

# OPERACION SUBMARINO

## AMARILLO

por Diego U. Ferreiro

*Esta es una aventura para jugar con el reglamento del juego James Bond 007. Está pensada para un número ideal de jugadores de 3 a 5, con algo de experiencia en juegos de rol (no especialmente en este).*

*Los personajes pueden ser de cualquier graduación (preferentemente con pocos puntos de fama) y pertenecientes, desde ya, al MI6; pero... En esta historia hay un personaje que tiene un papel principal: boicotear la misión del resto. Este personaje jugador femenino (que tendrá su propio nombre, pero que se le llamará SHE), debe ser guiado por uno de los jugadores, preferentemente una fémina, y rolera experimentada. Se debe hablar con SHE de antemano y arreglar ciertos detalles que más adelante se explican.*

### Antecedentes

Durante la segunda guerra mundial se supuso que los nazis acumularon oro y valiosa información de adelantos tecnológicos y científicos. Cuando finalizó la guerra y se invadió Alemania, no se encontró mucho. De ahí que se dijo que el llamado "tesoro nazi" no existía (y si alguna vez existió, fue destruido).

Pero hoy, 1968, la cosa parece ser diferente.

### El maléfico plan

El "tesoro" ciertamente existe, y está cerca de Venecia. Fue llevado allí en 1944 y escondido en una casona por un comando nazi que posteriormente fue aniquilado. "El Partido", (así se hacen llamar los "malos") ha encontrado ciertos papeles que llevaron al descubrimiento del tesoro hace dos meses. Ahora el problema es trasladarlo desde Burano (la isla cercana a Venecia en donde está) hasta Alemania nuevamente, sin que nadie se entere. Para esto disponen de un submarino (sí, un submarino) que ya trasladaron a Burano y que de un momento a otro parte hacia Hamburg, donde será descargado y así se completará la misión. La fecha tentativa de partida del submarino es el 29 de junio, 9 p.m. Esta fecha es obviamente variable a tu piacere (ver al final). Si los agentes tardan mucho (una semana), el submarino parte. Misión fallida.

¿Podrán nuestros intrépidos agentes británicos desbaratar este maldito plan?

### La misión

Corre el día miércoles 27 de junio de 1968. Los personajes (excepto SHE) son citados por M a su despacho a las 8:30 a.m. M recibió ayer un mensaje anónimo codificado que dice: "-Import. inf. - 6/28/68 - 1:30 - tren Milan-Venecia - paraguas negro -". La frase "paraguas negro" es un código para que se identifiquen los agentes con el contacto. M supone que el mensaje es en referencia al publicitado caso de la desaparición del supuesto tesoro que los nazis acumularon durante la guerra. M les dará a los personajes pasajes de vuelo Londres - Milán con fecha 28/6/68 7:00 a.m. (llegada a Milán a las 8 a.m. hora local, 9 a.m. GMT).

✂

- Import. Inf. - 6/28/68 - 1:30pm - tren Milán-Venecia - paraquas negro-

✂

(Copia Licencia para fotocopiar)

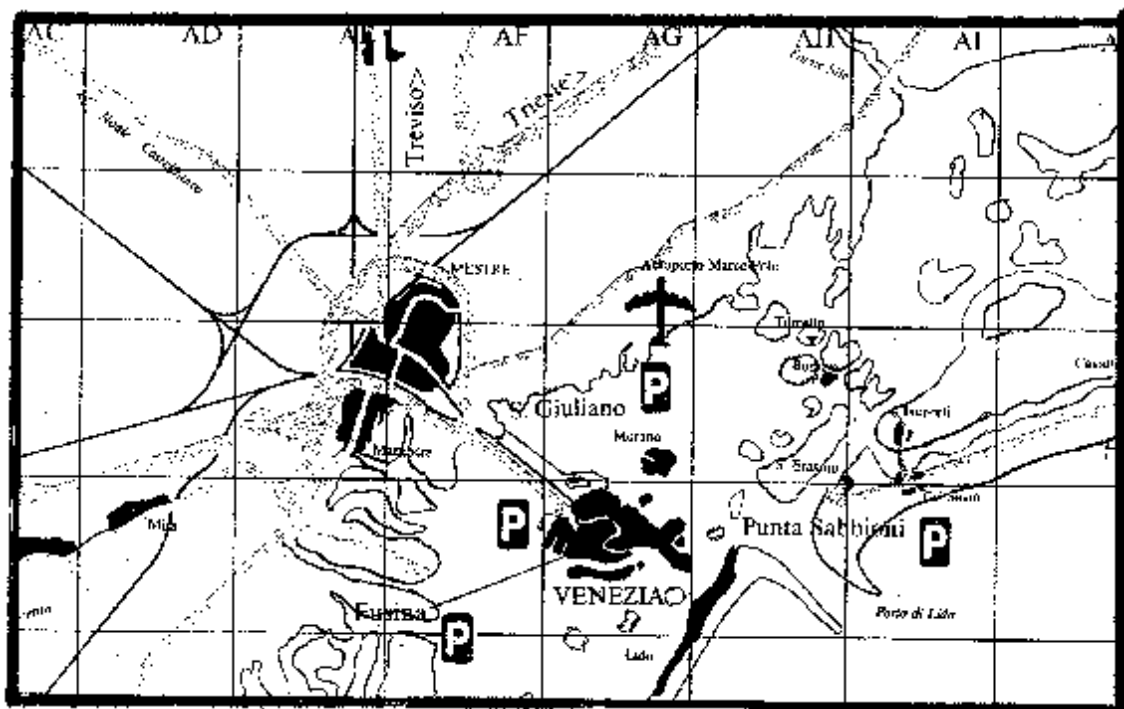
Seguramente los personajes van a bombardear a M con preguntas. M no sabe nada, solo recibió el mensaje desde un transmisor de "los nuestros". Luego de esto les pide que se dirijan a la rama Q. Allí se proveerá a los personajes de unos encantadores aparatos: un cigarrillo explosivo, emisor electrónico de seguimiento (escondido en una caja de "Gitanes box"), maleta doble fondo con expendedora de cuchillos, documentación falsa y un diccionario (minúsculo) inglés - italiano con frases hechas (¿Qué hora es?, ¿Baño?, etc.)

