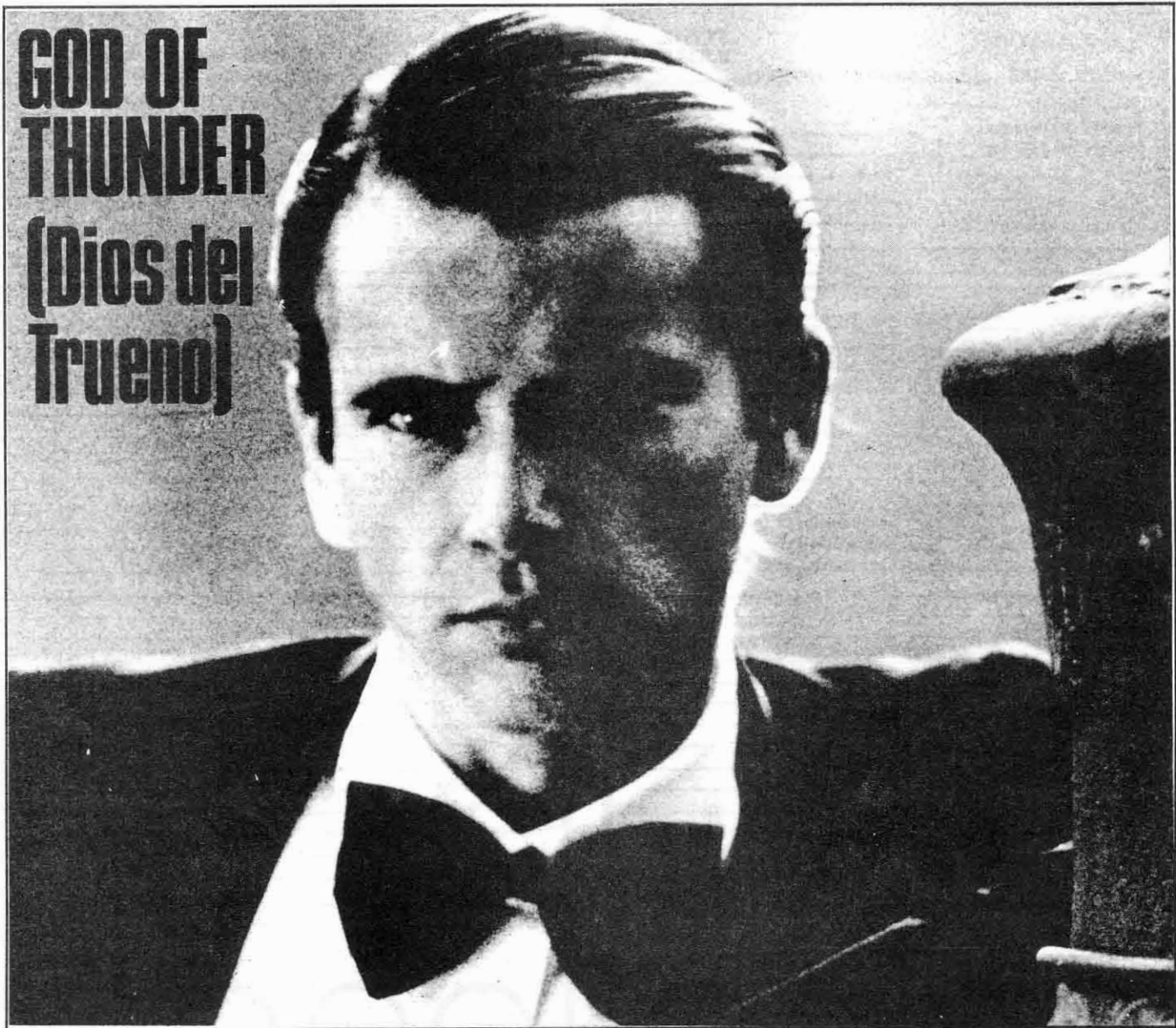


GOD OF THUNDER

(Dios del Trueno)



Briefing de la Misión

Un bonito día de primavera, los flamantes nuevos rookies del M.I.6 británico son llamados al edificio de Regent's Park. Moneypeny les recibe muy serio (seguro que 007 anda de misión en algún ignoto periplo, y vaya usted a saber en brazos de quién), les da una cortés bienvenida y les hace pasar al despacho de M.

