cuya abertura central figura la tarjeta con las referencias personales.

El piso que deben investigar se encuentra en la tercera planta. Concretamente en el 3A. Hay otras dos puertas en el rellano. El piso en cuestión está sellado por la policía. Sobre el timbre hay un cartel con el nombre del propietario: Paula Vacker.

Una vez retirado el precinto, podrán entrar e investigar la casa. En el interior está todo por los suelos, los cuadros estampados contra las paredes, los jarrones rotos en el suelo, todos los elementos de cocina esparcidos por el mismo, etc. En el suelo se pueden ver todavía manchas de sangre.

En este momento deberán hacer los PJs una tirada de INT 5 para darse cuenta de que el desorden reinante no es consecuencia del combate sino que alguien, después, ha puesto la casa patas arriba. Las únicas pistas que hay son las siguientes:

En la alcoba, sobre el tocador, del que han sido barridos los productos de belleza, frascos y demás útiles de cosmética, hay un pequeño objeto: una Cruz de Hierro suspendida de la clásica cinta

tricolor y emmarcada en una guimalda de hojas de roble y dos espadas cruzadas. Una condecoración muy apreciada. En el reverso grabado con claridad aparece la inscripción: *Amores entre ellos no me han unido jamás. Amores entre ellos no me han unido jamás. Amores entre ellos no me han unido jamás.* SS - Oberführer Aarne Tudeer. 1944.

Junto a la pata cromada de la mesilla de noche está otra placa que despierta un fulgor mate. Es un emblema de campaña también alemán, de bronce oscuro rematado por un águila y estampado en la plancha, figura el perfil de un mapa de la zona más septentrional de Finlandia y Rusia, en cuya parte superior se puede leer una palabra: Laponia. Ésta era la insignia de las fuerzas de la Wehrmacht destacadas en aquella región. También grabado en el reverso aparece otra fecha: 1943.

En la habitación contigua se encuentran los dos asesinos de «004», que habrán observado a los PJs. Una vez que los PJs hayan descubierto las condecoraciones entrarán los asesinos en la habitación con intención de secuestrar a los PJs.

Los asesinos no representarán demasiados problemas a los PJs. No son enemigos a temer. Asesinaron a «004» sólo porque le pillaron de sorpresa. Tras el asesinato, Paula Vacker abandonó el país y se concentró por completo en Von Glöda.

En el caso de que lleven las de perder (por el bien de los PJs que así sea) intentarán huir. Tienen a otro de los suyos esperando en un coche en el portal. Si la situación es irremediable tomarán una pastilla de cianuro. Cualquier cosa antes de caer prisionero. Van armados con un cuchillo y un revólver Smith & Wesson cada uno.

Vacaciones en Madeira

Una vez descubiertas las pistas en Helsinki los PJs deberán dirigirse a Madeira donde conocerán al resto de los miembros de la operación Rompehielos. La isla de Madeira está situada a unos 800 km. al oeste de Casablanca, en pleno Océano Atlántico. El Archipiélago del mismo nombre está formado por las islas de Porto, Santo y Desertas además de la de Madeira que es la mayor. Disfrutan la mayor parte del año de un clima inigualable semejante al de las Islas Canarias, por lo que sus ingresos los obtienen principalmente del turismo.

Los PJs tardarán unas 5 horas en recorrer la distancia entre Helsinki y Funchal. Una vez en el aeropuerto de dicha isla deberán trasladarse al hotel Reid's. Tendrán reservadas unas habitaciones (o una, si sólo va uno) en la planta segunda. El hotel es muy lujoso y dispone de piscina climatizada, sauna, pistas de tenis, restaurante de gran lujo, etc.

Cuando se hayan acomodado, un mozo les avisará de que tienen un paquete en recepción que acaba de llegar de Londres. En él está el informe que ha podido redactar M.I.6. sobre los compañeros de los PJs (en este punto, da a los PJs el informe que te adjuntamos con las pistas). Dependiendo de la hora del día en que lleguen

los PJs, Rivke Ingber estará en la piscina o en el hall esperándolos. ¡Será la primera en contactar con ellos! Procurará caer simpática a los PJs haciendo que desconfíen del resto del equipo. Todo esto le parece muy extraño y no le gusta. Lo que pretende es que confíen en ella para poder manejarlos con mayor facilidad.

Sucesivamente irán apareciendo los demás miembros del equipo pero siempre se entrevistarán a solas con los PJs.

Quedarán en reunirse el día 23 a las 11 h. de la mañana en un pequeño bar en la isla de Porto Santo para ultimar los planes y ponerse de acuerdo sobre el plan a seguir. Cada uno deberá ir por separado para no infundir sospechas.

Hasta la reunión ninguna de los PNJs dará su opinión sobre la operación a excepción de Rivke, como anteriormente está descrito. Es el momento ideal para que conozcan a sus compañeros. Rivke se comportará de una forma cariñosa y abierta con el deseo de que los PJs confíen en ella. Tirpiz se mostrará fanfarrón y hará gala de un aire de profunda superioridad, aunque esto no se debe llevar a un último extremo. Kolya demostrará una gran frialdad y tranquilidad, como si tuviese todo bajo control. De ningún modo podrán convencer a los PNJs para que les acompañen. Es un buen momento para que los PJs consigan unos valiosos Puntos de Héroe con unas Seducciones y un poco de relax en el casino. Todos los intentos de seducción de Kolya serán infructuosos ya que lo único que pretende en estos momentos es llevar a los PJs a

su país y así conseguir el tan deseado ascenso. Cuando se informen sobre el modo más rápido de llegar a la isla les dirán que en el puerto se pueden alquilar todo tipo de embarcaciones. El mejor bote en alquiler es un Glastron Carlson Scimitar (ver características en el libro básico). La isla está situada a unos 20 Km. de Madeira. En la salida del puerto de Funchal se podrán observar numerosas personas haciendo Wind-Surf, otras pescando, dándose paseos en bote, etc. También habrá numerosas embarcaciones una vez abandonado el puerto. Pero habrá dos que les interesen principalmente: dos Chris-Craft 312SL Stinger en los que van cuatro agentes de la KGB, que siguiendo las órdenes de Kolya intentarán secuestrarlos para ahorrarse toda la farsa. Cuando disparan, no dispararán a matar. Procurarán hacer disparos específicos para desarmarlos y después dejarlos inconscientes. Tras unos asaltos de persecución aparecerán dos barcos de pesca frente al bote de los PJs.

Con una tirada exitosa de «MVA» se darán cuenta de que esta parte de la costa no es utilizada para la captura de peces. En efecto, los dos barcos están participando en la persecución. Entre ambos han desplegado una red de acero que permanecerá oculta hasta que los PJs estén cerca de ellos. En ese momento la tensarán y saldrá a la superficie con la intención de detenerlos. La única forma de esquivarla es (además de haber evitado a tiempo los barcos) destruyéndola con el lanzagranadas de Q (Deja que piensen, o sino haz que gasten un punto de héroe para acordarse. Sería muy triste que los PJs terminaran sus días en la sede de la KGB en Moscú). Para los agentes de

la KGB usa las características de los comandos de las Fuerzas de Acción.

