

Albanian Connection

Este módulo puede servir como introducción para que los Masters terminen de diseñarla. Aquí están descritas meramente las situaciones y datos más importantes que deberán ser rellenados adecuadamente por los Masters. Está diseñado para ser jugado por 3 jugadores de graduación Recruta (Rookie), dos Agentes, o por un "00".

El 13 de Febrero, los PJ recibirán una llamada de M.I.6. con la orden de presentarse urgentemente en el cuartel general. Una vez ahí, y tras la acostumbrada charla con Moneypenny, entrarán en el despacho de "M" que tras darles la bienvenida, les dirá lo siguiente:

"Hace unos días 004 desapareció en el curso de una misión en Albania. Como ustedes sabrán, este país se ha aislado del mundo, manteniendo un régimen dictatorial de marcado carácter comunista, pero con unas tensas relaciones con el gobierno de Moscú. Del único país del que están dispuestos a recibir ayuda es de China, manteniendo numerosos observadores políticos y militares en la zona. El régimen es aconfesional y persigue a todos los que predicen o hacen gala de pertenecer a alguna comunidad religiosa.

Un grupo de secretarios y de altos cargos de dicho país nos pidió hace unas semanas asilo político, porque opinaban que la situación se había vuelto insostenible. mandamos a 004 a investigar a la zona para que, sobre el terreno, trazara un plan de fuga para su posterior realización.

En su último contacto con nosotros nos confirmó que tenía un plan, y que estaba de regreso para ponernos al día. Los detalles de dicho plan los iba a traer introducidos en la MADONNA NEGRA. Es una figura de porcelana, símbolo para todos los católicos del país. Al pretender el actual gobierno su destrucción, mucho nos tememos que 004 la pretenda traer a Gran Bretaña. Ayer nos llegó la noticia de su desaparición junto a una barca en unos pantanos cercanos a la costa albana, debido a un cañoneamiento por un guardacostas de dicho país. Su misión será ir a investigar el hundimiento, recuperar la Madonna Negra y descubrir el paradero de 004. En Tarento deberán ponerse en contacto con Francesca Minetti (o Francesco si juegan personajes femeninos), agente del servicio secreto italiano. ¿Alguna pregunta?..."

Si ves que las van a pasar muy canutas, deberás darles el equipo Q que estimes necesario.

El vuelo Londres-Tarento durará unas 3 h. Una vez allí se pondrá en contacto Minetti y les informará sobre todos los antecedentes de la misión, su relación con 004, etc... Se comportará de forma servicial, amable y estará dispuesta a contestar cualquier proposición que realicen los jugadores (Ella, en el fondo, trabaja para el servicio de inteligencia de Albania, y ha avisado al Gobierno de dicho país que les llevará en breve la estatua. Hizo lo mismo con 004, sólo que los guardacostas -ineptos ellos- no se les ocurrió nada más que cañonear la barca, en

lugar de intentar cogerle prisionero. Después del hundimiento, buzos han intentado encontrar el barco, pero todos los intentos hasta ahora han sido infructuosos. Por ello ha montado el plan para que sean los PJ los que saquen a la superficie la estatua para después quitársela).

Una vez informados sobre la posición donde fué hundida la embarcación, deberán partir hacia dichas costas en el barco de Minetti: "El Buona Esperanza". Las características son: PM 0; RED 5; CRUS 20; MAX; 32; RGE 5000; FCE 10; STR 100

Calcula el tiempo que tardan en llegar a la costa albanesa, y una vez allí hay un 35% de posibilidades de encontrarse con una patrullera, cada hora. Si se produce el encuentro, organiza una persecución entre las dos barcas, pero deberás hacerles notar lo estúpido de luchar contra ella, ya que en la proa tiene instalado un cañón de 30 mm.

Características de la patrullera:

PM -1; RED 5; CRUS 20; MAX 28; RGE 1500; FCE 13; STR 169

Cañón de 30 mm:

PM -1; S/R 1/2; AMMO 20; CLOSE 0-200; LONG 800-1120; DRAW JAM 90-99; DC 3xL

Suponiendo que los personajes hayan podido escapar de la patrullera, dándola esquinazo, podrán adentrarse con sumo cuidado en los pantanos mediante unas tiradas de Boating. Una vez en el punto donde se hundió el barco, los PJ deberán bucear para recuperar la estatua. Es muy importante que bajen todos y que Minetti se quede sola en el barco, ya que así podrá alertar por la radio al guardacostas para detenerles cuando salgan a la superficie. Di a los PJ que es muy pesada la estatua, que tienen que ayudar todos etc...

