

Módulo

por Jesús Rubén Sigüenza
Ilustraciones de Fernando Dagnino



MISION: RECUPERAR EL VIRUS

Este módulo está pensado para 4 o 5 personajes entre los cuales se encuentren al menos dos agentes doble cero y el resto sean, imprescindiblemente, personajes con graduación de agente.

James Bond

Una mañana de invierno los agentes son llamados al despacho de "M", el cual les recibirá inmediatamente y les dirá lo siguiente:

"El pasado mes de agosto se dio un serio golpe a una importante red de tráfico de droga que opera en Centro y Sudamérica, en el que fue capturado uno de sus máximos dirigentes, el Señor Antonio Vázquez. Esta organización ha conseguido robar un arma biológica muy poderosa: se trata de un virus desarrollado en Oriente medio capaz de acabar con una ciudad en pocos días. Ahora la organización que se autodenomina Polvo Blanco amenaza con extender el virus si no se libera a Vázquez y se les da un millón de dólares. Su misión será recuperar el virus y traer a su máximo dirigente, Mr Steve Jack, el cual creemos se encuentra en una base que posee la organización en un islote próximo a la República Dominicana.

Mr Steve posee un casino en Santo Domingo y puede ser un buen punto para empezar las investigaciones. Irán en barco como si fueran en viaje de placer y una vez que comience el viaje estarán a solas; es una misión de máximo secreto y no deben contarlo a nadie. Ahora tomen sus pasajes, partirán mañana a las 2:00 a.m. Pasen a recoger el equipaje que crean necesario y suerte".

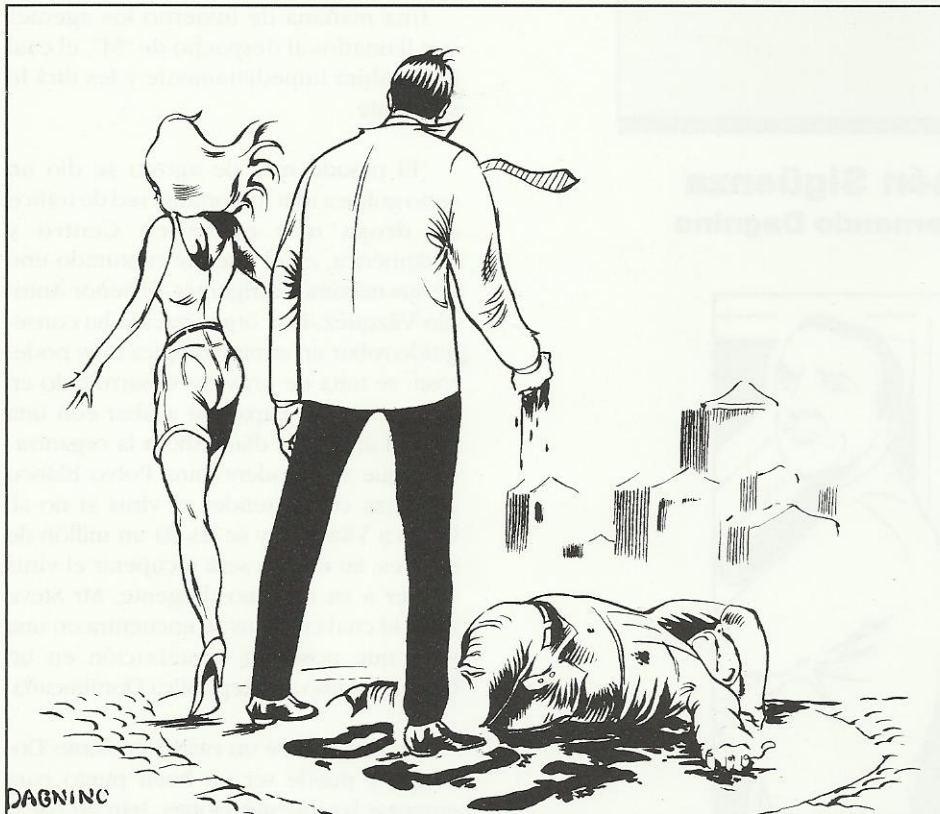
Información para el árbitro

El viaje lo realizan personas de muy distinta clase, pues se trata de un crucero regular hacia el caribe. Si los personajes hacen gala de una paranoia excesiva, es tu deber recordarles que su tapadera es un viaje de placer, y que la misión es de alto secreto y por lo tanto deben pasar desapercibidos.