CHRIS-CRAFT 312SL STINGER:				
MR	LIM	CRUC	Max	AUT
+1	5	32	80	720
VOL	EST			
3	7			

Los agentes de la KGB irán armados con Lugers y UZI'S. Una vez en la isla no tendrán ningún problema en encontrar el Bar antes referido. Estarán esperando el resto de los componentes del grupo. Una vez que se reúnan todos, Kolya comenzará a hablar y revelará la siguiente información:

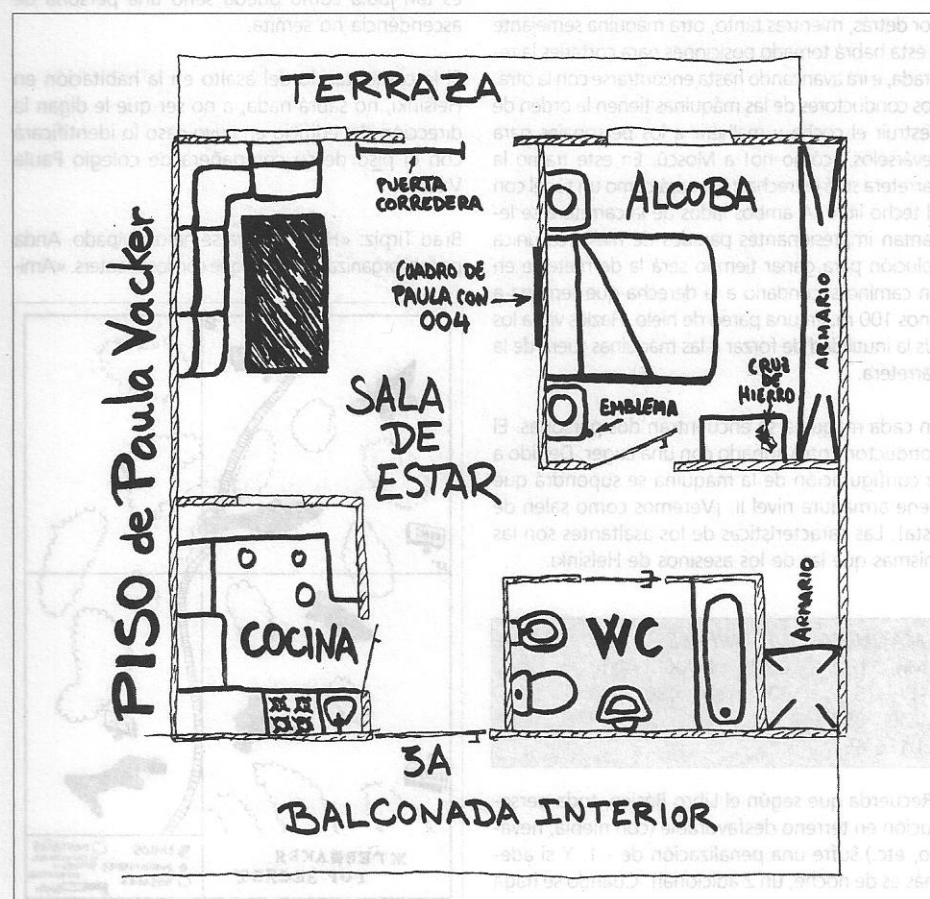
«Bien, iré directo al grano. Como probablemente ustedes ya sepan, la cosa gira en torno a esas... Tropas de Acción Nacional-Socialistas. Una organización muy cualificada empeñada ante todo en la lucha contra mi país y que se está convirtiendo también en una clara amenaza para otras naciones».

(Durante toda la charla Brad Tirpiz no cesará de hacer comentarios de superioridad y graciosos: como si no se lo tomase en serio).

«No sé si estarán enterados de que todas las armas utilizadas en las agresiones perpetradas por las Tropas de Acción son de procedencia soviética. El Comité Central no fue informado de ello hasta después del quinto ataque. Hubo algunas naciones y servicios de información que recelaron de nosotros: sospechaban que suministrábamos armas a una organización, probablemente de Oriente Medio, que a su vez las hacía llegar a manos del grupo. Pero esto no era verdad. La pasada primavera, en el curso de una inspección sin previo aviso de los depósitos de armas, un veterano oficial del Ejército Rojo descubrió una tremenda diferencia en los cómputos, una falta inexplicable de contingentes de armas, y todo procedente de una sola fuente de suministro. Dicho punto se llama Alakurtii (en estos momentos enseña el mapa a los personajes un poco, lo suficiente como para que se den cuenta de que es uno parecido al que encontraron en Finlandia en el Trineo...). Faltaban Kalashnikovs de varios modelos; pistolas Marakov y Stetchin; granadas RDG-5 y RG-42... todo en grandes cantidades, con munición abundante. Ese armamento desapareció durante el invierno, cuando sólo manteníamos una pequeña guarnición en la base Liebre Azul. Finalmente conseguimos descubrir a los responsables: unos codiciosos suboficiales que percibían dinero de alguna fuente exterior. Hemos estado investigando y estamos tratando de fijar un posible destino para las armas, pero todavía es demasiado confuso.

Como grupo, nuestra misión será la de obtener pruebas del robo y luego vigilar la ruta que tomen las armas... hasta su punto de destino.»

En este momento, Brad Tirpiz le preguntará: «¿Y piensa usted que el personaje encargado de recibir las armas es el conde Konraad Von Glöda. ¿Es así, Kolya?». A lo cual contestará Kolya: «Es un nombre en clave, un seudónimo, eso es todo. No tenía sentido alguno facilitarles a ustedes este dato



JAMES BOND 007

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

TOP SECRET
Classified
Information



M.I.6.

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

INFORME sobre miembros de la operación ROMPEHIELOS:

KOLYA MOSOLOV: Miembro de la KGB. Habla correctamente inglés, holandés, sueco, italiano, español, alemán y finlandés. En la actualidad se desconoce para qué rama de la KGB está trabajando. Edad: 35 años. Fue el alumno estrella de la escuela de Adiestramiento sita en las cercanías de Novosibirsk y por espacio de algún tiempo trabajó con el muy cualificado grupo de Ayuda Técnica, encuadrado en el Segundo Directorio de los Servicios Centrales a los que pertenecía; en realidad era una unidad de élite dedicada al robo profesional y a otros menesteres de esta índole. Se conoce también por: Nicholas S. Mosterlane, Sven Flanders o Nicholas Mortin-Smith.

BRAD TIRPIZ:

Miembro activo de la CIA. Conocido por los medios de los servicios de información como Brad "el malo", era un veterano formado en la vieja escuela de la CIA que había logrado escapar de las numerosas purgas en el seno de esta organización, cuya sede central radica en Langley, estado de Virginia. En opinión de algunos, Tirpiz es una especie de bravucón, un hombre para el cual todo se reduce a vencer o morir; un agente que no vacila en utilizar los métodos más expeditivos. Un hombre que considera que el fin justifica los medios. Por decirlo con palabras de uno de sus colegas, los medios son en ocasiones de lo más ruín:

"Posee los instintos de un lobo hambriento y tiene el alma de un escorpión".

RIVKE INGBER:

Sin datos...

WARNING

RECEIVING THIS LETTER AUTOMATICALLY MAKES YOU LIABLE TO THE OFFICIAL SECRETS ACT

en el momento presente. Confío que entre todos podamos solucionar este problema tan desagradable y con potenciales consecuencias nefastas para todo el mundo. Volveremos a encontrarnos en Kuusad, concretamente en el hotel Revontuli dentro de 30 horas. Abandonen la isla también por separado. No nos podemos permitir correr ningún riesgo. ¿Alguna pregunta?

Deberán tomar ahora el avión de vuelta a Helsinki. Si llaman a Q puede estar esperándoles en el aeropuerto de Helsinki el Aston Martin, ya que de Helsinki deberán ir hasta Kuusad por carretera.

Si recuerdan la información que les dio «M» en su momento, habrán podido descubrir que Kolya no les ha dicho toda la verdad. No les ha hablado de los cohetes que han sido robados de sus depósitos. Si no se han dado cuenta de esto, no se lo recuerdes. ¡Así estarán más atentos cuando les hable «M» la próxima vez!.

Las quitanieves

Una vez que hayan llegado a Helsinki si se les ocurre pasar por la casa de Paula, se encontrarán todo como lo dejaron. Nadie ha vuelto a entrar desde entonces. Ahora deberán coger las carreteras para dirigirse a su destino. Las carreteras nacionales finesas son excepcionalmente buenas, incluidas las del sector norte del país, donde en pleno invierno, las máquinas quitanieves mantie-

nen abiertas las principales vías de comunicación, si bien el firme se halla cubierto por una dura costra de hielo. No hay luna, y durante las ocho o nueve horas siguientes, los PJs sólo capatarán el blanco fulgor de la nieve iluminada por los faros del vehículo.