Cuando lleguen a la base del pantano deberán de hacer tiradas de percepción a dificultar





tad 3 para descubrir el barco hundido (El agua está asquerosa, verde, etc...) Este está escorado con un claro boquete producido por un cañonazo en su parte izquierda. La estatua está en el compartimento de "004" envuelta en un amasijo de telas. También en el camarote está el cuerpo de "004" con grandes heridas a causa de la explosión.

Si quieres meterles algo de acción puedes hacer que pase casualmente un "tiburoncillo" hambriento que no tenga nada que hacer.

Cuando los PJ suban a la superficie, Minetti se descubrirá como traidora, les quitará la estatua y les dará las gracias sarcásticamente. Si los PJ vuelven a tirar la estatua al mar para que los guardias no la cojan, los buzos ahora no tendrán demasiados problemas para recogerla!

También conocerán a Tashco, oficial del servicio secreto albanés, y a la vez amante de Minetti (nuevamente, si la juegan mujeres, Tashco será una tía) y también al guardaespaldas de Tashco, un tal Kapo (ver características).

Desarmarán a los PJ y les dejarán sobre un pequeño risco de tierra, diciéndoles que les será imposible orientarse en los pantanos y que en breves días morirán todos de fiebres extrañas o devorados por algún reptil. Muchos hombres han muerto en la vasta inmensidad de los pantanos sin poder hacer nada. Seguidamente se alejarán, dejando a los PJ completamente solos.

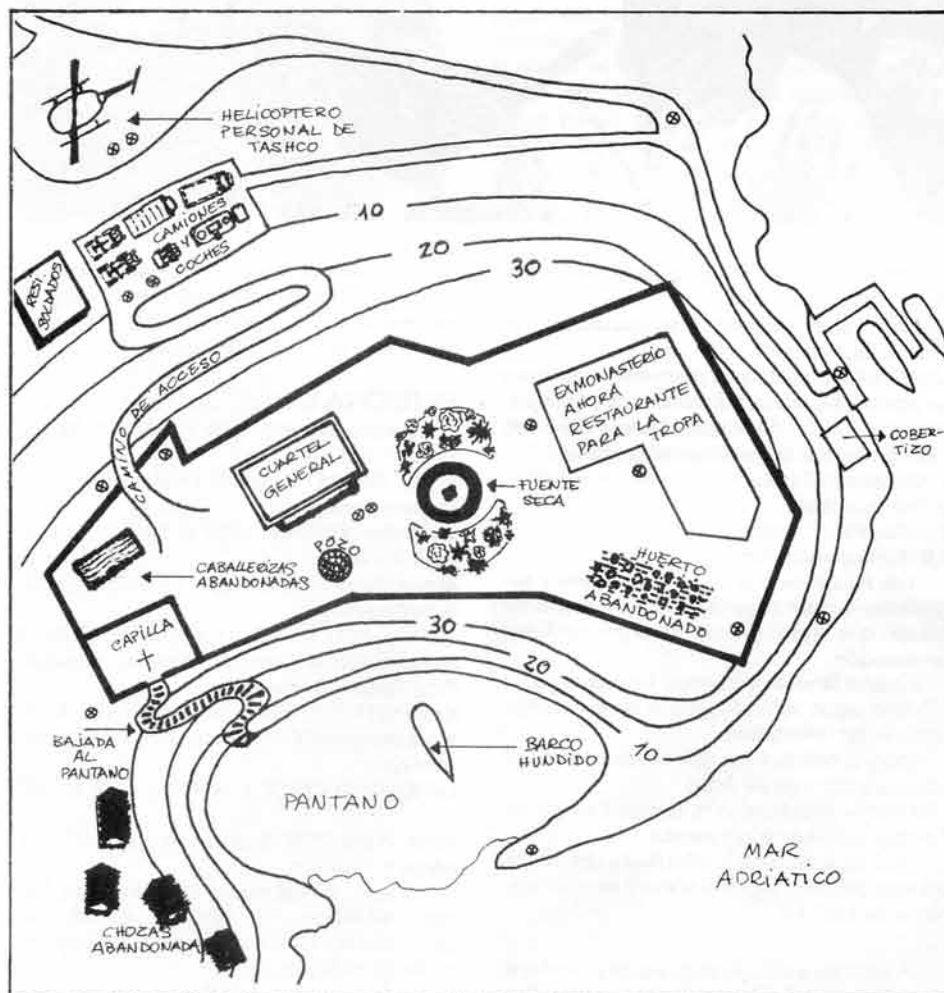
Los PJ deberán a continuación hacer varias tiradas de Piloting para ver si se orientan, y varias de Fuerza/Evasión para ver si consiguen llegar a la costa donde poder descansar. Una vez en tierra firme descubrirán un sendero que les llevará a un refugio en la montaña donde vive Liri Kupi. Ella es un miembro de la resistencia y asaltará a los PJ con un rifle.

