

Operación Fénix

Después de tanto rollo teórico, seguro que ahora os apetece jugar un rato. Pues bien, para que veáis que siempre pensamos en vosotros a continuación os ofrecemos una aventura ya lista para jugar, con lo que os evitáis calentaros la cabeza para preparar un módulo. A pasarlo bien,...y que no os maten mucho.

por el Superagente 86

El módulo está diseñado para un personaje de graduación "00" ó Agente, y un Máster. Aunque este puede ampliar, con un poco de trabajo, el número de jugadores en combinaciones de un "00", dos Agentes o tres Reclutas.

Precréditos

Una agradable visita de cortesía Amsterdam, el MI 6 ha enviado a nuestro agente para observar el capítulo final del desmantelamiento de una organización de tráfico de armas, de procedencia rusa, que perteneció a Le Chiffre. Se encuentra dentro de un Aston Martin Virage proporcionado por la Sección Q. A su lado se sienta una agente del servicio de contraespionaje holandés que le sirve de enlace.

Equipo Q

Marca: Aston Martin

Modelo: Virage

MR: 1 LR: 2 CRUC: 160

MAX: 250 AUT: 550 FOR: 3/4

EST: 9 PRECIO: 179.000 Libras

Infor. Juego: Posee un blindaje nivel II. Se sustraen seis niveles de Daño a toda arma que se dispare contra el vehículo, el beneficio se aplica también a los ocupantes, y, por cada cinco Puntos de Estructura (redondeando hacia abajo) se añade uno a su Forzar. El asiento del acompañante (izquierdo) es eyectable. Al pulsar un botón oculto en la palanca de marchas, una sección del techo se desprende al unísono. Una persona eyectada sufre una Herida Media.

PNJ

Karen Hooge

FUE 9 DES 10 VOL 11 PER 9 INT 9
Carisma (9/20), Comb. Arm. Fuego (5/14),

Comb. C-C (7/16), Conducir (6/15), Crip-tografía (5/14), Demoliciones (5/14), Juego (4/13), Hurto (8/18), Interrogación (6/15), Pilotar (4/13), Sexto Sentido (5/14). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.68 m. Velocidad: 2. Peso: 60 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 28. Resistencia: 30 h. Ptos. Fama: 50. Corr/Nadar: 40 min. Ptos. héroe: 4. Carga: 71-95 kg. Apariencia: Atractiva. Arma: Beretta 25. Campos de experiencia: Derecho. Debilidades: Ninguna. Idiosincrasia: Se mostrará Amistosa en su reacción; como aliada hará lo posible para protegerle intentando evitar colocarlo en una situación peligrosa. Modificadores de Interacción: Reacción (+1), Persuasión (+1), Seducción (+2), Interrogación (-1), Tortura (0). Antecedentes: Agente del servicio de contraespionaje holandés, enlace del agente británico.

A unos 200 metros se encuentra un almacén donde se realiza el traslado de un cargamento de armas. Este almacén se utiliza para distribuir armamento de procedencia soviética por cuenta de SMERSH, que busca financiarse y desestabilizar los esfuerzos de paz internacionales como venganza por la caída del bloque comunista. El papel de SMERSH en esta trama debe descubrirse en Berlín.

El edificio se encuentra vigilado por un grupo de intervención especial de la policía holandesa. En la espera el agente puede intentar la seducción de la agente holandesa mediante el uso de una inteligente conversación. A las 6:00 se inicia el asalto al almacén; a pesar de la eficacia policial un camión atraviesa una de las puertas seguido inmediatamente de un Porsche 968. El camión es detenido por el fuego policial, pero el deportivo escapa a gran velocidad por las calles de la ciudad. Aquí esperamos que el agente inicie su persecución a un rango de distancia Media.

