

J A M E S B O N D

# Operación Sword

*Si en el número anterior de LIDER, y más concretamente en nuestro dossier, te hablábamos de las posibilidades de que la saga Star Wars continúe con un nuevo film, la que sí que es seguro que se amplía con una nueva película es la saga Bond, en esta ocasión con Pierce Brosnan, alias "Remington Steele", en el papel del agente 007. Y para que tu también amplíes tu saga de módulos Bond, aquí te ofrecemos éste.*

por el Superagente 86

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

## Poniendo el cebo

Una fría mañana de invierno el agente es llamado al despacho de "M". Cuando entra, el jefe del M.I.6 cierra una carpeta que estaba leyendo y en la que se puede ver: "Operación Sword. Sólo para sus ojos".

"Agente... su próxima misión tendrá lugar en Irak. Hemos sabido que científicos al servicio del gobierno iraquí están desarrollando una arma bacteriológica, que recibe el nombre clave de Proyecto Sargón. El laboratorio secreto donde se realizan los trabajos está cerca de la ciudad de Mosul, al norte de Irak. El gobierno de su Majestad no puede enviar un comando de las SAS u ordenar un ataque aéreo para que destruyan el lugar, porque se encuentra en el mismo lugar que unas excavaciones arqueológicas y además el búnker es casi inexpugnable. En cambio, un agente infiltrado bajo la cobertura de un científico mercenario podría obtener información del Proyecto Sargón y destruirlo. Y si se diera el caso que los iraquíes tienen alguna cantidad almacenada en otra parte, tal vez se pudiera conseguir una muestra que nos permita elaborar una vacuna. Este complejo secreto, en la Mesopotamia septentrional, ocupa el mismo lugar que unas excavaciones arqueológicas de la cultura de Tell-Hassuna (4500 a. C.) cerca del río Tigris, en las cercanías de la ciudad de Hassuna, que está a 25 kilómetros al sur de Mosul.

Para infiltrarse en el equipo que se ocupa del Proyecto Sargón, adoptará la identidad del profesor Richard McDermot de la Universidad de Edimburgo, con el que tiene un parecido más que razonable. Pasará dos meses en Edimburgo asimilando las cos-

tumbres y todos los datos biográficos del profesor. Además, para hacer más real su parecido con el profesor le someteremos a un cambio de imagen que le haga más semejante aún.

Para terminar, en el M.I.6 hemos estado trabajando durante cierto tiempo con el auténtico profesor en una labor que le convierta, a ojos del servicio secreto iraquí, en una persona derrochadora y con una ética que no le impediría trabajar para un país que pagara unos altos honorarios por sus conocimientos."

Con esto termina el primer informe y el agente es enviado a Edimburgo. Durante dos meses el agente estudia los hábitos y la biografía del profesor para proporcionarse la adecuada cobertura. Transcurrido este tiempo, el M.I.6 se pone en contacto con el agente para que acuda a recibir nuevas instrucciones de "M", en una casa de seguridad que el servicio secreto tiene en las cercanías de Edimburgo.

"Estamos muy contentos con su actuación como el profesor McDermot, por lo que en breve partirá hacia El Cairo. Los servicios secretos iraquíes han picado el anzuelo y tienen una cita con usted. En El Cairo deberá dirigirse al Casino Baraka, propiedad de Marcos "Tiburón" St. John, un ex-mercenario que trafica con información y que desconoce su verdadera identidad. Este hombre le pondrá en contacto con el agente encargado de reclutarlo. Si no tiene preguntas, Q tiene equipo especial para usted".

## 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 tres 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. Apretando el botón lateral superior, destellea de la esfera un brillante flash, capaz de cegar a quien lo vea durante unos preciosos segundos. El otro añadido es un localizador en miniatura, modelo Avram, que se activa presionando el botón lateral inferior. -Q

Infor. 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.

### Dentonita

Se trata de un explosivo de gran consistencia pero muy dúctil, que se asemeja a la pasta dentífrica, de ahí su nombre. Sólo estallará con el uso de un detonador, por lo cual es muy seguro. Hay tres de estos detonadores con frecuencias diferentes, que tienen el aspecto de pequeñas pilas para la máquina de afeitar. El control remoto está camuflado en la propia máquina (posee memoria para activar los detonadores simultáneamente) y activa los detonadores a una distancia máxima de 50 m. También, puede ser programado como un temporizador para dar la señal en el momento preciso.

Evaluación Q: La Dentonita se asigna sólo a los agentes que van a realizar sabotajes o necesitan pequeñas cantidades de explosivo. 007 puede atestiguar sobre su eficacia, al destruir el cristal blindado especial que protegía a Sánchez en su despacho. -Q

### Pluma Microcámara

Tiene el aspecto de una pluma corriente, pero en realidad, además de utilizarse para escribir, contiene una cámara de muy reducidas dimensiones. El objetivo se esconde en un lateral de la tapa y cerca del final de la pluma. Al colocar la tapa al otro extremo de la plumilla los dos objetivos coinciden, permitiendo ver lo que se va a fotografiar.

Evaluación Q: Su accionamiento se realiza descubriendo la plumilla y colocando



la tapa detrás, a continuación se presiona la tapa en dirección a la plumilla lo que dispara el mecanismo. Tiene capacidad para diez instantáneas de película a color de alta velocidad. -Q

**Infor. juego:** La microcámara sólo puede ser recargada por un técnico cualificado, que además necesita de un laboratorio disponible en estaciones de nivel 3. No es necesario el uso del campo de experiencia de Microfotografía.