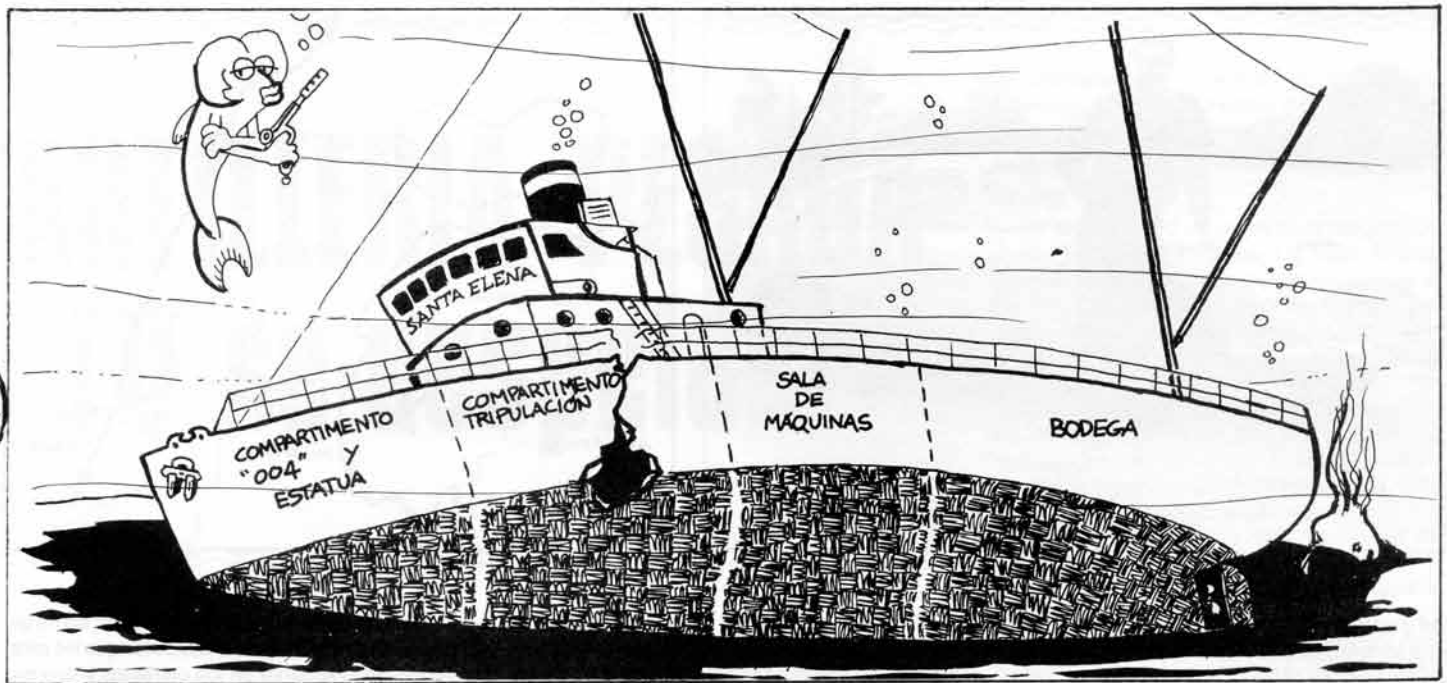
Si consiguen convencerla de que están de su parte, se unirá a éstos y les ayudará en todo lo que le sea posible. Sabe que posiblemente hayan llevado la estatua al cuartel general del ejército de la zona, y que conoce a alguien que quizás pueda ayudarles: El Padre Shedu.

El cuartel lo han construido en un antiguo monasterio, dejando únicamente una pequeña capilla para el padre. Curiosamente no le han expulsado del mismo porque casualmente se llama igual que el presidente del estado, lo que para algunos, significa un aviso del cielo sobre los abusos llevados contra la iglesia. Por ello no se han atrevido a expulsarle.

Para entrevistarse con el padre sin ser vistos, hay que entrar en la bahía y subir por el camino abandonado hasta la capilla. Podrán usar la balsa neumática de Liri. Deberán moverse silenciosamente para no levantar sospechas. Es una buena idea que antes de aventurarse en el interior se disfrazen. Aunque los guardias albanos no sean demasiado disciplinados, siempre será más fácil para pasar desapercibidos. Una vez en el monasterio, conocerán al padre Shedu que, atendiendo a la explicación de los PJ les ayudará en mayor o menor medida.