M les invita a sentarse y les ofrece coñac. Cualquiera que pase una tirada de Connaiseur con FF 4 (1) se dará cuenta de que el "Remy Martin" servido no es auténtico, cosa que pondrá de bastante mal humor a M. Tras la habitual conversación sobre el tiempo en Londres, M pasará a lo verdaderamente importante.

"Caballeros, se que su experiencia en operaciones de envergadura es limitada, pero les necesitamos con urgencia. Nuestro enlace en Mónaco, sección F, nos informó de la misteriosa presencia de François Sallieri, conocido traficante de armas en este país. Temiéndonos alguna marrullería, si me permiten la expresión, enviamos al agente 002. Nada más llegar, nuestra

comunicación se cortó y nos temimos lo peor. Hoy hemos tenido la confirmación al recibir un telex de la embajada británica informándonos de la muerte de su compañero, víctima de un trágico accidente. Según esta misma fuente, 002 estaba borracho y se precipitó al mar en su Mercedes 250 SE. Verdaderamente lamentable.

Tenemos la impresión de que 002 descubrió algo importante y que arreglaron su muerte para que no pudiera hacer nada. Aquí tienen los informes de los que disponemos sobre Sallieri. Pasen por el laboratorio para que Q les equipe; aquí tienen los pasajes de avión; saldrán para Mónaco dentro de tres horas. ¿Alguna pregunta? Que tengan mucha suerte.

Operación "God of Thunder"

Marcel Dupré, líder de la sección de asesinato de "Tarot", en conveniencia con su jefe Karl Skorpios, ha decidido matar a la reina Isabel II para sembrar el caos y la consternación en el Reino Unido. Pero como que la mayoría de los operativos de Tarot son demasiado conocidos o están

neutralizados, se han visto obligados a buscar un asesino ajeno a la organización y cuya profesionalidad estuviera fuera de toda duda. La elegida fue Rosa Klebb, antigua operativa de SMERSH, conocida por su crueldad y su odio hacia Gran Bretaña. Rosa recibió carta blanca para llevar a cabo la operación como le pareciera. Para conseguir armas adecuadas, se puso en contacto con Sallieri. El traficante "pilló" a 002 -que verdaderamente se estaba volviendo viejo y lento de reflejos- y lo liquidó para devolverle un viejo favor a Tarot.

Los PJ reciben el briefing el día 4 de Abril. El día 5 por la tarde, Sallieri se encontrará con Rosa para ultimar la entrega. El 6 al mediodía, Rosa saldrá para París; estará allí hasta el 7 y marchará a Londres el día 8 temprano. Ese día, la reina tiene una audiencia pública en compañía de los príncipes de Gales. Ese será el momento de la consumación de la operación Dios del Trueno. La misión de los PJ es evitarlo.

Montecarlo a 2500 R.P.M.

El avión de la British Airways les llevará

a Niza en dos horas. Desde allí, un helicóptero fletado por M.I.6 les aguarda para llevarlos a Mónaco. También tienen reservada habitación en el Hotel de París. Una vez que se instalen, son libres de hacer lo que les plazca.

Sallieri tiene verdadera pasión por el black-jack. Su cita con Rosa Klebb se realizará a las nueve en el Casino de Montecarlo, tras unas partiditas de este juego americano. Si Sallieri está lanzado, se jugará incluso el importe del rifle que le ha vendido a Rosa. Los PJ pueden unirse a la partida si son lo bastante discretos.

Monsieur Sallieri va acompañado de dos gemelas increíbles y absolutamente indistinguibles: Karla y Marla Kessler (oportunidad para que los PJ aireen su eficiencia (2) en Seducción. Sería conveniente para liar la cosa que sólo saliera una gemela cada vez, para que los PJ tuvieran la impresión de que se trata de la misma chica). Al lado de Sallieri está Gastón, su guardaespaldas, muy decorativo. Rosa, por su parte, lleva más o menos detrás y en contacto por medio de un dispositivo electrónico a sus tres gorilas particulares. Esto disuadirá a los agentes de comenzar el tiroteo en medio del casino. A todos los efectos, Rosa parece la típica vieja rica y chalada que siempre va escoltada por dos o tres musculosos adonis jovencísimos y solícitos a sus caprichos. La realidad es otra.

A las 10:30 la partida se interrumpe y Sallieri y su troupe se marchan. Por otro lado, Rosa y los suyos harán lo propio. Se ha estipulado que la entrega tendrá lugar a las 11 PM, en el puerto de la Condamine, en un yate alquilado para despistar. La mercancía consiste en un rifle de francotirador Hechler & Koch G-11, con su correspondientes accesorios y munición explosiva de su correspondiente calibre.