Simultáneamente, sería divertido que el

agente continuara la seducción de su acompañante. Naturalmente no podrá realizar el ¿Dónde y Cuándo? mientras conduce, eso lo dejamos para el hotel. La persecución puede estar salpicada con algunas acrobacias: esquivar un grupo de ciclistas, a dificultad 5; evitar incrustarse contra la repentina aparición de una máquina de limpieza de calles al doblar una esquina, a dificultad 4; ir por dirección prohibida, a dificultad 4 (es muy temprano para una circulación abundante); atajar por una plaza y calle peatonales con casetas de un mercado de flores al borde de un canal, a dificultad 3. Y el toque final, el Porsche se detendrá en medio de un puente sobre un amplio canal, obstaculizándolo; el conductor saltará desde el puente a una barcaza cargada con arena para construcción que pasa por debajo en ese momento. Al agente le quedan dos alternativas para no dejarle escapar: detener el vehículo y hacerse con una lancha para continuar la persecución mediante el gasto de un punto de héroe o una acrobacia utilizando una rampa al borde del canal e incrustar el coche en la arena, a dificultad 2, y combatir contra el villano cuerpo a cuerpo.

A la terminación de la persecución se puede continuar con la última etapa de la seducción en la suite del agente en el Hotel de l'Europe, de cinco estrellas, en la Nieuwe Doelenstraat.

Philip Vermeyen

FUE 10 DES 6 VOL 7 PER 6 INT 6
Comb. Arm. Fuego (11/17), Comb. C-C (4/14), Conducir (12/18), Evasión (5/13), Navegar (2/8), Pilotar (3/9). Habilidades básicas: Primeros Auxilios. Altura: 1.80 m. Velocidad: 1. Peso: 85 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 28. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 38. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 3. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Normal. Arma: Browning HP 1935. Campos de experiencia: Protocolo Militar. Idiosin-



crasia: Arisco y autoconfiado. Modificadores de Interacción: Reacción (-3), Persuasión (-4), Seducción (+1), Interrogación (-2), Tortura (-1). Antecedentes: Experto en armas y agente vinculado a SMERSH, que le ha otorgado la jefatura en Amsterdam para reconstruir su infraestructura mediante el tráfico de armas provenientes de la reducción del antiguo ejército de la URSS.

Marca: Porsche

Modelo: 968

MR: 1 LR: 2 CRUC: 160

MAX: 245 AUT: 535 FOR: 3

EST: 7 PRECIO: 30.400 Libras

Información para el Máster: SMERSH desea fomentar el terrorismo y el sabotaje en los países occidentales. La operación pretende restaurar su prestigio, y así captar nuevos miembros procedentes de los antiguos servicios secretos de los países ex-comunistas para mejorar su operatividad, y recomponer su infraestructura de venta ilegal de armas en Amsterdam. También pretende asesinar al agente que les impidió recuperar los fondos robados por Le Chiffre.

El objetivo es un cargamento de armas que será trasladado desde un acuartelamiento británico en el antiguo Berlín Occidental de regreso a Gran Bretaña. Este traslado viene motivado por la política de reestructuración del ejército que realiza el gobierno británico, dado el nuevo clima de distensión que se vive con la finalización de la Guerra Fría y el replanteamiento del despliegue en Europa.

El cargamento se compone de lanzamisiles portátiles tierra-aire, tierra-tierra y su munición, que se trasladará desde el acuartelamiento a un aeropuerto militar de la NATO situado en las afueras de Berlín, para su inmediato envío a Gran Bretaña.

El éxito de la operación logrará varios objetivos: obtener una nueva financiación, demostrar la operatividad de SMERSH para captar nuevos miembros, humillar el prestigio británico y provocar, además, el caos en la futura capital de la nueva Alemania. Este éxito permitirá a SMERSH afrontar mayores empresas.

La operación de SMERSH se divide en dos partes:

– Localización y ejecución del agente británico responsable del fracaso de SMERSH en la operación Casino Royale (Líder 17), y su venganza mediante el “Smertshipionam” (Muerte a los espías)

– Ataque al cargamento de armas en Berlín.

¡Haz Turismo!

Después de la misión en Amsterdam al agente se le ordena presentarse ante “M”, en la sede del MI 6. Moneypenny le recibirá como es habitual con una breve charla amistosa, que será interrumpida al permítirsele la entrada al despacho de “M”. En el interior el director del MI 6 se encuentra acompañado.

“Buenos días Agente... le presento a Sir John Wallace, director del C13 de la Rama Especial. Siéntese y atienda a lo que tiene que decirle Sir John.”