## El Cairo

El agente llega al aeropuerto de El Cairo por la tarde, y se aloja en el Hotel Nilo Hilton donde se hizo una reserva a su nombre. Este hotel dispone de piscina, canchas de tenis, cafetería durante las 24 horas del día, discoteca, casino, servicio directo de teléfonos (para llamar fuera del país sin necesidad de operadora), y restaurantes. Entre ellos está El Nilo Rotisserie, cuya especialidad son las carnes a la parrilla, es uno de los mejores de Egipto y combina la cocina del cercano oriente con la continental. Después de la cena, los clientes pueden tomar uno de los dos botes (llamados Isis y Osiris) y subir Nilo arriba para visitar las pirámides.

Después de haberse repuesto del viaje deberá dirigirse al Casino Baraka de "Tiburón" St. John. Este casino sí permite la entrada a ciudadanos egipcios, aunque esto es algo prohibido en este país. Después de ser recibido por St. John, éste le acompañará a la ruleta donde le indicará que espere a su contacto, que se presentará a él diciendo: "No parece ganar esta noche, monsieur", a lo que deberá contestar "No, pero la baraka puede cambiar".

Su contacto será una hermosa mujer que se presentará como Jadicha Talib. Después de permanecer un poco más de tiempo en el casino, le sugerirá ir a cenar para poder empezar a tratar de negocios. Se pondrá al corriente de su especialidad y de algunos datos biográficos para constatar que es quién dice ser. En algún momento de la noche le dirá que partirán a la mañana siguiente temprano en avión hacia Amman (Jordania), para continuar por carretera hacia Bagdad, a donde espera llegar por la noche.

Naturalmente ella se dejará seducir o le seducirá para obtener más información sobre sus motivaciones o si oculta algo. Si el agente posee Atracción por Miembros del Sexo Opuesto deberá hacer una tirada de VOL a dificultad 3. Si falla, el interrogatorio encubierto al que le someterá Jadicha será a dificultad 8, lo que estimará la información que pueda obtener ella con un tiempo base de 1 hora. Ella revelará a sus superiores cualquier dato relevante obtenido del interrogatorio, a no ser que haya ocu-



rrido una seducción exitosa por parte del PJ con una reacción posterior amistosa o cautivada de la agente en cuyo caso no revelará nada a sus superiores.

### Jadicha Talib

FUE: 6 DES: 10 VOL: 9 PER: 8 INT: 9  
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas):  
Carisma (6/15), C.A.F (4/13), C.C.C. (3/9),  
Conducir (5/14), Criptografía (2/11), Evasión (4/12), Interrogar (3/12), Manipulación Ce/CF (4/14), Montar (8/16), Seducción (5/12), Sigilo (5/14).  
Habilidades Básicas: Distinción, Fotografía, Primeros Auxilios.  
ALTURA: 1,65 m, PESO: 54 kgs  
EDAD: 30 años, APARIENCIA: Seductora  
PTOS. FAMA: 25  
PTOS. SUPERVIVENCIA: 4  
VELOCIDAD: 2  
CORRER/NADAR: 25 minutos  
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 kgs

**NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO:**  
A

**RESISTENCIA:** 28 horas  
Campos de Experiencia: Legislación Internacional, Microfotografía.  
Debilidades: Vínculo personal.  
Modificadores de Interacción: Reacción (-1/+1), Persuasión (0), Seducción (-1), Interrogación (-3).

**Historial:** Hija de un antiguo alto cargo del Ministerio de Asuntos Exteriores iraquí. Jadicha Talib vivió desde muy joven fuera de su país, acompañando a su familia en los destinos a los que era enviado su padre. Posee un excelente inglés fruto de su paso por colegios británicos y una gran pasión por los caballos, todo ello fruto de su estancia de 10 años en Gran Bretaña, cuando su padre estuvo destinado en la embajada de Irak en Londres. Con el regreso de su padre a su patria, tanto Jadicha como su hermano ingresaron en el partido Ba'ath. Después de

su regreso, su hermano, al que estaba muy unida, ingresó como oficial en el ejército muriendo dos años después durante la guerra contra Irán. Su madre no tardaría en morir mucho más tarde víctima de una larga enfermedad y de la tristeza ocasionada por la muerte de su hijo. Ella misma fue reclutada por el servicio secreto casi al mismo tiempo que su hermano ingresaba en el ejército. Su padre, al que le une un gran cariño, cayó en desgracia cuando empezó a cuestionar dentro del partido Ba'ath la necesidad de la invasión de Kuwait. Todos estos sucesos y la situación que vive actualmente su país provocada por la dictadura que ejerce Saddam Hussein sobre el pueblo iraquí, han empezado a minar su confianza en el gobierno cuestionándose su lealtad hacia el partido para pasar a enfocarla hacia su país. Sin embargo su trabajo como agente secreto la tiene atrapada entre dos fuegos, convirtiéndose en prisionera de su deber y de sus sentimientos.