Tras unas diecisiete horas en la carretera (lleva la cuenta de la resistencia de los PJs según el Libro Básico) se encontrarán a unos 30 Km. del cruce formado por las carreteras nacional cinco y el ramal hacia el este hasta la ruta directa este-oeste que enlaza Rovaniemi con la zona fronteriza de Salla. El paisaje se compone de nieve y un horizonte sin fin, bosques casi petrificados por el hielo, masas arbóreas que varían de un tono castaño al verde oscuro, como una especie de camuflaje. De vez en cuando, en algún claro del bosque, se divisa una forma que da el perfil de la kita, la tienda hecha con palos y pieles de reno típica de los lapones.

En este momento, los PJs deberán hacer una tirada de PER para detectar al salir de la próxima curva a lo lejos, una mastodóntica máquina quitanieves de color amarillo que se está aproximando. Llevará todas las luces encendidas, y la doble reja, dispuesta en fonna de cuña le dará un aspecto semejante al de un buque de guerra.

Por detrás, mientras tanto, otra máquina semejante a ésta habrá tomado posiciones para cortarles la retirada, e irá avanzando hasta encontrarse con la otra. Los conductores de las máquinas tienen la orden de destruir el coche y malherir a los personajes para llevárselos, ¡cómo no! a Moscú. En este tramo la carretera será estrecha y formará como un túnel con el techo libre. A ambos lados de la carretera se levantan impresionantes paredes de hielo. La única solución para ganar tiempo será la de meterse en un camino secundario a la derecha que termina a unos 100 m. en una pared de hielo. Hazles ver a los PJs la inutilidad de forzar a las máquinas fuera de la carretera.

En cada máquina se encuentran dos personas. El conductor y otro anado con una Luger. Debido a la configuración de la máquina se supondrá que tiene armadura nivel II. ¡Veremos como salen de ésta!. Las características de los asaltantes son las mismas que las de los asesinos de Helsinki.

MAQUINA QUITANIEVES M.A.N. 131 -A

MR	LIM	CRUC	MAX	AUT
-1	5	30	64	480
VOL	EST			
11	65			

¡Recuerda que según el Libro Básico, toda persecución en terreno desfavorable (con niebla, nevado, etc.) sufre una penalización de - 1. Y si además es de noche, un 2 adicional!. Cuando se haga

un disparo específico a la cabina, se ignorará la armadura del vehículo.

Esquiando en Finlandia

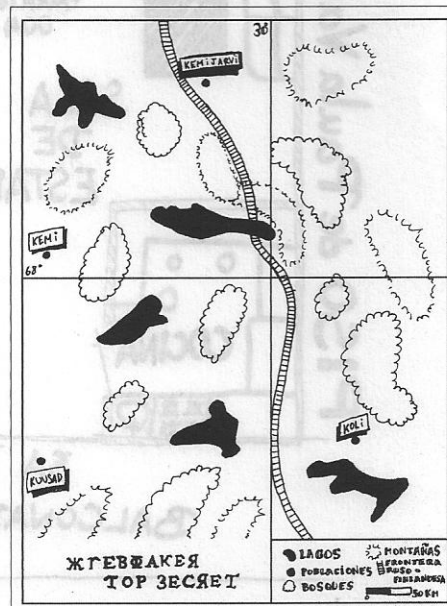
Otras tres horas y media y los PJs estarán en el hotel Revontuli, en la pequeña ciudad de Kuusad. El hotel es un edificio moderno de mármol y madera tallados. Junto al vestíbulo hay un bar muy espacioso lleno de gente que ríe y bebe acalorada sin pensar en el frío exterior. El único que habrá llegado antes que ellos será Brad Tirpiz que les saludará desde el bar.

Los demás no tardarán en llegar al hotel. La siguiente información estará disponible para los PJs interactuando con los PNJs. Las charlas siempre serán privadas:

Rivke Ingber: Seguirá siendo tan cariñosa como en anteriores encuentros, y parecerá totalmente sincera. Si los PJs han investigado la identidad de Rivke o le preguntan sobre su pasado, con una exitosa tirada de persuasión les revelará lo siguiente: su padre es Anni Tudeer. Formaba parte del Estado Mayor de Mannerheim y aceptó una propuesta que le hicieron los nazis de ocupar un alto cargo en la Gestapo. Es un criminal de guerra que aún está en la lista negra. Al final de la guerra, siendo ella muy pequeña, se fueron a vivir a Paraguay. Su padre se comportaba como un borracho cruel y sádico. Cuando ella tenía diez años se separaron de él. A los catorce años se enteró de todo. Al cumplir los veinte se fue a Israel. Su madre murió al cabo de dos años. Seis meses después dio sus primeros pasos hacia la cofversión. Hoy es tan judía como pueda serlo una persona de ascendencia no semita.

Si le comentan lo del asalto en la habitación en Helsinki, no sabrá nada, a no ser que le digan la dirección del edificio en cuyo caso lo identificará con el piso de su compañera de colegio Paula Vacker.

Brad Tirpiz: «Hola». Kolya se ha disculpado. Anda por ahí organizando no se que con los scooters. «Ami-



gos, esta noche saldrá una remesa de armas de Liebre Azul ¿recordáis? El arsenal próximo a Alakurtii. ¿Vuestro jefe os informó a fondo de la misión? Como habéis podido observar, Kolya se ha callado lo que le convenía (lo de los misiles). No os fiéis de nadie: sólo de mí. Acabo de recibir unos informes de mis agentes en Moscú que relatan que en el seno de la KGB hay un grupo de jerarcas que descubrieron lo del robo de las armas pero no lo divulgaron. Comenzaron a traficar con ellos, hasta que les pillaron con las manos en la masa y se ha armado este follón.

En cuanto a Rivke Ingber, parece que sí que es del Mossad pero, ¿Sabéis quién fue su padre? (si no lo saben se lo contará). Pero lo que no creo que sepáis es que Anni Tudeer es Konrad von Glöda... ¡sí, el instigador del asunto de las armas y probablemente de todas las operaciones de las Tropas de Acción».

Sobre las seis de la tarde invitará Rivke a los PJs a esquiar un poco por las cercanas pistas de esquí. Durante el descenso, ella se quedará un poco retrasada, momento en que explotará debajo de ella una granada de fogeo, para simular un atentado. ¡Ella fingirá estar herida rompiéndose parte de mono de esquiar y gritando auxilio!

Pero a los personajes no les debes dar la oportunidad de que auxilien a Rivke ya que de las colinas surgirán cinco esquiadores armados con UZI's que van a ir a por ellos.

Los personajes que en una tirada de accidente obtengan un grado de éxito 4, habrán perdido un palo de esquiar. Sufrirán un modificador de - 1, todos los PJs que hayan perdido los dos palos. Sucesivas pérdidas supondrán la pérdida de un esquí, sufriendo un adicional - 1.

Las características de los perseguidores las dejamos a tu elección, puedes usar las de los asesinos.

Tras unos asaltos de persecución y con unas cuantas maniobras de acrobacia que te inventes, aparecerá un individuo con un ala delta que intentará enganchar a alguien por el cinturón para elevarle, y después dejarle caer. Pero desgraciadamente no contaba con el peso adicional, así que el ala sólo se elevará unos metros del suelo (lo hago por los PJs que se puedan caer). Puede quedar bonita una lucha en un ala delta.