Si se organiza una persecución, como está mandado, los PJ pueden robar una Glastron Carlson mal amarrada que hay por allí (se comenzará pues, en Rango Medio)

París es el sitio "perfecto" para buscar a una vieja rica que va acompañada de sus jóvenes amantes. Si piden información al M.I.6, deberá ser a través de la embajada británica (el servicio secreto mantiene aquí una agencia de nivel 3), pero no habrá demasiados problemas. Se la puede buscar en los hoteles de París de una cierta categoría (los especificados en la sección "Thrilling Cities") tras recibir información de Londres. Este es el método más lento, pero más seguro.

Si Sallieri no pereció en la persecución, se le pueden apretar las tuercas, pero sólo dirá que no conoce a su cliente, que iba a París, el arma que le vendió y que quiere cargarse a alguien importante en UK.

Si los PJ están muy perdidos, se puede recurrir a:

1. Filtración de Tarot a través del M.I.6 de que se amenaza la vida de un miembro de la familia real británica. Más claro, imposible.
2. Intervención tortuosa de las Kessler en plan "chicas bond" genuínas.
3. Aparición de Félix Leiter, curiosamente de vacaciones en París, que decide echarles una manita.

El siguiente paso será la Operación Dios del Trueno.

El Trueno Divino

Este es el nombre con el que ha sido bautizado un "Bell Texas Ranger" cedido por Tarot para la operación. El plan es cargar de forma suicida contra la multitud y hacer fuego con el H&K con pésimas intenciones hacia su graciosa majestad, aprovechando el factor sorpresa.

Ciertamente, el arma elegida, acompañada de una mira telescópica y un dispositivo láser de puntería es la más adecuada. Uno de los gorilas pilota, otro apoya y un tercero se ha disfrazado de policía y se ha aproximado lo suficiente para, si falla el primer intento, rematar la obra. Esto tendrá lugar a las 17:47 de la tarde si los PJ no lo evitan. El reto es trincar el plan sin verse demasiado "descubiertos" y sin herir inocentes.

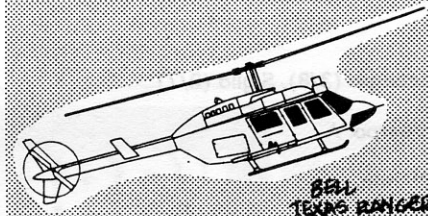
De todos modos, la reina no corre peligro porque, como de costumbre, James Bond aparecerá en el momento justo para salvar el día. Aunque se llevará todo el mérito de la misión... y la chica, claro.

Dedicado a Marta.

*Inspirado en "Chacal" de Frederic Forsyth
y en las canciones "A View to a Kill"
(Duran Duran) y "Thunderball" (Tom Jones)*

BELL TEXAS RANGER (Q Manual)

MM	UM	CRU	MAX	ALC	VOL	EST
+1	4	120	130	380	1	4



© 1988 Club de Rol Warmice
A la salud de Sean Connery
Francisco José Campos
El auténtico James Bond 007 (rechace imitaciones)

**LA LISTA DE PERSONAJES
NO JUGADORES SE ENCUENTRA
EN LA SIGUIENTE PAGINA**

RIVA2000 (Q Manual)

MM	UM	CRU	MAX	ALC	VOL	EST (3)
+1	4	35	60	600	6	30

Rosa y uno de sus gorilas, que la acompañan, escurrirán el bulto saltando al agua y llegando al puerto a nado (esto sólo se observará en la oscuridad con un tiro de PER a FF 3). Las Kessler no irán, y si los PJ se cargan (discretamente) a Sallieri y Gastón, no habremos perdido mucho...

Otras posibles situaciones, las dejamos al arbitrio del Máster.

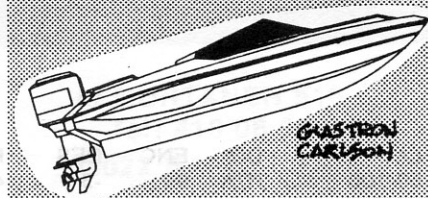
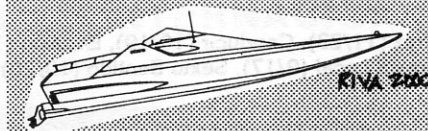
Dancing in Paris

Rosa se hospedará en el hotel Plaza-Athénée (25, Av. Montaigne), habitación 345, acompañada como siempre de sus gorilas. Por la tarde, saldrá a probar las "compras" en un bosque a 25 km de París.