### Bagdad

Tras haber descansado por la noche, por la mañana se le conducirá al Ministerio del Ejército donde se le someterá a una revisión médica de rutina y luego a un interrogatorio también rutinario. El interrogatorio será mucho más estricto si Jadicha informó de algún desliz del agente. Si es un interrogatorio leve el nivel de la habilidad será de 10 y el grado de dificultad 4, con un tiempo base de 2 horas. Si es más estricto, el nivel del interrogador será de 13, y con el uso de luces intensas y la participación de otro interrogador el grado de dificultad se situará en 7, siendo el tiempo base de 18 horas. Si el interrogatorio da como resultado el descubrimiento del agente su final será el pelotón de fusilamiento.

Una vez haya acabado el interrogatorio, le conducirán ante un coronel que le informará de su trabajo y su sueldo. Es imprescindible que el agente posea para el éxito de la misión las habilidades de Electrónica y/o Ciencia, y de alguno/s de los siguientes campos de experiencia:

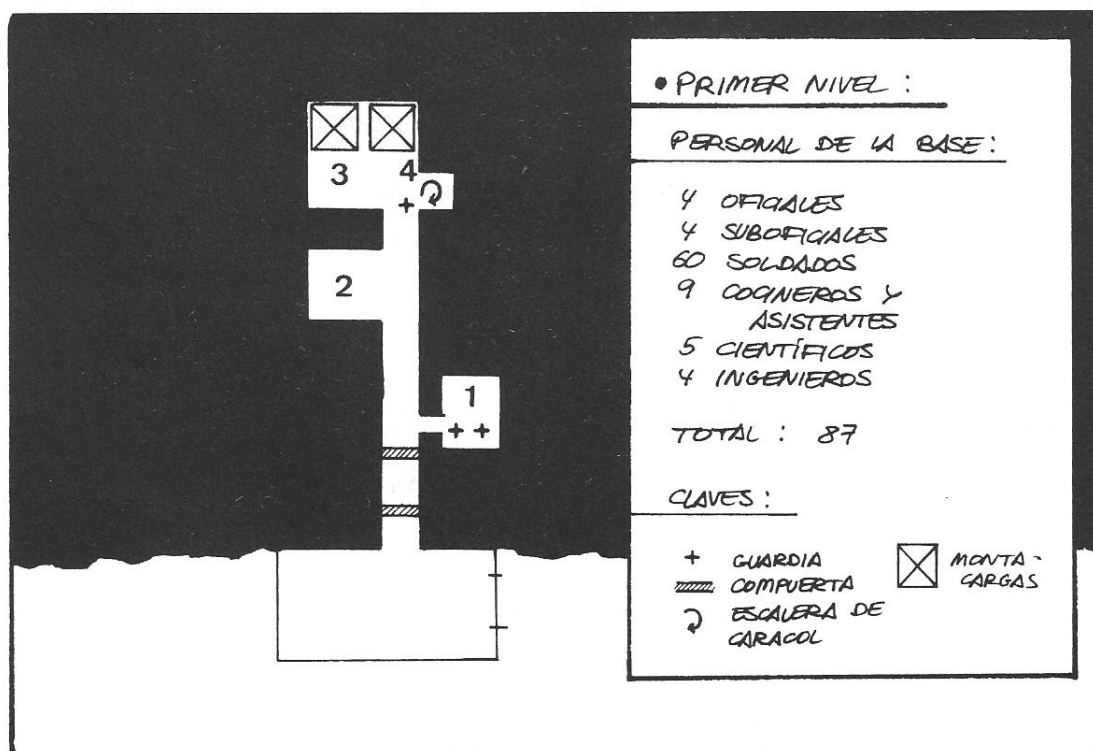
Biología/Bioquímica, Ingeniería Mecánica, Ordenadores o Química. Su contrato será por un año y su sueldo estará entre el medio millón y el 1 millón de libras esterlinas libres de impuestos (dependiendo de sus niveles de habilidad y campos de experiencia). Se le informará que trabajará para el Proyecto Sargón, en el que se está desarrollando una nueva arma bacteriológica. Su puesto en el proyecto estará de acuerdo con su campo de experiencia y habilidades. Durante su año de contrato trabajará en un laboratorio secreto en el norte de Irak, y tras finalizar este proyecto trabajará en otros proyectos para el ejército. El oficial le dirá que por motivos de seguridad no debe conocer el lugar exacto del emplazamiento, y que en breve será conducido allí en secreto.

Tendrá el resto del día para hacer algo de turismo o descansar en la capital. Por la noche acudirá a una cena para miembros del ejército y del partido Ba'ath. Su acompañante será Jadicha, que en teoría debe vigilarle, pero si la reacción a una seducción con éxito fue amistosa o cautivada le confesará su desprecio hacia la tiranía que gobierna su país. Pero solamente le confesará sus pensamientos íntimos si sospecha o sabe que no es un mercenario a sueldo de los iraquíes. Le ofrecerá su ayuda, y si la reacción a la seducción fue de cautividad, además se fugará con el agente al final de su misión, pero sólo si puede evitar que su padre sufra las consecuencias de su huida.