ALA DELTA					
MR	LIM	CRUC	MAX	AUT	VOL
0	5	16	24	no	0

Ultimando detalles

Al finalizar la persecución, los PJs podrán ver como el helicóptero de la Cruz Roja recoge a Rivke para trasladarla a un hospital. Naturalmente esto no es así, y donde la llevan es a la base de Von Glöda. Si los PJs hacen pesquisas para determinar el hospital al que han trasladado a Rivke, se enterarán de que el helicóptero de la Cruz Roja no salió a recoger ningún herido esa tarde. Rivke habrá desaparecido. Una vez de vuelta al hotel, sobre las 8 de la noche, se reunirán en la habitación de Kolya para ultimar los planes: Las previsiones meteorológicas para esa noche no son muy alentadoras. Temperaturas muy por debajo de cero que subirán un poco después de medianoche en la que se prevee una ligera nevada, pero que volverán a descender a los mínimos de antes (en ese momento desplegará el mapa de la zona. Ahora debes dárselo a los PJs. Si los PJs no se dan cuenta de la similitud de los mapas, con el que encontraron en el trineo, deberán, hacerles una tirada de INT para que obtengan esta información. Deberá, castigar a los PJs que no se den cuenta de ello, con los Puntos de Experiencia). Kolya subrayará la ruta a seguir en el mapa, que durará toda la noche. La idea era que dos de ellos se quedaran como señalizadores a lo largo del camino, pero ahora ¡nos falta «uno» de nosotros!. Los PJs y los miembros de la KGB y la CIA viajarán en scooters hasta el campamento donde se producirá el robo. Sacarán unas fotos y filmarán las imágenes en vídeo, para luego seguir al convoy hacia donde quiera que se dirija.

A continuación dirá Kolya: «Unas imágenes enviadas por nuestros satélites nos pusieron sobre aviso y enviamos a nuestros agentes a inspeccionar el terreno. A finales de los años 30, los ingenieros militares finlandeses construyeron exactamente en este punto (y lo señala en el mapa) un enorme depósito subterráneo de armas, con capacidad para albergar por lo menos diez tanques, así como las municiones y piezas de recambio. La entrada principal era muy grande... aquí (señalará en ese momento a la vez el mapa y la foto del satélite).

Sin embargo, hará cosa de un par de años recibimos informes que hablaban de una gran actividad en toda la zona durante el verano: brigadas de obreros de la construcción, maquinaria pesada y todos los accesorios que conllevan las obras de gran envergadura. Se trata sin ningún lugar a dudas del cubil de Von Glöda. Después de la misión caben dos alternativas: Informar a nuestros respectivos departamentos o, si la situación es propicia, terminar con la tarea nosotros mismos».

Comparando los dos mapas podrán deducir que el cubil de Von Glöda no está en Finlandia, sino en la zona fronteriza soviética. Si se fijan en la foto del bunker, podrán deducir que las entradas principales del mismo están encaradas hacia territorio ruso. Es muy extraño que los accesos a las defensas originales se orientaran hacia la parte rusa, especialmente si los bunkers fueron construidos antes de la guerra del 39.

Si los PJs no se dan cuenta de esto, permíteles unas tiradas de INT, pero que piensen un poco...

In fraganti

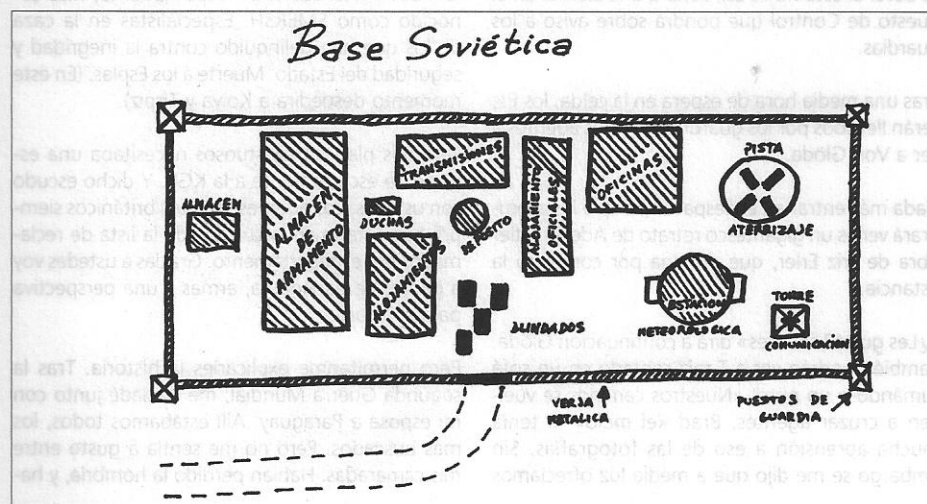
A las 11 de la noche saldrán de la ciudad cada uno en un scooter, Kolya abriendo la marcha y Tirpiz cerrándola. Las características de los scooters están en el Libro Básico. Usa las del Polaris Indi 600. La velocidad que deberán mantener será de unos 70 Km./h. Tomar un viraje supone un esfuerzo considerable, especialmente en una capa de nieve profunda y dura. Describeles a los PJs el paisaje de bosques nevados, valles profundos de los que es difícil salir y, sobre todo, que se hagan una idea del frío que hace fuera.

Tras unas dos horas de viaje pasarán por la zona en la que se simulará la muerte de Tirpiz. Oirán una fuerte explosión y verán detrás de ellos el scooter saltar en pedazos. Si los PJs se detienen, Kolya les dirá que probablemente se topó con una mina de la guerra del 39 que no había explotado, que hay que tener cuidado de ahora en adelante.

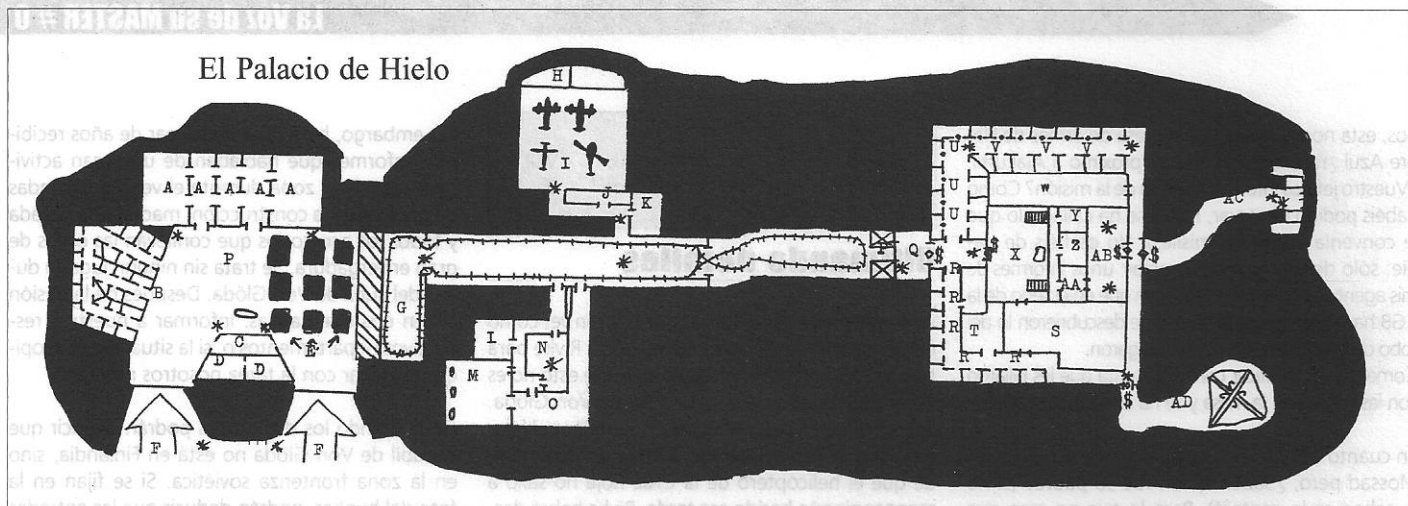
Una hora y media más y habrán llegado al campamento. Deberán dejar los scooters a cierta distancia y avanzar sigilosamente hasta una colina desde donde observar todo. Todas las acciones de sigilo se verán modificadas en un + 1 por la gran cantidad de nieve existente.