“Hemos recibido información fiable sobre una acción del IRA en el continente, procedente de la incautación de unos documentos en una redada en Belfast.

En estos, se da la orden a un comando no identificado de ponerse en contacto con un enlace, perteneciente al RAF (Fracción del Ejército Rojo, grupo terrorista alemán), a bordo de un crucero de lujo por el Rhin. Este encuentro tendrá lugar en los próximos días.

El objetivo es desconocido pero será sin lugar a dudas británico y en suelo alemán.”

“Su misión Agente... - dice “M”- será identificar a los miembros del comando y averiguar el objetivo. ¿Tiene alguna pregunta?”

Los posibles objetivos son: acuartelamientos, movimientos de tropas y material, y la visita de varios generales británicos a Berlín con motivo de la retirada de tropas rusas y británicas de esa ciudad.

Una vez acabada la reunión con “M” deberá pasar por la Rama “Q” para recibir el equipo especial.

Equipo Q

Reloj de Fuga

Este reloj, marca Rolex, es analógico con numeración latina. Está chapado en oro de 18 kilates, y dispone de todas las características de un reloj de tan prestigiosa marca.

Evaluación Q: Posee dos útiles complementos. Al pulsar el botón central sale de ambos lados de la esfera una cuchilla tan afilada que es capaz de cortar metales sin perder su filo. El otro añadido es un localizador en miniatura, modelo Avram, que se activa presionando simultáneamente los dos botones laterales. -Q

Info. juego: El localizador Avram tiene una autonomía de 3 horas, con un alcance de 5 kilómetros. El ruido que provoca la cuchilla al utilizarla en materiales duros hace que no pase desapercibida su actuación.

Lo que no sabe el servicio secreto británico es que la información no es correcta. La verdadera intención del comando es la eliminación de un agente británico como venganza. Esta misión ha sido encargada por SMERSH al IRA como pago a su pasada ayuda.

El crucero realiza el trayecto Amsterdam, Utrecht, Arnhem, Duisburgo, Düsseldorf, Colonia, Bonn, Coblenza, Wiesbaden y Mainz, Mannheim y Ludwigshafen, Estrasburgo, y Basilea. Tiene 20 tripulantes y una capacidad para 50 pasajeros, dispone de tres cubiertas, además de la cubierta de carga y máquinas.

En la mesa del Capitán conocerá a Diana Cobb, alias de Belinda O'Connelly miembro del comando del IRA, que intentará seducirlo bajo el disfraz de una viuda joven, aburrida, romántica, un poco tonta y “terriblemente” acaudalada.

En la noche del tercer día entre Arnhem y Duisburgo, después de tres días de seduc-

ción, juego en el casino, visitas turísticas del recorrido e investigación para descubrir al comando, le conducirá a su camarote para concluir la fase de ¿Dónde y Cuándo?; es aquí donde se descubrirá la trampa. Patrick O'Brien armado con una Walther PPK con silenciador, entrará sigilosamente en el camarote (tirada de sexto sentido contra 3, nuestro agente está distraído); si el agente falla la tirada recibirá un golpe en la cabeza que le dejará inconsciente.

Le despertarán atado con las manos a la espalda para ser víctima de una melodramática ejecución con un tiro en la nuca, bajo la acusación de pertenecer a “...una organización capitalista e imperialista que busca ahogar los legítimos derechos y la libertad del pueblo...”. En ningún momento se identificarán ambos como miembros del IRA ni sus planes futuros, pero los intentos de persuasión tendrán el beneficio de ganar tiempo para poder librarse de las ataduras (mediante el uso del reloj proporcionado por la Rama Q, ¡que previsor es Q!, cuya esfera esconde una afilada hoja que le ayudará a desatarse), y distraer al ejecutor para poder atacarle. Este repentino ataque logrará que huyan hacia la cubierta superior realizando algunos disparos para cubrirse. Una vez arriba saltarán a una potente motora que se situará junto a una de las escalerillas.

Si el agente investiga el camarote encontrará una cajita de cerillas con el nombre y el anagrama del hotel Ambassador, en la Bayreuther Strasse de Berlín. Queda un día para el ataque al cargamento. Esta pista tan vaga y la coincidencia con la visita de algunos generales británicos de la NATO a la futura capital alemana, y la retirada de un contingente ruso junto con otro aliado no ayuda a precisar el objetivo. El siguiente destino es Berlín.