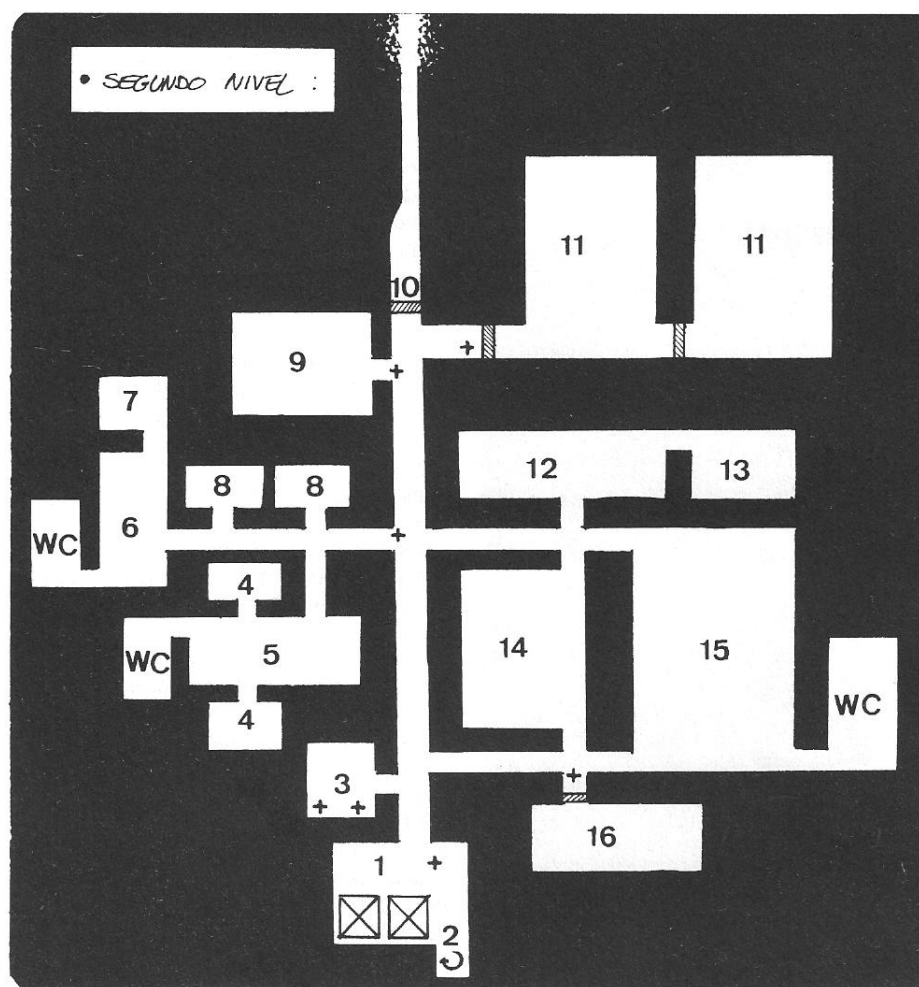
### Hassana

Hassana es una pequeña población a 25 kilómetros de Mosul, en sus cercanías se encuentra un yacimiento arqueológico que comparte espacio con el búnker laboratorio. El agente realizará el viaje de Bagdad a Mosul por carretera. En este tramo le acompañará su "reclutadora". Luego, desde esta última ciudad, viajará sin ella en la parte trasera de un camión sin poder ver por donde va y a donde se dirige. Los iraquíes darán algunas vueltas para despistar el sentido de orientación del agente, al que habrán vendado los ojos, para finalmente llegar por la noche al yacimiento arqueológico. Como el agente fue informado en Londres de la situación del lugar, esta precaución no dará resultado.

Tras pasar por una puerta que oírá cerrarse tras él, le quitarán la venda y se encontrará en el interior de un pequeño edificio de madera. Debajo de una gran puerta de madera, que parece dar al exterior, pasan unos raíles que continúan hasta la pared de roca, que es donde el edificio se apoya. Hay dos guardias armados a ambos lados de un túnel, que es donde se adentran los raíles. A dos metros, en el interior de la roca, hay una compuerta de acero que impide el acceso al complejo secreto. El grupo recién llegado y el agente montarán en unas vagonetas arrastradas por una pequeña locomotora eléctrica que les introducirá en las entrañas de la roca por un túnel bien iluminado, tras pasar la







gruesa compuerta de acero que se abrirá a su paso.

### Descripción del Búnker Laboratorio

#### Primer nivel:

1. Cuarto de vigilancia: hay permanentemente aquí dos soldados, relevados en turnos de cuatro horas, para controlar las entradas y salidas del búnker.
2. Área de maniobra: en este lugar maniobran y se aparcen las vagonetas eléctricas que se utilizan para trasladar personal y material por todo el búnker y el exterior.
3. Montacargas: dos grandes montacargas que comunican los tres niveles.
4. Escalera de caracol: comunica los tres niveles.

#### Segundo nivel:

1. Montacargas
2. Escalera de caracol
3. Control y comunicaciones: dos soldados, relevados en turnos de cuatro horas, observan los monitores que vigi-

lan el complejo, excepto el área de los laboratorios, y se encargan de las comunicaciones con el exterior.