Junto a las rampas se hallan cuatro grandes vehículos blindados BTR-50. Todos ellos están pintados de gris. Las plataformas de guardas abatibles, ocultan una serie de escotillas rectangulares, muy hondas, en las que se están introduciendo con rapidez cajas de munición. La dotación de los BTR permanece a un lado, al margen del esfuerzo físico que realizan los demás. Los hombres que realizan la tarea de transportar las cajas visten el uniforme soviético, pero las tripulaciones lucen uniformes de la Wehrmacht.

Tras una hora de carga, el trabajo ha terminado. En ese momento, Kolya les indicará que deben volver a los scooters para poder seguirles hasta el punto de destino. Naturalmente deberán haber tomado imágenes de todo esto.



El Palacio de Hielo



A: Almacenes de munición
B: Aposentos soldados y guardias.
C: Comunicaciones y zona control
D: Puestos de guardia
E: Vehículos acorazados
F: Entradas vehículos del exterior.

G: Zona descarga
H: Compuertas para el despigue dan al exterior.
I: Hangar para aviones
J: Zona Control compuertas y planes vuelo

K: Equipo vuelo
L: Aula conferencias
M: Zona entrenamientos
N: Armería
O: Mantenimiento, aire y calefacción de base.

P: Montacargas y ascensores
Q: Hall
R: Habitaciones técnicas
S: Comedores
T: Cocinas

U: Habitaciones invitados (Tirpiz, Paula,...)
V: Celdas alta seguridad
W: Almacén
X: Despacho Von Glöda
Y: Aposentos privados

Z: Aposentos privados
AA: Sala de mapas con ordenador
AB: Comunicaciones
AC: Entrada personal del exterior (pocas veces usada).
AD: Gruta para tortura

Una vez que hayan pasado los carros por el cruce, los PJs junto con Kolya, deberán seguirlos a cierta distancia. Procura que los PJs vayan ahora los primeros. Tras unas dos horas llegarán a la zona donde está prevista la emboscada. Hay unos 15 soldados vestidos con uniformes de campaña grises, cascos abombados y largos chaquetones de piel.

En ese momento, Kolya se descubrirá como traidor y cerrará a los PJs la posible huida hacia atrás. Uno de los soldados se revelará como Paula Vacker, que se acercará a los PJs diciendo: «Señores, para ustedes la guerra ha terminado».

El palacio de hielo

A continuación, los soldados desarmarán y se llevarán prisioneros a los aventureros. Si éstos oponen resistencia harán disparos específicos para darles en las piernas o dejarles inconscientes. En estos momentos deberán hacerles una tirada de Fama, para ver si reconocen a Paula Vacker como la misma de la foto de la casa en Helsinki. Se irá riendo todo el camino. Les llevarán sobre un vehículo blindado fuera del bosque e irán a desembocar en un claro semicircular que termina en una clara y desarbolada pendiente, semejante a una minipista de esquiar. Por supuesto que se trata del Bunker, o mejor del palacio de Hielo, ya que en las paredes laterales, a un costado de la pendiente, se abren dos puertas enormes, camufladas con pintura blanca. Del interior llega una corriente de aire caliente al exterior. En la entrada del Bunker obligarán a los PJs a salir y a entrar a pie. En el interior de la base, las puertas cerradas, los soldados (unos 10) les escoltarán junto con Kolya y Vacker a las celdas. Todos ellos lucen botas de invierno de caña corta y pantalones con rodilleras, chaquetones holgados con forro de piel y bolsillos oblicuos y, debajo, las guerreras reglamentarias, en cuyas solapas lucen los emblemas de la Cruz Gamada.

Mientras se los llevan a las celdas podrán ver como un nutrido contingente de soldados lleva a cabo la descarga de las cajas y embalajes de los vehículos. Durante todo el trayecto hasta las celdas los dos agentes se burlarán de ellos y de su ineptitud como agentes secretos.

Antes de llegar a las celdas déjales hacer a los PJs una tirada de PER para atisbar lo que parece ser la cabina central de mandos. Desde donde se controlan las gigantescas puertas de entrada al bunker, y también los sistemas de ventilación y calefacción. (Zonas C y O del plano).

Las celdas están situadas en una zona de alta seguridad cerrada por gruesas puertas de acero con un dispositivo de apertura electrónica. A un lado de las puertas se observa un dispositivo electrónico de cierre y apertura que sólo responde a impulsos de determinadas modulaciones de la voz. Para su apertura, uno se acerca y murmura cualquier palabra con más de 5 letras. Si el tono de voz coincide con uno de los programados, la puerta se abre. Si esto no es así, sonará una alarma en el puesto de Control que pondrá sobre aviso a los guardias.

Tras una media hora de espera en la celda, los PJs serán llevados por los guardias y los dos agentes a ver a Von Glöda.

Nada más entrar en el despacho, lo que les asombrará ver es un gigantesco retrato de Adolfo Hitler obra de Friz Erler, que domina por completo la estancia.

«¿Les gusta? señores» dirá a continuación Glöda. También podrán ver a Tirpiz sentado en un sofá fumándose un puro: «Nuestros caminos se vuelven a cruzar agentes. Brad «el malo» le tenía mucha aprensión a eso de las fotografías. Sin embargo se me dijo que a media luz ofrecíamos

una estampa similar. La misma figura más o menos. Creo que el pobre Brad fracasó de pleno. Fue eliminado sin ruido antes incluso de que se pusiera en marcha la *Operación Rompehielos*.»

En ese momento Glöda hace una señal y todos se callan: «Señores, bienvenidos a mi Palacio de Hielo. Ustedes se preguntarán qué pintan aquí, si lo que más desean es estar en sus apartamentos en Londres. Bien, escuchen atentamente: Como ustedes ya habrán hábilmente deducido, soy el líder de las Fuerzas de Acción Nacional-Socialistas. Una organización a escala planetaria. Con el tiempo el terrorismo habrá de convertirse en un ideal, en un empeño por el que valga la pena luchar. Luego el movimiento se extenderá y nutrirá sus filas hasta convertirse en un grupo de presión que las organizaciones internacionales no puedan menos de tomar en consideración. Y por último se habrá conseguido lo que Hitler intentó infructuosamente, o sea, un Cuarto Reich de ámbito global. Pero, ¿tienen ustedes idea de aque departamento pertenece Kolya en el seno del Primer Directorio de la KGB? Pertenece al 5º departamento, más conocido como SMERSH. Especialistas en la caza de los que han delinquido contra la integridad y seguridad del Estado. Muerte a los Espías. (En este momento despedirá a Kolya y Tirpiz).

Para mis planes majestuosos necesitaba una especie de escudo frente a la KGB. Y dicho escudo son ustedes. Los agentes secretos británicos siempre han estado en la cúspide de la lista de reclamados por el departamento. Gracias a ustedes voy a ganar; he ganado ya, armas y una perspectiva para el futuro.

Pero permítanme explicarles la historia. Tras la segunda Guerra Mundial, me trasladé junto con mi esposa a Paraguay. Allí estábamos todos, los más buscados. Pero no me sentía a gusto entre mis camaradas. Habían perdido la honrra, y ha-

bían desechado el heroísmo de antaño y cegaron sus ojos a la realidad de la ideología que Hitler había edificado para ellos. Porque el Führer tenía razón: aunque el nacionalsocialismo fuera reducido a cenizas, renacería de ellas como el Ave Fénix. De no ser así, el comunismo se adueñaría de Europa antes de fin de siglo, y a la postre de todo el mundo. Observen lo que sucede en el mundo. Los soviéticos se han infiltrado en los sindicatos y los gobiernos de Europa y América, y son muchos los que ven el régimen comunista con buenos ojos. El año pasado nos dimos a conocer al mundo entero con unos cuantos golpes minuciosamente planeados, empezando por el incidente de Trípoli. Este año las cosas van a ser distintas. Estamos mejor armados y equipados y contamos con más partidarios. Colocaremos a nuestra gente en puestos del gobierno y el año que viene el partido saldrá a la luz. Pasados dos años volveremos a ser una fuerza política de primer orden. Reivindicaremos el nombre de Hitler, reinstauraremos el orden y barreremos el comunismo, el enemigo común, del mapa de la historia. La gente está pidiendo a voces orden y disciplina, un nuevo orden, un mundo de héroes, no de campesinos y víctimas de un régimen.