Comando IRA

Patrick O'Brien

FUE 9 DES 10 VOL 9 PER 10 INT 8 Alpinismo (5/14), Carisma (4/13), Comb. Arm. Fuego (7/17), Comb. C-C (4/13), Conducir (8/18), Criptografía (5/13), Electrónica (4/12), Evasión (7/16), Interrogación (6/14), Manipulación Ce/C.F. (7/17), Sigilo (4/13), Tortura (7/15). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios. Altura: 1.80 m. Velocidad: 2. Peso: 86 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 29. Resistencia: 28 h/Ptos. Fama: 91. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 5. Carga: 46-70 kg. Apariencia:

Agradable. Arma: Walther PPK. Campos de experiencia: Microfotografía, Ingeniería Mecánica. Debilidades: Sadismo. Idiosincrasia: El asesinato de sus padres cuando era joven, le trastornó de tal manera que su deseo de venganza le convierte más en un animal enloquecido que en un peligroso terrorista. Modificadores de Interacción: Reacción (-3), Persuasión (-3), Seducción (0), Interrogación (-3), Tortura (-1). Antecedentes: Líder de uno de los comandos más sanguinarios del IRA, que opera normalmente en el continente o en Inglaterra. Experto en sistemas de seguridad, comunicaciones e información.

Belinda O'Connelly/ Diana Cobb

FUE 8 DES 8 VOL 7 PER 8 INT 6 Carisma (8/15), Comb. Arm. Fuego (3/11), Comb. C-C (6/14), Conducir (5/13), Evasión (4/12), Hurto (4/12), Juego (8/16), Seducción (5/12). Habilidades básicas: Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.70 m. Velocidad: 2. Peso: 62 kg. Cuerpo-Cuerpo: A. Edad: 29. Resistencia: 28 h./Ptos. Fama: 57. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 6. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Seductora. Arma: Beretta 25. Campos de experiencia: Bellas Artes, Joyería.. Debilidades: Adicción al juego, Codicia. Idiosincrasia: Sus continuas misiones en lugares de riqueza y lujo alejados de su humilde origen, le ha provocado una seria ludopatía y una codicia insaciable para apagar su afición al juego. Modificadores de Interacción: Reacción (-2), Persuasión (-1), Seducción (+1), Interrogación (-1), Tortura (0). Antecedentes: Suele tener un primer contacto con el objetivo o personas cercanas para buscar información. Tiene conocimientos en arte y objetos valiosos. Su adicción al juego supone un serio hándicap aunque útil cuando se mueve en círculos sociales elevados.

Sean O'Flaigherty

FUE 9 DES 10 VOL 6 PER 8 INT 8 Buceo (5/14), Comb. Arm. Fuego (6/15), Comb. C-C (5/14), Conducir (8/17), Demoliciones (6/14), Disfrazar (7/15), Evasión (5/14), Navegar (10/19). Habilidades básicas: Primeros Auxilios. Altura: 1.85 m. Velocidad: 2. Peso: 92 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 27. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 37. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 2. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Normal. Arma: Walther PPK. Campos de experiencia: Ninguno. Debilidades: Ninguna.



Idiosincrasia: Su perfil psicológico es bastante equilibrado, cree en la lucha armada como único medio para conseguir sus ideales políticos. **Modificadores de Interacción:** Reacción (-2), Persuasión (-1), Seducción (0), Interrogación (-3), Tortura (0). **Antecedentes:** Experto en vehículos terrestres o acuáticos y en explosivos. Se ocupa de la colocación de estos y de la planificación de las huídas.

Una postal de la Puerta de Brandeburgo

La pista encontrada en el camarote indica un lugar y una fecha al día siguiente. Hay dos posibles objetivos: una reunión de generales de la NATO con presencia inglesa, y el traslado de hombres y equipo de regreso a Gran Bretaña desde un acuartelamiento británico en Berlín. La brevedad de tiempo y la falta de pistas más concretas obliga a continuar la pista rápidamente en Berlín.