4. Dormitorio de suboficiales: en cada uno duermen dos suboficiales.
5. Sala de suboficiales: lugar de reunión y descanso de los suboficiales del búnker.
6. Sala de oficiales: lugar de reunión y descanso de los oficiales del búnker.
7. Dormitorio del Comandante del búnker: posee un terminal de ordenador conectado en red con el resto de terminales. Tras una clave de seguridad (Grado de Seguridad 4) que impide el acceso no autorizado, se encuentra información referente al complejo, turnos de guardia, etc.
8. Dormitorio de oficiales: en cada uno duermen dos oficiales.
9. Mantenimiento: aquí se encuentra el sistema de renovado del aire y la planta principal y auxiliar que da energía al búnker.
10. Túnel de emergencia: túnel que sale al exterior, a un kilómetro de distancia al norte de las excavaciones.
11. Depósitos: aquí se almacena la comida, el agua, los materiales necesarios para los laboratorios, y otros materiales y productos necesarios para el buen funcionamiento del búnker.

12. Cocinas: donde se prepara el rancho de todo el búnker.
13. Almacén: aquí se almacenan los productos perecederos y los congelados.
14. Comedor de la tropa.
15. Dormitorio de la tropa: con capacidad para 60 soldados.
16. Armería: hay rifles, fusiles de asalto y pistolas de fabricación rusa.

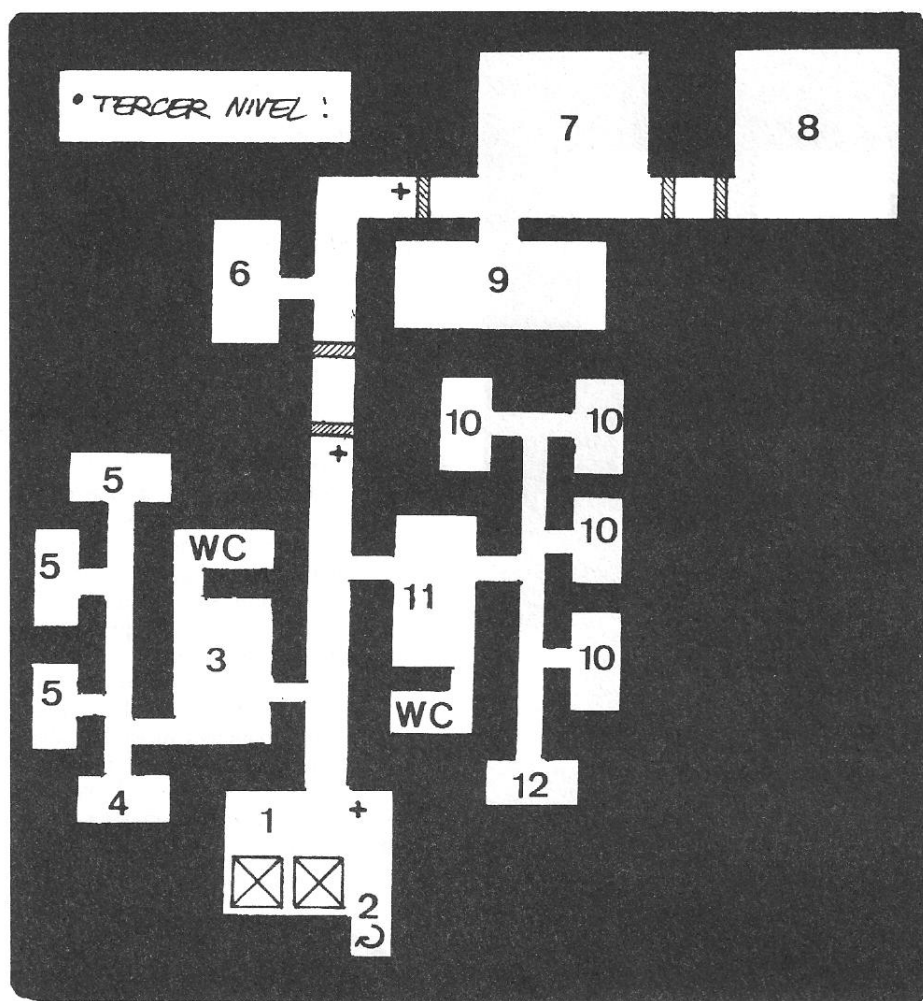
#### Tercer Nivel:

1. Montacargas.
2. Escalera de caracol.
3. Sala de ingenieros: lugar de reunión y descanso de los técnicos e ingenieros del búnker.
4. Dormitorio del Ingeniero Jefe: posee un terminal de ordenador conectado en red con el resto de terminales. Tras una clave de seguridad (Grado de Seguridad 4 y 3) que impide el acceso no autorizado, se encuentra información referente al complejo y el trabajo realizado en el virus informático.
5. Dormitorios de los ingenieros: son dormitorios individuales dotados con terminales informáticos y mesa de trabajo.
6. Control: aquí dos soldados, relevados en turnos de cuatro horas, observan los monitores que vigilan el área de los laboratorios.



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- ESPECIALISTAS EN MAGIC
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36  
Tel. (96) 592 30 40  
**03003 ALICANTE**



7. Laboratorio: equipado con todo el material necesario para diseñar y estudiar virus químicos y bacteriológicos.
8. Laboratorio de pruebas: equipado con los controles y elementos necesarios para probar las distintas mutaciones y virus y, una vez ensayados, elaborarlos.
9. Laboratorio informático: aquí los técnicos e ingenieros del proyecto trabajan en virus informáticos, y se estudian modelos informatizados de virus químicos y bacteriológicos.
10. Dormitorios de los científicos: son dormitorios individuales dotados con terminales informáticos y mesa de trabajo.
11. Sala de científicos: lugar de reunión y descanso de los científicos del búnker.
12. Dormitorio del Científico Jefe: posee un terminal de ordenador conectado en red con el resto de terminales. Tras una clave de seguridad (Grado de Seguridad 4, 3 y 2) que impide el acceso no autorizado, se encuentra información referente al complejo y el trabajo realizado en los virus. Además, contiene pruebas sobre la relación entre Chebrikov, Irak y TAROT con el proyecto Sargón.