El es el único que conoce un sistema de pasadizos subterráneos que recorren todo el monasterio y que el ejército albanés no ha sido capaz de descubrir. A través de éste se puede llegar a cualquier punto sin ser descubiertos. A partir de aquí serán los PJ los que marquen totalmente el desarrollo de la aventura. A conti-





nuación describiré ls edificios con sus repectivos contenidos:

CAPILLA: Residencia del Padre Shedu. Desde luego, no tiene armas disponibles para los PJ.

CHOZAS ABANDONADAS: Antiguas residencias de pescadores que tras la ocupación por el ejército, abandonaron sus hogares para dirigirse a Tirana. Suelen estar vacías, aunque en alguna se pueda encontrar alguna red de pesca en no demasiado mal estado, y algún arpón oxidado.

PANTANO: Antes era una bonita bahía, pero con el tiempo y los sedimentos depositados, se ha convertido en un appestoso pantano. En el medio de la misma hay un barco embarrancado totalmente oxidado dentro del cual sólo se podrán encontrar llaves inglesas, herramientas cochambrosas, etc...

ZONAS VERDES: Totalmente descuidadas y abandonadas. El pozo ha sido tapado con piedras. La fuente ya no funciona. Todavía se pueden ver restos destrozados de imágenes de mármol, etc...

EX-MONASTERIO: Antaño el edificio más lujoso del monasterio, ahora sólo está ocupado en su planta baja y alberga el restaurante de la tropa. Las otras dos plantas están abandonadas.

CUARTEL GENERAL: Es donde tiene la residencia Tashco, donde está la sala de mapas, de comunicaciones, las celdas y el almacén. Tienen aquí, en el almacén, la estatua. Tashco normalmente no sale de aquí aunque Minetti a veces le gusta darse un paseo por el monasterio. Normalmente los PJ les encontrarán aquí.

TAPIA: Rodeando todo el recinto hay una tapia de 4 mts de altura que únicamente tiene dos entradas. La abandonada de la capilla, y la principal que baja a la esplanada.

RESIDENCIAS SOLDADOS: Aquí tienen su residencia las tropas de la base, unos 150 hombres, que distan mucho de ser un tropa feroz y disciplinada.

APARCAMIENTO: Hay camiones de transporte, algunos coches y alguna moto, todas listas para su uso.



HELICOPTERO: Medio particular de transporte de Tashco.

DIQUE: Están amarrados la patrullera y el "Buona Esperanza".

GUARDIAS: Hay algunos permanentemente en las posiciones marcadas con una "x". Además, tira cada 10 min. de "trastear" por la base 1d6 para determinar los posibles encuentros:

- 1- Minetti con Tashco
- 2- 1d6 Guardias
- 3,4- Kapo con Tashco
- 5,6- No hay encuentro

Los PJ deberán rescatar la estatuilla y seguidamente salir huyendo. Elijan el medio de escape que elijan, siempre se organizará una persecución:

- Su propia lancha neumática: La patrullera
- Roban algún vehículo: Resto de los coches además del helicóptero
- Roban el helicóptero: Aparecerá la aviación albanesa con más de éstos
- Roban la patrullera, o la Buona Esperanza: También aparecerá la aviación.

Podrás determinar la dificultad y obstáculos del viaje de vuelta según el número de puntos de héroe de tus PJ.

A partir de esta aventura, podrás diseñar el resto de la misma: El informe a M.I.6., la realiza-

ción del plan de fuga, etc... Procura que no muera ninguno de los Personajes no-Jugadores de esta primera parte de la aventura, ya que trastocaría el resto de la misma.

PERSONAJES NO-JUGADORES:

Franesca/o Minetti: STR 7; DEX 10; WIL 8; PER 11; INT 10

Arma: Beretta; Aspecto: Sensacional; Ptos. Supervivencia 5

Soldados albanos: STR 5; DEX 6; WIL 6; PER 7; INT 6

Armas: Nun. 4 Rifle, Luger Parabellum. Ptos. Supervivencia 0

Tashco: STR 10; DEX 11; WIL 9; PER 7; INT 9
Arma: Smith & Wesson; Aspecto: Atractivo
Ptos. Supervivencia 7

Kapo: STR 14; DEX 6; WIL 11; PER 5; INT 5
Arma: Magnum 357; Aspecto: Feo; Ptos. Supervivencia 6

Liri Kupi: STR 6; DEX 14; WIL 9; PER 10; INT 9

Arma: Walter PPK; Aspecto: Sensacional; Ptos. Héroe 6

El resto de las habilidades, Aspectos físicos, Debilidades, Campos de Experiencia, etc... deberás determinarlos según el capítulo 13 del Libro Básico.

Karl Walter Klobuznik