Hace unos seis años regresé a Finlandia. La organización empezaba a tomar forma. Mientras buscaba una base de operaciones, me acordé de este bunker que inicialmente construyeron los rusos y que los alemanes remozaron y agrandaron.

Hubo algunos forcejeos con las autoridades pero finalmente me concedieron permiso para trabajar en la zona. Les dije que iba a realizar unas prospecciones mineras, pero sin entrar en muchos detalles. Era una buena inversión; a los soviéticos no les costaba ni un céntimo. Al cabo de seis meses y con la ayuda de especialistas venidos de Sudamérica, África y hasta de Gran Bretaña, el bunker estaba totalmente terminado. Mientras tanto yo había entrado en contacto con dos depósitos de pertrechos militares ubicados en las cercanías. Uno de ellos fue clausurado el año pasado. De ahí saqué el parque móvil. Y fui yo el que mantuvo conversaciones y cerró el trato con aquellos imbéciles traidores de Liebre Azul. A cambio de unas compensaciones monetarias he conseguido un montón de armas; cohetes y demás, que utilizaré de inmediato. Un millar de hombres y mujeres aquí, en este bunker. Cinco mil hombres en el campo de operaciones distribuidos por todo el globo, y mañana el gran golpe maestro dirigido contra su país. Dejará caer la última gota para que se comience a desbordar el vaso.

¿Me imagino que ustedes se preguntarán que pinta en todo esto? Hace algún tiempo se llevó a cabo una inspección en la base que me proveía de armas. Dos coroneles del ejército soviético lanzaban acusaciones a diestro y siniestro contra todo el mundo, incluyendo por supuesto al comandante de la base. Yo le aconsejé que no perdiera los nervios y que pidiese a los coroneles una investigación por cuenta de la KGB. Si hay algo que admire a los soviéticos es su facilidad para cargarles las responsabilidades a otro. Le aconsejé al estúpido comandante del puesto que pusiera sobre aviso al primer agente de la KGB que se presentara al lugar y le dijese que se entrevistara conmigo.

Legó su amigo Kolya. Tomamos unas copas y se abstuvo de hacer preguntas. Le pregunté qué era lo que más le apetecía con objeto de escalar puestos en el servicio. Formalizamos el trato en este mismo despacho. Nadie indagaría. Tampoco habría soborno de por medio. Kolya sólo quería una cosa. Les quería a ustedes, a unos agentes respetables del Servicio Secreto Británico, a ser posible servidos en bandeja. Yo me limité al papel de titiritero y a indicarle qué hilos debía de tirar para conseguir apresarles a ustedes. Luego se convino en que yo me quedaría unas horas en su compañía, transcurridas las cuales se los entregaríamos de mil amores al Departamento Cinco, al que su organización conoce también como SMERSH, para que hicieran con ustedes lo que les viniera en gana. Vivos o muertos, por descontado. Yo fui el que organizó la operación ROMPEHIELOS. Le indiqué a Kolya cómo debía proceder y la forma de sustituir a los agentes respectivos y sus enlaces. Comprenderá que no pedí a los del Mossad que me mandaran a mi descarriada hija. Si se comportan bien puede que me deje entemecer y les permita verla antes de partir hacia Moscú.

No me cabe duda de que en Moscú tienen unos deseos enormes de verles, pero también mi servicio de información desea hacerles unas cuantas preguntillas, como por ejemplo, lo que su gobierno sabe sobre la operación y sobre mi existencia. Nos ahorraríamos muchos esfuerzos y sufrimientos si me contaran ustedes todo lo que saben...

(Independientemente de la contestación de los PJs, les Llevarán a la sala de Torturas ya que Glóda sabe que un agente de M.I.6. no diría la verdad a no ser por el uso de técnicas de fuerza). Mañana o quizá pasado llevaré a cabo mi operación definitiva contra su gobierno como anteriormente, les expliqué. Ninguno de los que están aquí, ni siquiera el personal de mi Estado Mayor, sabe con exactitud cual va a ser el blanco exacto. Sólo lo sabemos mi ordenador y yo. Como habrá comprobado me encantan todos los artefactos técnicos que tengan algo que ver con los ordenadores.

Ah, se me olvidaba decirles una cosa. En este lugar somos fervientes partidarios de los interrogatorios a la vieja usanza. Resultan dolorosos pero muy eficaces. Un sufrimiento fuera de lo corriente, por decirlo con palabras suaves. Pretendo llevarles hasta el límite del dolor, y los médicos me han asegurado que no hay persona en la tierra capaz de soportar el método que pienso aplicarles. Sus días se acaban, y nuestros caminos se separan. Por favor, llévense a los prisioneros a la sala de tortura». Con esto se despedirá Von

Glóda, siendo los PJs trasladados a la gruta. La anterior conversación sólo la habrán oído los PJs y la escolta de Von Glóda (los 10 hombres) ya que antes de empezar a hablar despidió a Kolya y a Tirpiz. Ahora serán acompañados por Vacker hasta la sala, pero ésta no entrará en la gruta.

El verdugo se divierte

Los muros son de roca natural y el suelo diríase que lo forma una gruesa capa de hielo puro. Grandes vigas de madera atraviesan la gruta de una parte a otra por el centro radial de la misma. Sujetos en los maderos se ven los aparejos de varias poleas de las que penden unas sólidas cadenas en cuyo extremo se halla fijado lo que parece un gancho de anclaje. Seguidamente les desnudarán, mientras que unos soldados cortan con una sierra mecánica círculos en el hielo (naturalmente el número de poleas y de agujeros será igual al número de PJs prisioneros). Les atarán las manos y los pies y les colgarán de la polea para seguidamente introducirles en el hielo. Permanecerán ahí 10 seg. tras los cuales les sacarán y les preguntarán por lo que saben (tiempo base 10 min.)

(Usa las reglas de Tortura en el Libro Básico). Si un PJ ha logrado caer inconsciente se le sacará del agua helada y finalizará su castigo. No para-

```

-----I. B. M. COMPUTER-----
Access Code: XTEFU-$ ETUMDT -365-007 -----
INFORMATION ABOUT: ROMPEHIELOS III Part. ====
*****
TRAS LA REALIZACION EXITOSA DE LAS PARTES 1ª
& 2ª DE DICHA OPERACION PROCEDEREMOS A LA
CONSECUCCION DE LA TERCERA PARTE.
ANTES DE DAR LA ORDEN REPASAR SIGUIENTES
PUNTOS:
===== 1º: CONFIRMACION DE LA PRESENCIA
DE LOS BLANCOS EN EL DIA Y EN LA HORA PREFI-
JADA...- Confirmada la presencia del jefe
del Servicio Secreto Británico, un tal "M",
y la de su número opuesto en el seno de la
KGB (Parte no Crítica), un tal General
Alexis Gogol.
===== 2º: CONFIRMACION DE LA LLEGADA
DEL ARTEFACTO A LA ZONA DEL GOLPE...-
Confirmada llegada artefacto desde hace una
semana.
3º: CONFIRMACION DE PREPARACION EXPLOSION
POR TECNICOS...- Confirmada.
===== 4º: OBSERVACIONES...- Notificada
en zona de explosión una mayor caza que la
esperada. Anunciada la presencia de numero-
sos efectivos de ambos servicios secretos en
un intento de relajar las tensiones formadas
entre ambos servicios en los últimos tiem-
pos. La isla de Santorin (Théra) va a ser un
auténtico infierno.
===== 5º: CONFIRMACION DE MAXIMA ALERTA
DE LAS TROPAS DE ACCION EN TODO EL MUNDO...-
Todos los comandos están esperando la noti-
cia del atentado para llevar a cabo los gol-
pes. Si por cualquier razón el golpe de la
isla no se llevara a cabo, se suspenderán
los ataques previstos. Para listado de
situación y miembros de comandos atacantes
pulsar "354-007-GOLPE DIRECTO"
===== 6º: CONFIRMACION CITA: Golfo de
Théra...-
===== 7º: CONFIRMACION FIN OPERACION
ROMPEHIELOS III
*****I.B.M. Corporation 1988*****

```


JAMES BOND 007

rán hasta que todos los PJs estén inconscientes o hayan sufrido heridas medias.