### Los malos malosos

En el interior del complejo, será presentado a Abu Hassan (comandante del búnker), a Vladimir Chebrikov (científico jefe) y a Ahmed Abdullah (ingeniero jefe) responsables del Proyecto Sargón; dependiendo de las habilidades y campos de experiencia del agente, uno u otro será su anfitrión durante la siguiente visita al complejo. Durante la visita tanto Chebrikov como Abdullah le confesarán que le esperaban con impaciencia para avanzar con mayor rapidez en las investigaciones. El virus "Sargón" tiene una doble vertiente como virus bacteriológico e informático. Después de la dura lección aprendida durante la Guerra del Golfo, los iraquíes iniciaron trabajos e investigaciones para desarrollar virus informáticos y vacunas contra ellos.

Tras las presentaciones Chebrikov tomará la palabra, para comentarle al agente que en los trabajos del virus bacteriológico se hayan en un punto delicado de la investigación. En este virus se está trabajando en una mutación muy vilureta que al introducirse en un organismo animal

vivo, y mientras lo destruye, lo utilizaría como plataforma de contagio de otros organismos. Más que un virus utilizable en una guerra bacteriológica, se trata de un virus que se utilizaría en actos terroristas, y cuyo "modus operandi" sería la inoculación inadvertida. El virus, con un período reducido de incubación de 2 ó 3 días, provocaría la muerte de sus víctimas tras una o dos semanas de creciente agonía. Una vez incubado en el organismo receptor tomaría el aspecto de un resfriado, para pasar a ser una gripe que desencadenaría toda una serie de complicaciones que terminarían finalmente con la vida del paciente. Este aspecto inofensivo en sus comienzos favorecería el contagio de multitud de individuos, provocando posiblemente la eliminación de la vida en una ciudad entera.

Finalizado el informe referente al virus bacteriológico, Abdullah tomará el relevo para informar al agente sobre el virus informático. Su modo de operación sería la aparición de las palabras "Alá es grande" en la pantalla, tras lo cual procedería a destruir todos los archivos existentes en un ordenador y a transmitirse por la red para destruir la información contenida en otros ordenadores conectados con el infectado.

El trabajo en el virus bacteriológico está aproximadamente a mitad de camino de su finalización, ya que la mutación en la que se trabaja es muy difícil e inestable. Respecto al virus informático, está aún en la fase de diseño, aunque se estima que se terminará antes que el virus bacteriológico.

### Vladimir Chebrikov

FUE: 4 DES: 4 VOL: 7 PER: 8 INT: 14  
 Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas):  
 Carisma (4/11), Ciencia (14/28), C.C.C. (2/6), Conducir (1/7), Electrónica (4/18).  
 ALTURA: 1,77 m, PESO: 84 kgs  
 EDAD: 52 años, APARIENCIA: Normal  
 PTOS. FAMA: 40  
 VELOCIDAD: 1  
 CORRER/NADAR: 25 minutos  
 CAPACIDAD DE CARGA: 25-45 kgs  
 NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: A  
 RESISTENCIA: 28 horas  
 Campos de Experiencia: Ingeniería Mecánica, Ordenadores, Protocolo Militar, Química.  
 Debilidades: Codicia.  
 Modificadores de Interacción: Reacción (-1), Persuasión (0), Seducción (0), Interrogación (-3).

Historial: Vladimir Chebrikov es otro científico ruso, que tras la desaparición de la URSS, la liquidación de muchos programas científico-militares y la falta de recursos económicos para pagar a los encargados de realizarlos, ha decidido pasarse a la clandestinidad y trabajar como mercenario. Así que TAROT no tuvo más que ponerse

en contacto con Chebrikov y ofrecerle un trabajo con ellos. Chebrikov, carente de otras motivaciones que las económicas, no dudó en aceptar los emolumentos que le ofrecían por realizar para otros la misma clase de trabajo. En la actualidad está “cedido” a Irak para trabajar en el Proyecto Sargón, del cual también se beneficiará TAROT. Chebrikov tiene una personalidad egoísta y desconfiada, y aunque trabaja sin problemas con colaboradores no duda en proclamar continuamente quién es el jefe y artífice del proyecto.

#### Ahmed Abdullah

FUE: 6 DES: 9 VOL: 6 PER: 7 INT: 9  
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas): Carisma (5/11), Ciencia (6/15), C.C.C. (3/8), Electrónica (10/19), Evasión (2/9).  
Habilidades Básicas: Primeros Auxilios.  
ALTURA: 1,64 m, PESO: 65 kgs  
EDAD: 27 años  
APARIENCIA: Agradable  
PTOS. FAMA: 30  
PTOS. SUPERVIVENCIA: 1  
VELOCIDAD: 2  
CORRER/NADAR: 25 minutos  
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 kgs  
NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: A  
RESISTENCIA: 28 horas  
Campos de Experiencia: Ingeniería Mecánica, Ordenadores.  
Debilidades: Ninguna.  
Modificadores de Interacción: Reacción (0), Persuasión (-1), Seducción (+1), Interrogación (-3).