Si continúan poniéndose pesados, sería recomendable que les jugaras dos o tres pasadas del tipo de hacer sospechar de un señor respetable y su amante que se ven a escondidas, u otra cosa por el estilo.

El viaje en barco debe aparentar ser un mero trámite para los personajes, pero en verdad la cosa es bastante distinta: durante el trayecto, los agentes pueden tener problemas, ya que en este crucero se encuentran dos matones de *Polvo Blanco* que vuelven de realizar una serie de contactos en el Reino Unido. Ligeramente paranoicos, vigilan la probabilidad de que





existan viajeros no deseados (los personajes). Ellos investigarán entre la tripulación y si descubren a los agentes secretos intentarán encargarse de ellos uno por uno y los harán desaparecer por la borda.

Si los personajes descubren a los matones, estarán sobre aviso de que la organización no está quieta y vigila cualquier posible intromisión. En caso de descubrir a los personajes y sobrevivir algún matón será la organización la que se entere de la existencia de agentes y los seguirán muy de cerca para eliminarlos, tras lo cual probará su arma en Nueva York y subirá el precio considerablemente hasta 5 millones de dólares.

Una vez los personajes lleguen a Santo Domingo, deben dirigirse a su alojamiento en el hotel del casino, para hacer efectivas las reservas. Tras esto, son libres de investigar como quieran. El casino le llama "La Catedral" y está situado a las afueras de la ciudad.

La Catedral

La Catedral es un edificio moderno, con una decoración no excesivamente recargada en el que abundan los espacios abiertos. Hay bastantes plantas repartidas por el edificio y la seguridad está coordi-

nada desde el salón privado. Consiste principalmente en una docena y media de cámaras estratégicamente situadas para evitar perderse el más mínimo detalle.

También hay siempre una docena de gorilas en el edificio, dos de los cuales permanentemente están con Steve (son sus guardaespaldas personales); hay unos guardias de seguridad con auriculares para recibir órdenes, y gorilas de paisano en cada mesa.

Nota: La mayoría de los empleados del local desconocen las actividades extraprofesionales de su jefe, por lo que serán de poca utilidad para los jugadores, en el caso de que la desesperación les obligue a amenazar a inocentes.

El acceso al salón privado es tarea ardua, los empleados de seguridad invitarán a abandonar el local a los que monten algún escándalo, o los llevaran a una sala segura en el sótano en caso de considerarlos peligrosos.

En el salón privado existen una serie de papeles que indicarán las coordenadas exactas del islote, con un plano de la base y hablan en general del plan del que ya les habló "M". También están las llaves de todas las puertas de la base. Los personajes deberían entrar, fotografiar estos documentos o copiarlos (ya que si los roban provocarían

Gorilas del barco

FUE	10
DES	11
VOL	8
PER	9
INT	9

Puntos de supervivencia: 4 y 3

Puntos de fama: —

Habilidades: Carisma (8) Cerraduras/cajas fuertes (5) Ciencia (6) Armas de Fuego (8) Cuerpo a cuerpo (6) Conducir (4) Criptografía (7) Evasión (7) Juego (5) Montar (5) Seducción (7).

Equipo: Browning High power 1935 (M/R: 0 D/A: 3 MUN: 13 ND: G AC: 0-9 AL: 39-57 TAM: 0 ENC: 99 ATI: 0 RC: 1). Poseen papeles falsos de sus negocios.

Nota: Señor Sánchez y Señor Villa. Ambos tienen aspecto latino de piel morena, van bien vestidos, como personas de negocios.

Mr Steve

FUE	10
DES	11
VOL	12
PER	12
INT	14

Puntos de supervivencia: 11

Puntos de fama: 153

Habilidades: Carisma (15) Ciencia (12) Armas de Fuego (7) Cuerpo a cuerpo (8) Conducir (7) Criptografía (7) Demoliciones (8) Electrónica (5).