Tras la tortura tú deberás determinar qué cantidad de información se les ha «escapado». A continuación les llevarán a la enfermería donde está también Rivke Ingber con una pierna escayolada falsa dentro de la cual tiene escondida una Browning HP 1935.

Tras unas 3 horas de descanso los PJs serán capaces de aclarar sus ideas de nuevo, y será cuando comience el verdadero interrogatorio. Intentará que los PJs confíen en ella, para sacarles toda la información que no les pudo sacar con la tortura. Lo hará como por ejemplo: «Jo, habéis cantado todo lo que sabíais. Los hombres que os traían iban riendo y gritando: ja, ja, con que saben todo esto eh! Se pondrá bien contento Von Glöda cuando le notifiquemos la noticia...» (En ese momento se supone que los jugadores te preguntarán si saben tal o cual cosa. Supón que Rivke lo ha oído y ha tomado *Nota de ello!*.)

Tras esto entrará Vacker con el propósito de desvelar su verdadera identidad. Entrará en la habitación y apuntará a Rivke con su pistola. Se deberá producir un natural desconcierto entre los PJs ya que no sabrán de quien fiarse. Rivke naturalmente no se quedará de brazos cruzados y desenfundará el arma entablándose un feroz combate. Los PJs se darán cuenta de que la pierna escayolada es falsa. ¡Ellos verán de quien fiarse!

La escapada

Una vez que se hayan aclarado las confusiones, los Jugadores deberán tener muy claros sus próximos pasos. Si no los tienen, Paula se los recordará (Deberás tenerlo en cuenta a la hora de dar puntos de experiencia). Por orden de prioridad serán:

Informarse de cual va a ser el blanco del «golpe maestro» de Von Glöda.

Destruir esta base.

Impedir la acción prevista.

El ordenador (sala AA y AB en el mapa).

El ordenador está en la sala de comunicaciones. Es un modelo bastante grande con un código de seguridad complejo. Requiere tener el campo de Experiencia de computadoras y además hacer una tirada de Electrónica a DIF 5. Si esto no funciona, que tiren de puntos de héroe... o en el último de los casos que les ayude Paula! Si consiguen romper el código dales el papel con la información que te adjuntamos.

Destruir la base

Hay varias formas de destruir la base: destruyendo el sistema de calefacción, volándolo, sacando uno de los misiles al exterior y disparándolo contra las entradas para sellarlas, etc... Esto no debe de ser un grave problema. Acepta las proposiciones que te den los Jugadores y sopesa si son factibles... Si esto es así déjales que se diviertan. Pero utilizando a Paula como la voz de la conciencia deberás cortar con los abusos que se te presenten. Cada 10 min. de «Zascandilear» por la base

hay un 60% de probabilidad de que se encuentren con alguien. Tira en la siguiente tabla y enfréntalos con ellos:

ID6	ENCUENTRO
1	Nº Guardias= Nº 2 PJs +2
2	Tirpiz y 3 Guardias
3	Carro Armado maniobrando
4	3 Guardias llevando cajas de municiones + 3 guardias armados
5	Tirpiz buscando a los PJs
6	Nº Guardias= Nº 2 PJs +2

BTR-50	Vehículo Blindado
MR LIM	CRUC MAX AUT
-1 5	30 75 500
FOR EST	Tiene montada una Browning
10 65	(ver Q-Manual).

Deja que los Jugadores se desahoguen plenamente y crea una gran batalla: Más o menos como la que crea Bond en el volcán en «Sólo se vive dos veces». El único medio para salir de aquí lo suficientemente rápido como para evitar el atentado es un VTOL situado en la pista de despegue similar al que ha usado Von Glöda para irse después de la charla con los PJs.

La base está dividida en dos partes claramente diferenciadas. Una militar situada más al sur, y una residencial, situada al norte. Ambas partes están conectadas por un túnel y un ascensor con montacargas. A ambos lados del túnel se mueve un Monorail eléctrico para el transporte de material pesado. Tiene capacidad para transportar 10 personas o 2,5 t. de peso. También en esta zona hay un recinto destinado a los entrenamientos con armas, con sus respectivos campos de tiro.

Al este del pasillo se encuentra el hangar de los aviones utilizados por la organización. Normalmente habrá: Un Bell Model 206 L Texasranger, una avioneta Piper Club, y dos VTOL (Aviones de despegue vertical). La parte más occidental del hangar será móvil dando a una pequeña explanada donde la avioneta podrá llevar a cabo sus maniobras de despegue.

Una vez en la zona residencial (tras haber subido por los ascensores) el aspecto variará considerablemente. Mientras que en la zona militar, el lujo y la comodidad están reducidos a su mínima expresión. Aquí todas las paredes dan un aspecto muy acogedor. Las puertas señaladas con una \$, serán puertas que necesitarán de una tirada de Electrónica dificultad 3 para abrirse. (Naturalmente no los habitantes de la base). Una descripción del mecanismo de apertura ha sido hecha con anterioridad.

Detrás de la habitación de Von Glöda se encuentra la sala de comunicaciones, desde donde mediante cámaras de circuito cerrado se controla todo el movimiento en la misma. También en esta habitación se halla el ordenador personal de Von Glöda donde se encuentran almacenadas todas las informaciones necesarias para detener el plan del villano.

También en este ordenador está el destino y el golpe maestro que les comentó en su charla. Si

los PJs tienen el campo de Experiencia de Computadoras o hacen una tirada de electrónica a dificultad 5 podrán romper el código de seguridad y se entrarán de los siguientes pasos del conde. (Dales las pistas pertinentes). Para el resto de las localizaciones de la base le dejó al Master plena libertad para rellenarla con lo que desee. Recuerda que cuanto más se lo detalles a los jugadores, más lo «vivirán».

Rumbo a Santorin

Como anteriormente ya he descrito, la única forma de llegar a tiempo a la isla de Santorin será coger el otro Lockheed XC 142 VTOL (Avión de despegue vertical). Sólo habrá uno, ya que el otro lo ha usado Von Glöda para ir a la isla y observar el golpe «maestro». Paula conoce la existencia del avión y sus posibilidades. Si a los PJs no se les ocurre, será ella la que insinúe la utilización de dicho medio de transporte. Justo en el momento de despegar, Tirpiz, (si sigue vivo) intentará montarse en el avión para esconderse entre el equipaje. (Puedes hacer que entre por la escotilla trasera que los PJs se «olvidaron» cerrar). Permanecerá Tirpiz oculto hasta que hayan recorrido la mitad del trayecto. Entonces saldrá de su escondite e intentará coaccionar a los PJs por la fuerza para que aterrizan en Ginebra y así no poder llegar a tiempo a la isla. Dependerá de los PJs y de sus decisiones, si le obedecen, o combaten con él hasta reducirle. Procura que cuando aparezca Tirpiz, sea de una forma contundente, como por ejemplo: Trae a Paula con un cuchillo bajo el cuello...; o amenaza con disparar, una pistola de señales dentro del avión si no le obedeces...etc.