Historial: Brillante ingeniero, Abdullah, como otros muchos ciudadanos acomodados de Irak, ha sido adoctrinado desde pequeño en el pensamiento socialista de corte dictatorial del partido Ba'ath y en la obediencia casi ciega hacia su líder Saddam Hussein.

#### Abu Hassan

FUE: 9 DES: 11 VOL: 10 PER: 10 INT: 8  
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas): Carisma (2/12), C.A.F. (6/16), C.C.C. (6/15), Conducir (3/13), Evasión (5/14), Interrogación (3/11), Tortura (4/13).  
Habilidades Básicas: Primeros Auxilios.  
ALTURA: 1,75 m, PESO: 78 kgs  
EDAD: 42 años  
APARIENCIA: Desagradable  
PTOS. FAMA: 38  
PTOS. SUPERVIVENCIA: 3  
VELOCIDAD: 2  
CORRER/NADAR: 25 minutos  
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 kgs  
NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: B  
RESISTENCIA: 28 horas  
Campos de Experiencia: Ingeniería Mecánica, Protocolo Militar, Wargames.  
Debilidades: Sadismo, Superstición.

Modificadores de Interacción: Reacción (-1), Persuasión (-3), Seducción (+1), Interrogación (0).

Historial: El Coronel Hassan de la Guardia Republicana estuvo, durante la Guerra del Golfo, al mando de las fortificaciones que rodeaban la ciudad de Basra (Basora). Estos búnkers servían de protección y fuente de suministro a las unidades blindadas de la Guardia Republicana, y como silos de almacenaje de misiles tierra-tierra (de carga convencional y química). Cuando la derrota del ejército iraquí se hizo evidente, Hassan ordenó el traslado de los misiles a las cercanías del Bagdad. Esta derrota le ha provocado un odio visceral hacia Occidente (la debilidad de sadismo se dirigirá únicamente hacia occidentales).

#### Trabajo y más trabajo

Tras visitar someramente las instalaciones, pero con más detalle el tercer nivel en el que trabajará el agente, le conducirán a su dormitorio para que se acomode y descanse del largo viaje por carretera. El cuarto se compone de un cómodo camastro, un armario para sus efectos personales, una mesa de trabajo y un terminal de ordenador sobre ella. El terminal está conectado a la red independiente del búnker. Su régimen de trabajo será de casi 12 horas diarias, con un descanso hacia el mediodía para comer, el resto del día lo podrá utilizar para relajarse y descansar. Las luces de las áreas comunes se apagarán automáticamente a las 23.00 PM para dormir, y se encenderán a las 07.00 AM. Una vez a la semana, en días alternos, le acompañarán a la superficie dos soldados, para que visite las excavaciones arqueológicas, y pueda tomar el sol y respirar un aire distinto al reciclado del búnker. Este día de descanso lo compartirá cada vez con diferentes científicos o ingenieros del proyecto.

La información que puede encontrar en el búnker es la siguiente:

- Información sobre las personas que componen el proyecto.
- El tiempo estimado para la finalización del proyecto tras su llegada es de 4 a 6 meses (esta información está tras los códigos de seguridad 4 del comandante del búnker, el ingeniero jefe y el científico jefe). Esta información será proporcionada si la tirada de Criptografía da una Categoría de Éxito 4 o mejor.
- Información detallada sobre ambos proyectos, la composición, modus operandi, efectos, etc (esta información está tras los códigos de seguridad 3 del ingeniero jefe y el científico jefe). El ordenador del científico jefe dispone de toda la información mencionada anteriormente, el del ingeniero jefe sólo la referente al virus

informático. Se proporcionará libremente información referente a uno u otro proyecto dependiendo del trabajo que realice el agente. El resto dependerá de una C.E. 3 o mejor.

- En el ordenador de Chebrikov (tras un código de seguridad 2) se encuentra la información relativa a la relación entre Irak, el Proyecto Sargón, el propio Chebrikov y TAROT.
- Cuando el agente comience a planear la destrucción del Proyecto Sargón y su fuga, se enviará a Bagdad una muestra del virus bacteriológico (que luego será remitida a TAROT para su estudio). No se especificará el destino final, ni el destinatario.

La muestra no será tan peligrosa al no tratarse del virus final. El agente sabrá del envío a Bagdad de una muestra del virus, pero si desea saber el destinatario final deberá entrar en el ordenador de Chebrikov (y romper el código de seguridad 2).

TAROT cedió a Irak los servicios de Chebrikov para trabajar en el Proyecto Sargón. A cambio Irak debe darle toda la información respecto a las investigaciones, algunas muestras de los virus que se vayan produciendo en los trabajos y una muestra del virus final cuando se elabore. También, deberá efectuar un pago de 50 millones de dólares en una cuenta suiza por la cesión de Chebrikov. Las muestras son enviadas a Bagdad y de ahí parten a un laboratorio que posee TAROT, donde trabaja la Dra. Isa Nakahara (El Mago) que es la responsable de Investigación y Desarrollo de TAROT. En el laboratorio de la organización de Skorpis también se trabaja en el desarrollo simultáneo de otras variantes del virus del Proyecto Sargón. En el terminal de Chebrikov (tras el código de seguridad 2) habrán pruebas de esta relación en forma de breves cartas sobre los trabajos y sobre futuros envíos.