Lo complicado (y que los PJ deberán imaginar) será como encontrar a Rosa.

GLASTRON CARLSON SCIMITAR (Libro de Reglas)

MM	UM	CRU	MAX	ALC	VOL	EST
+2	4	30	60	175	2	4



Notas

1. Factor de Facilidad (Easy Factor)
2. Primary Chance
3. Abreviaturas de Modificador de Maniobra, Umbral, Crucero, Máxima velocidad, Alcance, Volumen, y Estructura.
4. Abreviaturas de: Modificador de Puntería, Cadencia de fuego, Clase de daño, Quemarropa, Largo Alcance, Disimulo, Encasquillamiento, Desenfunde y Recarga.

PNJ

François Sallieri. Traficante de Armas (¿?)

FUE: 7, DES:6, VOL: 6, PER: 7, INT: 6

Competencias: (Nivel/Eficiencia)

Carisma (3/9), Conducir (7/13), Combate (3/9), Cuerpo a cuerpo (2/9), Idiosincrasia Local (6/13), Montañismo (2/8), Pilotaje (3/9), Seducción (1/5)

Altura: 1'65

Velocidad: 1

Peso: 75 Kg

Daño cuerpo a cuerpo: A

Edad: 38

Aguante: 28 h.

Apariencia: Feo

Correr/Nadar: 25 min.

Ptos de Fama: 46

Carga: 101-150

Ptos de supervivencia: 2

COLT POCKET AUTOM. (Q Manual)

MP	CDF	MUN	CD	QR	LA	DIS	ENC	DES	RC (4)
0	2	6	D	0-2	7-11	+2	99	-1	3

Karla y Marla Kessler. Acompañantes de Sallieri

FUE: 7, DES:6, VOL: 6, PER: 7, INT: 8

Competencias: (Nivel/Eficiencia)

Conducir (5/11), Combate (8/14), Montañismo (2/8), Ciencia (1/9)

Altura: 1'70

Velocidad: 1

Peso: 57 Kg

Daño cuerpo a cuerpo: A

Edad: 25

Aguante: 28 h.

Apar.: Despampanante

Correr/Nadar: 25 min.

Ptos de Fama: 21

Carga: 101-150

Gorilones diversos

FUE: 5, DES:4, VOL: 5, PER: 5, INT: 5

Competencias: (Nivel/Eficiencia)

Conducir (1/5), Combate (2/6), Cuerpo a cuerpo (3/8), Sigilo (2/7)

Altura: variable

Velocidad: 1

Peso: variable

Daño cuerpo a cuerpo: A

Edad: variable

Aguante: 24 h.

Apariencia: variable

Correr/Nadar: 25 min.

Ptos de Fama: -

Carga: 60-100

Armas:

MAKAROV (Libro de reglas)

MP	CDF	MUN	CD	QR	LA	DIS	ENC	DES	RC
0	2	8	F	0-3	10-18	0	99	0	1

SMITH & WESSON (Libro de reglas)

MP	CDF	MUN	CD	QR	LA	DIS	ENC	DES	RC
0	2	6	F	0-4	12-20	+1	99	-1	1

Rosa Klebb

FUE: 6, DES:10, VOL: 14, PER: 8, INT: 12

Competencias: (Nivel/Eficiencia)

Carisma (1/15), Criptografía (13/25), Disfraz (11/23), Conducir (10/19), Evasión (12/20), Combate (12/21), Cuerpo a cuerpo (8/14), Interrogatorio (11/23), Idiosincrasia Local (9/17), Sexto Sentido (10/20), Sigilo (13/27), Tortura (15/28)

Altura: 1'65

Velocidad: 2

Peso: 78 Kg

Daño cuerpo a cuerpo: A

Edad:

Aguante: 32 h.

Apariencia: Fea

Correr/Nadar: 45 min.

Ptos de Fama: 98

Ptos de supervivencia: 6

Debilidad: Sadismo

Armas

H&K G-11 (Q Manual)

MP	CDF	MUN	CD	QR	LA	DIS	ENC	DES	RC
+1	2	50	G	0-25	60-100	N/A	99	-3	4

BROWNING 9MM (Q Manual)

MP	CDF	MUN	CD	QR	LA	DIS	ENC	DES	RC
0	3	6	F	0-3	8-18	-2	99	+1	1