Equipo: Va muy bien vestido. Es alto y rubio, de unos 50 años. Tiene la llave del ascensor en su bolsillo además de todas las llaves del casino; las de la base están en el salón privado con los otros papeles.

Amante de Steve

FUE	8
DES	7
VOL	7
PER	8
INT	6

Puntos de supervivencia: 2

Puntos de fama: 100

Habilidades: Buscar (4), Conducir (7), Navegar (4), Seducción (4).

Notas: No va armada y le fascina el mar.



Los 2 guardaespaldas de Mr Steve

FUE	10
DES	7
VOL	10
PER	7
INT	6

Puntos de supervivencia: 7

Puntos de fama: —

Habilidades: Cerraduras/cajas fuertes (5)
Armas de Fuego (8) Cuerpo a cuerpo (6)
Conducir (5) Disfrazar (5).

Equipo: Van equipados igual que los otros.

Los 10 gorilas del casino

FUE	8
DES	9
VOL	9
PER	8
INT	8

Puntos de supervivencia: 6

Puntos de fama: —

Habilidades: Armas de Fuego (7) Cuerpo a cuerpo (3) Conducir (3) Pilotar (2)

Equipo: Están armados con Browning HP y equipados con una pequeña radio para comunicarse entre ellos. Todos van bien vestidos.

Soldados de la base

FUE	11
DES	10
VOL	9
PER	8
INT	9

Puntos de supervivencia: 3

Puntos de fama: —

Habilidades: Armas de Fuego (4) Cuerpo a cuerpo (4) Conducir (5) Evasión (2) Interrogación (2).

Equipo: De aspecto latino con piel morena, visten ropas de sport. Van armados con UZI (M/R: 0 D/A: 2 MUN: 32 ND: F AC: 0-30 AL: 120-180 TAM: +5 ENC: 96-99 ATI: -2 RC: 2). También poseen Walkie Talkie

las iras de Steve), y más tarde ir al islote, recuperar el virus sin armar alboroto y tras volver, secuestrar a Steve y llevarlo a la embajada británica. Si lo hacen en otro orden la desaparición de Steve o de los documentos, provocaría el esparcimiento del virus de forma indiscriminada en 24 horas.

El señor Steve suele encontrarse todas las noches en el casino acompañado de sus dos guardaespaldas y de su amante. Si los personajes son capturados, se les subirá al salón privado (son algo más que peligrosos) y luego se les llevará al islote donde podrán comprobar lo letal del virus en sus propias carnes, al día siguiente.

El islote

Una vez que los personajes averigüen la situación del islote para no llamar la atención podrían alquilar un yate de recreo y unos equipos de buzo y fingir que son aficionados a la fotografía submarina. El islote es pequeño y lo único que hay en él es la base. Está inscrito en el registro de las autoridades de la zona como mansión de recreo. Aquí se encuentra escondido el virus, que está vigilado por unos 20 hombres y otro

sistema de cámaras por circuito cerrado. El laboratorio tiene además un sistema de alarma.

Notas

Mr. Steve va y viene del islote en un yate personal que tiene anclado en el puerto. Su nombre es *Resplandor Albino*. Se trata de un yate de recreo de un blanco que daña los ojos y tiene todo tipo de lujos y comodidades. Si los personajes lo visitan, no será, en ningún caso, como invitados de lujo.

Se encuentra en el muelle 8. La información sobre el barco se encuentra en el salón privado con el resto de los papeles, ya que está el recibo de pago al puerto y los papeles de propiedad del yate también. En el mismo cajón están las llaves del mismo (en caso de encontrarse Steve en el casino). Si a los personajes se les ocurre robar el yate puede haber problemas, ya que se alertaría a la organización. En el yate hay 5 gorilas como los del casino y el piloto que es un hombre viejo y desarmado. Steve va del yate al casino en su limusina con sus dos guardaespaldas y su amante cuando ésta no se queda en la ciudad, cosa que ocurre pocas veces. 