Durante el resto del día es probable que se vayan de compras o a saludar a mami, de ningún modo se les permite que dejen Londres antes de lo previsto (a no ser que tengan un plan muy bueno).

### El personaje especial

SHE es una espía nazi (de las nuevas), físicamente excepcional y tiene un andar muy seductor, habla perfectamente inglés y alemán. Sabe que se gesta algo dentro del partido, pero no sabe exactamente qué es. El partido interceptó el mensaje (el de M) y le encomendó una misión: hacerse pasar por el contacto e impedir a toda costa de que los agentes lleguen a Venecia, pero en caso de que lleguen, impedir que desbaraten el plan. Tiene orden de matar si es necesario. Como equipo posee un reloj estrangulador, un cuchillo en la liga y un transmisor de alta frecuencia (y, por supuesto, un paraquas negro).

SHE va a tratar de tomar el lugar del contacto en Milán (el que mandó el mensaje), conociendo así a los agentes, que crearán fielmente que es su verdadero contacto. SHE no podrá eliminar al contacto Milanés ya que otro de los nazis tiene esa misión a cargo.



## El contacto y el trabajo previo

Si los agentes no abordaran el tren a tiempo, el próximo sale a las 3:30 p.m. Al subir al tren que los lleva a todos (SHE, los agentes y el contacto) a Venecia, si los personajes revisan los camarotes encontrarán un muerto en uno de ellos, que posee un paraguas negro. Es el fiambre del contacto. Entre sus pertenencias encontrarán:

- Una maleta, que si se abre en forma incorrecta desprende un somnífero (1d100 minutos dormido)
- Ropa común
- Beretta .25
- Un menú de un café veneciano que además tiene escrito en lápiz un pentagrama. **Esta es la clave.** En ese café llamado "Alfredo Alfredo" trabaja una espía italiana que es la que en realidad descubrió que los nazis trasladarán el tesoro en el submarino desde Burano. Esta simpática camarera, llamada Alessadra, fue quién le dio el menú al contacto. El pentagrama tiene el mensaje (una parte tiene codificado el lugar de partida y la otra es simplemente la canción "yellow submarine" de los Beatles). Para descifrarlo se necesita de una tirada de Criptografía a dificultad 1 sin descifrador y a dificultad 4 con descifrador. El descifrador lo tienen los nazis, claro.

<p><b>ALFREDO ALFREDO</b> <i>Coffee Shop</i> F. L. A. H. E. S. H.</p> <p>UOVA • OMELETTE eggs &amp; omelette</p> <p>TOAST SANDWICHES</p> <p>CLUB SANDWICHES</p> <p>ITALIAN FAVORITES</p> <p>INSALATE salads</p> <p>PIATTI DIETETICI diet dishes</p> <p>PIATTI FREDDI cold plates</p> <p>PIATTI ALLA ORIGLIA fish dishes</p> <p>PIZZES SALATE • DOLCI pizzas</p> <p>HAMBURGERS</p> <p>TORTE SALATE open vegetables pies</p> <p>TOAST</p> <p>POLLO FRITTO fried chicken</p> <p>MENÙ PER BAMBINI for children only</p>	  <p>CONCERNI side orders</p> <p>BEVANDI beverages</p> <p>VINO • BIRRE wines &amp; beers</p> <p>DESSERTS</p> <p>GELATI ice cream</p> <p>PRIMA COLAZIONE special breakfast</p> <p>CAFFÈ • CAPPUCINO coffee &amp; cappuccino</p> <p>DOLCI DELLA CASA home cakes baking</p> <p>APERTO SENZA INTERRUZIONI DALLA MATTINA ALLA SERA open early in the morning till breakfast closed late in the night</p> <p>COPERTO E SERVIZIO INCLUSI cover and service included</p> <p>NONO VADE TUTTE LE CARTE DI CREDITO all credit cards available</p>	 <p><b>ALFREDO ALFREDO</b> <i>Fast-Food Gelateria</i></p>  <p>Alfredo Alfredo Fast-Food Gelateria Vicino al Ponte di Rialto di fronte al Palazzo Venezia 041.5205749 Venezia</p>
---	--	--