El comando tomará contacto con Hans Bergen nada más llegar por la mañana a Berlín, que les conducirá a la embajada rusa. La operación de SMERSH es desconocida para el contraespionaje ruso pero cuenta con el apoyo de algunos miembros de la embajada.

Avisados el GSG-9 (grupo anti-terrorista de la policía alemana) y el BfV/MAD (servicio de contraespionaje alemán) pondrán bajo vigilancia la embajada rusa. El complejo de la embajada dispone de unos interesantes subterráneos que se comunican con un viejo túnel (ahora camuflado) del suburbano. Por él, los dos comandos se dirigirán a un almacén abandonado del antiguo Berlín Este donde se encuentran los vehículos y el equipo.

El siguiente paso de SMERSH es raptar al agente británico, para lo cual el reclamo será Vesper Lynd (ver Casino Royale, Líder 17). Esta se dejará ver cerca del hotel, después de que el BfV/MAD se ponga en contacto con el agente británico para transmitirle las novedades por medio de Claudia Von Waren. Como es de esperar el agente sentirá curiosidad y la seguirá. En un punto de la ciudad será obligado a abordar un camión de mudanzas bajo la amenaza de una enorme excavadora y la totalidad del comando de SMERSH (menos Hans Bergen que está conduciendo a los miembros del IRA hasta el escondite). Se debe hacer constar que la huída es prácticamente imposible y que la captura es una solución razonable ya que



no hay una amenaza inmediata de muerte para el agente.

Evidentemente SMERSH no conoce las particularidades del reloj, pero en el escondite se lo arrebatará Hans Bergen cuando Patrick O'Brien (que se acuerda de una de sus funciones extras) se lo ordene. El personaje será sometido a interrogatorio y torturas para extraerle toda la información posible, pero no le matarán pues Yuri Kolnikov pretende asesinarlo en el ataque al convoy como tarjeta de visita de SMERSH. Con la autoconfianza y egolatría que hacen gala los villanos en este juego, Kolnikov contará sus planes (a excepción del lugar concreto del ataque al convoy) y los pasos que ha dado SMERSH para su resurgimiento. Pasos apoyados por un segmento del antiguo ejército rojo y parte del actual servicio secreto ruso que buscan la reimplantación del poder comunista.

La salida hacia el punto del asalto al convoy se realizará en tres grupos con diferencias de 10 minutos. Los dos primeros compuestos por un Audi 100 de la policía con Schiller y Keller, un BMW M5 con Kolnikov y Lynd, y un camión de alto tonelaje con los miembros del IRA. En el último saldrá el Aston Martin conducido por Hans Bergen, a su izquierda Adolf Rugger y en los asientos traseros esposado (con las manos detrás y sin reloj) el agente. El reloj lo lleva Hans Bergen, que desconoce la existencia del localizador, lo que facilita la llegada en ese momento de Claudia Von Waren y dos vehículos del GSG-9 con 6 agentes en total, es el momento de utilizar el asiento eyectable para deshacerse del copiloto y atacar por detrás al conductor, aprovechando la confusión con el bloqueo del GSG-9.

PNJ

Comando SMERSH
Yuri Kolnikov

FUE 9 DES 8 VOL 9 PER 12 INT 8
Buceo (8/12), Carisma (9/14), Comb. Arm. Fuego (10/14), Comb. C-C (9/15), Conducir (10/18), Demoliciones (8/13), Evasión (8/13), Manipulación Ce/C.F. (8/13), Pilotar (10/16), Sigilo (9/13), Tortura (8/16). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.83 m. Velocidad: 2. Peso: 92 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 32 Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 97. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 7. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Agradable. Arma: PSM 5,45 mm. Campos de experiencia: Ciencias Políticas, Toxicología. Debilidades: Sadismo. Idiosincrasia: Fanático que cree en la traición de sus líderes a la causa del pueblo, por el veneno capitalista. Su misión es la destrucción del capitalismo mediante el terrorismo y la eliminación de su brazo armado: los servicios de espionaje occidentales. Modificadores de Interacción: Reacción (-4), Persuasión (-3), Seducción (+1), Interrogación (-1), Tortura (0). Antecedentes: Líder del comando de SMERSH y de una operación para devolverle su prestigio y financiación, arrebatados por los cambios políticos y el final de la Guerra Fría.