#### El gran final

Las maneras de destruir el Proyecto y de escapar son variadas, pero un método sería provocar un accidente en el laboratorio junto con la inutilización de la red informática y el sistema de mantenimiento, todo ello mientras al agente le toca su período de descanso en el exterior. En el exterior deberá deshacerse de sus dos guardianes y su acompañante, y también enfrentarse durante la confusión a otros dos guardias antes de poder escapar del recinto exterior. Sin embargo, se deja a juicio del jugador la mejor manera de cumplir su misión, escapar del búnker y del recinto.

Su contacto le encontrará a mitad de camino de Mosul un día después, gracias al rastreador que el agente lleva en el reloj.





Tras el intercambio de la preceptiva clave ambos se dirigirán en un viejo camión hacia una pequeña aldea en las cercanías de la frontera con Siria y Turquía. Su contacto, de origen kurdo, le proporcionará durante el viaje papeles y ropas que le harán pasar como ciudadano iraquí (si pasa una tirada de Disfraz y Usos y Costumbres, con grado de dificultad de 4, y siempre que no hable). Antes de llegar a la aldea por la tarde, ambos deberán pasar un control militar. Si les descubren serán fusilados al momento.

En la aldea el agente se reencontrará con Jadicha (pero sólo si con anterioridad el agente conquistó la amistad o el amor de la atractiva espía). Ella lo ha abandonado todo para reunirse con él y escapar de la tiranía que existe en su patria. Para escapar de Bagdad elaboró un plan de fuga que ha puesto a salvo a su padre de futuras venganzas. Este plan se basaba en que su padre denunciase su traición para alejar de él las sospechas de la policía secreta. Para salir de Irak partirán por la noche en dirección a un paso por las montañas. El lugar elegido no tiene mucha vigilancia a causa de la inactividad de la guerrilla kurda. Saldrán a pie de la aldea para evitar el control del toque de queda, y les acompañará un guía. Tras un kilómetro de marcha llegarán a un pequeño corral donde hay caballos para continuar. Acompañados por el guía kurdo se dirigirán hacia el paso por las montañas, intentando evitar las pocas patrullas fronterizas iraquíes.

Al amanecer, sin embargo, toparán con una patrulla que viaja en un todo terreno, y que tomándoles por guerrilleros kurdos les atacará. El combate no debería ser muy feroz, para darle oportunidad al agente de escapar. La persecución, con el agente y sus compañeros a caballo y los iraquíes en un vehículo, podría tener los siguientes obstáculos: un árbol caído bloquea parte

del camino (5), el camino termina en una pendiente con un fuerte desnivel que conduce a otro camino inferior (4), este segundo camino bordea un barranco y se corta por una grieta de 2 metros de anchura que deben saltar para continuar su huida (3).

#### Soldados iraquíes (4)

FUE: 7 DES: 8 VOL: 9 PER: 7 INT: 6  
Habilidades (Nivel/Posibilidades Básicas)  
C.A.F. (5/12), C.C.C (3/10), Conducir (5/12)

VELOCIDAD: 1 ARMA: AKM

NIVEL DE DAÑO CUERPO-CUERPO: A

El final debería muy descriptivo, con la patrulla detenida por la grieta y disparándose con sus fusiles de asalto, mientras ellos huyen a galope tendido con el barranco a su izquierda. El guía kurdo debería morir en el transcurso de la huida, cayendo al barranco mientras se oye relinchar de terror a su caballo que cae junto a él; las balas chocando y entrechocando contra las rocas o silbando junto a ellos. Una vez hayan conseguido escapar del acoso de la patrulla, y en un final dramático, el agente descubrirá con horror que Jadicha ha sido herida de gravedad y que se está muriendo ante sus ojos. Ya sólo le queda tiempo para una emotiva escena de despedida.

Tras enterrar con cierta dignidad a su amada (o amiga) espía, y tras cuatro horas de viaje el agente llegará hasta una pequeña ciudad turca, donde podrá ponerse en contacto con el MI6 para ser recogido. Si el agente consiguió destruir el complejo y las investigaciones iraquíes la misión será un éxito, y recibirá 1000 puntos de experiencia. Si además consiguió llevarse una muestra y copia de los virus recibirá 500 puntos extras de experiencia. ♦

## MAGIC WORLD CUP CHAMPIONSHIP

## CAMPEONATO MUNDIAL DE MAGIC: THE GATHERING

Tiendas colaboradoras  
con el patrocinio de la delegación de  
Duelistas de España a la fase final  
en Seattle (USA)  
4-6 de agosto de 1995

ALFIL	Madrid
ATENEO	Alicante
CAOS	Ciudad Real
CARRERAS jocs	Terrassa
CENTRAL DE JOCS	Barcelona
EXCALIBUR	Madrid
FANTASTIC	Granollers
GENERACIÓN X	Madrid
GUINEA HOBBIES	Algorta
JOCS I FANTASIA	Molins de Rei
KENIA	Mallorca
LUDÓMANOS	Valencia
LUDO Z	Zaragoza
METRÓPOLIS	Madrid
ROLEGAME	Sta. Coloma de Gramenet
SANT JORDI	Girona
STUKA	Cartagena
ZEPELIN	Girona