## Venecia

El viaje en tren de Milán a Venecia dura 5 horas, siempre y cuando hayan tomado el tren correcto. Llegada a las 6:30 p.m. Aplicar las trabas idiomáticas, están en Italia y ellos hablan inglés básicamente. Si son listos, los agentes podrán conseguir un mapa de Venecia en la oficina de turismo. Los personajes pueden hospedarse en el hotel que gusten.

Lo más lógico sería ir al café **Alfredo Alfredo** a hacer contacto con Alessandra (está de 9 a.m. a 2 p.m.). Siendo disimulados SHE los reconocerá y les pedirá ayuda ya que se encuentra en graves problemas: los nazis ya saben de su existencia y quieren vaporizarla.

A todo esto SHE ya habrá pasado a degüello a algún agente. Si no lo hizo, aléntala a que lo haga. Los agentes pueden sospechar de SHE, y si tienen pruebas, pueden liquidarla. No permitas que esto pase (a no ser que sea una situación extrema). SHE tiene adonde huir y pedir ayuda.

No hay que olvidar de que los personajes son *agentes secretos* y deben ser cautelosos en sus movimientos. Nada de "voy y me lío a tiros en el medio del mercado". En Italia hay policía (y no son parientes de Corleone).

## El gran final

Una vez que los personajes descubran el plan, partirán de inmediato a Burano. Se puede llegar en lancha para turistas (que tarda una hora y media) o en lancha taxi (45 minutos) o en góndola, aunque esto último es un poco lento (15 horas).

Es una isla chiquita y tranquila, típicamente turística. Si pasean un poco y son observadores, verá que en una de las casonas del pueblo hay mucho movimiento: jóvenes de jogging entrando y saliendo cargando cajas de madera (1d4 malos cada 5 min.). La casona esta a orillas del mar, donde hay una lancha Glastron Carlson Scimitar y un jet ski Dynafoil Mark 1 (pag. 87 del libro) amarrados, como se ve en el plano adjunto al módulo. En esta lancha se llevan las cajas del tesoro al submarino.

Al momento de llegar los jugadores, el tesoro ya estará casi todo en el submarino y este es el último cargamento a llevar. En la lancha van el jefe, dos guardaespaldas y dos guardias. SHE reconoce al jefe (un ex-amante), y puede ir a la lancha y desenmascararse como enemiga. Si los agentes tratan de abordar la lancha, serán reprimidos por los malos. La lancha parte con el jefe y un guardaespaldas y los otros tres se quedan peleando con los agentes. Al finalizar la riña (o durante), un agente puede ir en el jet ski a interceptar la lancha. Esto será de película. El agente solito aborda la lancha en movimiento, liquida al guardaespaldas y al jefe, se queda con la chica e impide que salga el submarino. Puede que no sea tan así. En fin, si muere, él solito se lo buscó, ¿no?

**¿FIN?**

## Fichas de los PNJ

### **Camarera - Alessandra Bonferroni**

Graduación: Recluta

Fue: 8

Des: 9

Vol: 13

Per: 12

Int: 12

Habilidades: Seducción (14/24), Carisma (14/27), Usos y Cost (7/19), Sigilo (9/22)

Apa: Agradable

Pts. Fama: 20

Pts. Héroe.: 1

Vel: 2

Nivel daño CC: A

Equipo: pastillas venenosas (1d10 hs. para tomar el antídoto)

### **Guardaespaldas - Otto**

Graduación: agente

Fue: 18

Des: 10

Vol: 13

Per: 9

Int: 5

Habilidades: Combate CC (14/32), Conducir (4/13), Evasión (13/27), Comb Arm. Fgo. (9/19)

Apa: Desagradable

Pts. Fama: 65

Pts. Superv.: 1

Vel: 2

Nivel daño CC: D

Equipo: Nudillos de acero

### **JEFE - Wilfrid Ratzsmann**

Graduación: Cerebro Criminal

Fue: 13

Des: 12

Vol: 10

Per: 10

Int: 9

Habilidades: Carisma (6/16), Combate Arm. Fgo. (14/25), Combate CC (13/26), Tortura (12/21)

Apa: Agrad.

Pts. Fama: 130

Pts. Superv.: 2

Vel: 2

Nivel daño CC: B

Equipo: Luger parabellum.