Nombre: SAM-7 Clase de arma: Lanzamisiles portátil tierra-aire MR: 0 ALC: 1.100 ND: L.

Vesper Lynd

FUE 6 DES 8 VOL 9 PER 8 INT 9
Buceo (8/15), Carisma (6/13), Comb. Arm. Fuego (6/14), Comb. C-C (4/10), Conducir (7/15), Evasión (7/14), Juego (2/10), Montar (6/13), Navegar (4/12), Seducción (10/16). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.70 m. Velocidad: 2. Peso: 55 kg. Cuerpo-Cuerpo: A. Edad: 30. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 36. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 2. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Sensacional. Arma: PSM 5,45 mm. Campos de experiencia: Esquí Alpino, Esquí Acuático, Ordenadores. Debilidades: Atracción hacia miembros del sexo opuesto. Idiosincrasia: Es una mujer fría y calculadora pero capaz de reaccionar ante los imprevistos, aprovecha sus encantos para lograr información o eliminar a sus víctimas. Modificadores de Interacción: Reacción (-2), Persuasión (-1), Seducción (+3),

Interrogación (0), Tortura (0). Antecedentes: Agente encubierto de SMERSH, que fue colocada en la organización de Le Chiffre para vigilarle.

Agentes ex-STASI
Hans Bergen y Adolf Rugger
Sven Schiller y Helmundt Keller

FUE 8 DES 6 VOL 6 PER 8 INT 7
Comb. Arm. Fuego (7/9), Comb. C-C (8/10), Conducir (7/12), Evasión (7/13). Velocidad: 1. Cuerpo-Cuerpo: A. Arma: Tula Tokarev, H&K MP5 (ver Panorama para matar).

Marca: Audi
Modelo: 100 2,6 E
MR: 0 LR: 3 CRUC: 120 MAX: 230
AUT: 750 FOR: 4 EST: 10 PRECIO: 25.500 Libras.

Infor. Juego: Vehículo patrulla de la policía alemana, las características del coche han sido mejoradas respecto a la versión civil. Se encuentra en servicio en Alemania, Austria, Dinamarca, Holanda y Suiza.

Marca: Mercedes-Benz
Modelo:
MR: -2 LR: 4 CRUC: 100 MAX: 190
AUT: 3220 FOR: 9 EST: 80 PRECIO: 70.000 Libras.

BfV/MAD
Claudia Von Waren

FUE 10 DES 9 VOL 9 PER 10 INT 9
Carisma (5/14), Comb. Arm. Fuego (10/19), Comb. C-C (4/14), Conducir (4/13), Criptografía (5/14), Evasión (7/16), Interrogación (8/17), Seducción (4/11), Sexto Sentido (5/14), Sigilo (4/13). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.75 m. Velocidad: 2. Peso: 63 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 32. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 49. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. héroe: 5. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Sensacional. Arma: H&K VP-70. Campos de experiencia: Ciencias Políticas, Ordenadores, Tenis, Economía/Finanzas, Esquí Alpino. Debilidades: Ninguna. Idiosincrasia: Hermosa mujer y agente muy competente, para ella primero es el deber y luego el placer. No se deja intimidar o halagar por cualquier hombre. Modificadores de Interacción: Reacción (+1), Persuasión (+1), Seducción (0), Interrogación (0), Tortura (0). Antecedentes: Agente del BfV/MAD (Oficina Federal para la Protección de la Consti-

tución), especialista del departamento de contrterrorismo y contacto del agente británico a su llegada a Berlín. Su vehículo personal es un Porsche 911 Turbo.

Agentes GSG-9 (x6)

FUE 9 DES 9 VOL 9 PER 8 INT 8
Alpinismo (6/15), Buceo (6/15), Comb. Arm. Fuego (8/16), Comb. C-C (10/19), Conducir (6/14), Demoliciones (6/14), Evasión (4/13), Sigilo (8/17). Velocidad: 2. Cuerpo-Cuerpo: B. Arma: Walther PPK, H&K MP5.

Marca: Mercedes-Benz
Modelo: 400 SEL
MR: 1 LR: 4 CRUC: 140 MAX: 245
AUT: 550 FOR: 3 EST: 11 PRECIO: 50.500 Libras.