ROMPER LOS ESQUEMAS

Si por alguna misteriosa razón, no son capturados en la emboscada, habrá en un radio de 50 Km. 15 patrullas de las Fuerzas de Acción buscando a los PJs. Cada patrulla estará compuesta por 7 hombres. Los PJs tendrán un 50% de posibilidades de encontrarse con una de esas patrullas si «pulan» por la zona de palacio. En cuanto los miembros de la patrulla hayan divisado a los PJs avisarán por radio a la base para que el resto de la guarnición les siga; además de, naturalmente, las «fuerzas aéreas». No dispararán a matar ya que tiene órdenes de capturarlos.

Si a pesar de todo los PJs consiguen llegar a la base sin ser vistos, podrán entrar bien por los portones de acceso, bien por la entrada individual. Usa la tabla de encuentros para ver que tal lo pasan.

Como los más sagaces lectores habrán podido descubrir, les dejo la libertad de llenar las habitaciones con lo que estimen oportuno. Tampoco he descrito cómo destruir la base mediante el sistema de ventilación, ni que material hay en la armería. Esto es así con el fin de que el equilibrio entre las partes se mantenga el mayor tiempo posible. Si la juegan unos «00», no deberás poner armas pesadas en la armería, y deberías insinuar que un medio más eficaz, aunque también más difícil es inutilizar el sistema de calefacción, sin el cual en breves horas todo el recinto sería inutilizable.

EL GOLPE FINAL

El trayecto desde la base de hielo hasta la iglesia griega de Santorin será de unas 7 horas. Cuando lleguen a ésta describesela. Si buscan la bahía del golfo de Thera (Lo pone en el informe del ordenador) la encontrarán sin problemas. Si se les ocurre a los PJs el avisar a la gente, Paula les recomendará diciéndoles que si lo único que les importa son las vidas de sus superiores; que si la vida de los habitantes no cuentan. Además en lo que tardaría en encontrar, avisar y evacuar, seguro que estarían ya todos cogiendo mariposas. Hay que encontrar y desarticular el artefacto. Desde el aire, si los PJs hacen una PER 5 podrán ver el otro VTOL posado al borde de un acantilado. No se ve a nadie alrededor del avión. Hay un pequeño sendero que baja por el acantilado. Según vayan bajando hazles una tirada bien de Sexto Sentido, o de PER en su defecto para detectar a un grupo de submarinistas subiendo por éste. Curiosamente llevan insignias del ejército alemán. El número de submarinistas será igual al de los PJs (que casualidad, ¿verdad?). Llevarán cada uno un traje de submarinista con oxígeno, un arpon (Ver características en el Libro Básico) y un cuchillo de tipo standard. Eliminarlos no será difícil ya que con unas aletas puestas en la superficie los buzos sufren un -3 en todas sus acciones de Comb. Cuerpo a Cuerpo.

Una vez eliminados los buzos, podrán cogerles el equipo para introducirse en el agua. Lo que deberán hacer ahora es buscar de dónde procedían éstos. Una vez sumergidos, hazles tiradas de PER para ver si descubren un pasadizo submarino de unos 5 mts. de diámetro que se introduce bajo el nivel del mar, tierra adentro. El único problema es que en dicha entrada hay un número de buzos igual al de los PJs encargados de vigilar ésta.

Reglas especiales referentes al combate submarino

1.ª Cuando un PJ no tiene suelo sólido bajo sus pies, todos los ataques en combate Cuerpo a Cuerpo se considerarán golpes específicos. Por lo tanto sólo se podrá dar un golpe por asalto, independientemente de la velocidad. Un puñetazo o una patada no tiene efecto. También es posible lanzar un arma bajo agua. El atacante puede intentar desarmar, agarrar, soltarse, elevar o hundir a su oponente en su golpe específico. No puede hacer un golpe específico para hacer más daño o para dejar inconsciente. El nivel de herida en combate CC, se disminuirá en un nivel. Daño empalante no se reduce por la acción del agua. El cortar el tubo de oxígeno del oponente para obligarle a subir a la superficie precisa de un ataque para desarmar.

Según se vayan adentrando en las cavernas hazles una tirada de Ciencia para deducir que toda la isla debe estar recorrida por estos túneles. Según se aproximen a la zona «D» notarán que salen voces de dicha zona. El resto de las cavernas tienen una tenue luz que se filtra de las paredes, aunque según se vaya uno introduciendo más y más ésta cada vez será menor.

Cuando entren en esta estancia, verán a Von Glöda,

los guardias indicados, y Mosolov (si a éste no le ha pasado nada anteriormente) junto a unos cuantos técnicos conectando la bomba. Esta no es sino un misil RPG-7V del que se ha separado la parte propulsora, y en su lugar se ha instalado un mecanismo de explosión temporal. En cuanto Von Glöda se dé cuenta de la presencia de los PJs conectará el mecanismo de cuenta atrás, y huirá por la ruta de escape marcada en el mapa. Si es necesario se cubrirá con un técnico. La ruta de escape va a dar a la superficie, donde le espera una excavadora y un helicóptero. Si los PJs persiguen a Von Glöda y no consiguen llegar a menos de alcance largo, cuando el conde llegue arriba, éste dará la orden a un soldado que tiene en la excavadora que inmediatamente cerrará el túnel, impidiendo el paso. Si los PJs están a un alcance inferior, serán capaces de detener al conde a tiempo.

Desactivación

Kolya luchará contra los PJs ya que no sabe nada de la huida del conde. El no sabe nada del plan ni contra quien va dirigido. Sólo sabe que es una operación terrorista como cualquiera. Los PJs pueden intentar convencer a Kolya de que Gogol también está presente y sufrirá las consecuencias.

Deberán aplicar los modificadores que estimes oportunos.

Atendiendo a la graduación de los PJs, la cuenta atrás será mayor o menor. Si se trata de Reclutas será de 2 min., Agentes será de 1 min., «00» será de 45 seg.

La tirada necesaria para desactivar el artefacto será una de demoliciones con un tiempo base de un minuto. Antes de huir, el conde habrá disparado y matado al técnico, que es el único capaz de desactivar la bomba fácilmente. Si ves que los PJs, bien no tienen la habilidad de Demoliciones, bien

no tienen un mísero punto de héroe, pueden intentar la desactivación Mosolov o Paula, pero no deberán darles el premio por misión exitosa en puntos de Experiencia... No nos podemos permitir el lujo de que salga volando toda una isla en el mar Egeo. ¿Comprendéis? Sólo lo podrá intentar uno, así que se lo piensen bien...

Con esto se dará por finalizada la operación Rompehielos, aunque si los PJs no han logrado capturar al conde, se lo encontrarán donde menos se lo esperen con deseos de venganza: En el avión, en un taxi, en el aeropuerto, en el casino, etc. Tú como Master ya verás. O si no quieres que le maten para utilizarle en futuras misiones, ¡dédjale simplemente desaparecer!.

Los PJs habrán realizado la misión exitosamente si consiguen destruir el Palacio del Hielo y además impiden la explosión en la isla. Si esto es así, puede ser muy gratificante para los PJs que James Bond y Anya a Amasova les den las gracias. Ellos también están presentes «confraternizando». Si ves que las cosas se ponen demasiado mal; o lo que es lo mismo, si ves que los PJs no van a ser capaces de impedir la explosión, haz que James y Anya estén casualmente por esa zona y les echen un cabo. Ante todo hay que impedir que vuele la isla. Naturalmente esto deberá verse reflejado en los puntos de experiencia otorgados al final de la misión.

Si impiden la explosión pero no destruyen la base x 1,5. Si impiden la explosión y además destruyen la base x 2. Si no impiden la explosión ¡Un rotundo fracaso!. Estos modificadores para los puntos de experiencia, deberás otorgarlos teniendo en cuenta además el Role-Play, la decisión, etc.

Si a pesar de todo, la bomba explota, como los PJs no podrán contarla... Haz que la convención se retrasara a última hora hasta dentro de una semana, ¡No nos podemos quedar sin «M»!.