Asalto al convoy

El convoy se compone de cuatro vehículos: dos camiones militares de tamaño medio, y dos todoterreno blindados. Los camiones transportan lanzamisiles portátiles y su munición, perteneciente al polvorín del acuartelamiento de un batallón británico que regresa a Gran Bretaña; llevan cada uno dos soldados en la cabina y otros dos en el portón trasero. Los blindados de escolta llevan dos soldados en la cabina y dos en la parte trasera.

Parte del plan de asalto se llevó a cabo días antes con la instalación de bombas en determinadas tapas de alcantarilla que rodean la calle escenario del ataque, y el trucaje de los semáforos de los alrededores. Esto permitirá que el convoy se detenga en el punto deseado por los terroristas, y el estallido de las bombas eliminará los todoterreno que encabezan y cubren la retaguardia del convoy. El resto de los semáforos trucados provocarán el caos circulatorio en los alrededores, impedirán la llegada de la policía, y asegurarán una ruta de escape directa desde el punto de ataque hasta una vía de circunvalación en construcción alrededor del antiguo Berlín Oriental. Simultáneamente, estallarán varias bombas en distintas partes de la ciudad, para provocar el caos y distracción sobre el objetivo principal.

La llegada del convoy desencadenará el asalto, el despliegue será como sigue:
— Sven Schiller y Helmundt Keller, disfrazados de policías, se encuentran en la



esquina izquierda de la calle situada en la cabecera del convoy.

- Yuri Kolnikov, armado con un lanzador SAM-7, y Vesper Lynd se encuentran directamente detrás del vehículo policial.
- Patrick O'Brien y Belinda O'Connelly, se encuentran en la esquina izquierda de la calle situada al final del convoy.
- Sean O'Flagerthy se encuentra en la cabina del camión, a cargo del estallido de las bombas y del corte de los semáforos.

Convoy Británico

Oficial (1)

FUE 9 DES 10 VOL 7 PER 10 INT 9
Carisma (6/13), Comb. Arm. Fuego (6/16),
Comb. C-C (4/13), Conducir (4/14),
Evasión (4/13), Interrogación (6/15).
Velocidad: 2. Cuerpo-Cuerpo: B. Arma:
Browning High Power.

Suboficial (1)

FUE 11 DES 11 VOL 8 PER 9 INT 7
Comb. Arm. Fuego (6/16), Comb. C-C
(6/17), Conducir (5/15), Evasión (7/18).
Velocidad: 2. Cuerpo-Cuerpo: B. Arma:
Browning High Power, H&K MP5.

Soldado (14)

FUE 8 DES 8 VOL 9 PER 7 INT 8
Comb. Arm. Fuego (4/11), Comb. C-C
(4/12), Conducir (5/12), Evasión (2/10).
Velocidad: 1. Cuerpo-Cuerpo: A. Arma:
H&K MP5.

Marca: Land Rover

Modelo: Defender 110 V8

MR: -2 LR: 4 CRUC: 80 MAX: 145

AUT: 545 FOR: 4/7 EST: 13 PRECIO: No
procede. Infor. Juego: Versión militar.
Blindaje nivel III.

Marca: Leyland

Modelo:

MR: -1 LR: 4 CRUC: 90 MAX: 170

AUT: 965 FOR: 6 EST: 30 PRECIO: No
procede. Infor. Juego: Versión militar.

Dependiendo del tiempo que tarde en llegar el grupo que ha rescatado al agente británico (tirada de conducir del peor de los conductores a nivel 5), conseguirán:

- intervenir al comienzo del asalto (resultado 1),
- en el transcurso de éste (resultado 2),
- en el traspaso de la carga (resultado 3) o
- justo en la huída (resultado 4 ó fallo).

Un helicóptero de la policía localizará el convoy y se unirá al ataque del GSG-9 o a la persecución, junto con dos coches de la policía.

La persecución durará cinco turnos, momento en el cual los supervivientes del comando de SMERSH llegarán a su guarida en el edificio abandonado, donde intentarán huir por el tunel secreto que conduce por la red del suburbano a la embajada de Rusia. ♦

