



**James Bond 007**  
**El juego de rol**

**Operación:**  
**TOCADO**

Por Pedro Nieto

## Operación TOCADO

Aventura para *James Bond*, el juego de rol.

### Introducción

Esta aventura esta diseñada para un grupo de reclutas, un par de agentes o quizá, un 00. Eres libre de aumentar la dificultad o disminuirla a tu conveniencia según veas el desarrollo de la misma y el estado de los pjs.

*Operación TOCADO* en principio era una sola aventura, lo que ahora es la primera parte. Pero todas las veces que la dirigí (de esto hace ya muchos años) los pjs acababan fracasando en su misión, es decir, y **ojo** que viene **spoiler** al canto, el principal objetivo se les escapaba de las manos (mas tarde sabrás que me refiero a que el villano principal lograba escapar por los túneles de cierta isla con la documentación robada al MI6 ante las mismas narices de los pjs). Por ello, tuve que preparar una segunda parte para esta aventura, una forma de que los pjs pudieran subsanar el error que cometieron, para alegría de M, y recuperaran la información robada.

La aventura la realicé hace ya muchos años, más o menos cuando salió el juego de rol de *James Bond*, y ahora, que he encontrado esta aventura en mi pequeño trastero del rol, donde guardo viejas hojas de pjs, aventuras en hojas sueltas de libreta etc, me he decidido a pasarla al ordenador. Por ello me doy cuenta de que algunas descripciones revelan los años pasados, pero aún y así, no voy a cambiarlas y voy a conservar el diseño original. De lo que no voy a guardar el diseño original es de algunas cosas que hace años me parecieron originales o divertidas, pero que ahora prefiero omitir, como el secuestro del avión de los pjs por un grupo de revolucionarios, o la aparición estelar de cierto inspector de policía de San Francisco de nombre Harry Callahan, la cual no desentona mucho con otra aparición estelar que finalmente me he decidido a dejar, a modo de homenaje, como veréis mas adelante.

Espero que *Operación TOCADO* te guste tanto como a mí el realizarla en su día.

### Inicio

Por el habitual sistema (desde una llamada telefónica en clave para reclutas y agentes, hasta un telex a través del reloj de pulsera para un 00), se pone en conocimiento de los pjs la necesidad de que se presenten en el edificio de la calle Regent's park, donde tienen lugar de trabajo algunas empresas, como la *Universal export & import*, la *Radio test*, o la *Hnos. Delaney*. Todo esto no es mas que una tapadera de lo que es en verdad el MI6, o lo que es lo mismo, el Ministerio del departamento de inteligencia 6, o Servicio Secreto Británico.

Una fina lluvia acompañará a los pjs por las calles de Inglaterra, y cuando las campanadas del Big Ben anuncien las tres de la tarde, los pjs llegarán hasta el edificio. En su interior, a mano derecha los pjs podrán ver la mesa de información, y tras ella, una agradable recepcionista. Cuando los pjs se acerquen a ella (solo los reclutas, ya que agentes y 00 pasarán directamente al ascensor), la muchacha dedicándolos la mejor de sus sonrisas solicitará los nombres completos. Tras ojear en un listado oculto bajo el mostrador, volverá la vista a los pjs y concluirá

- Les esperan, buenos días- mientras indica al ascensor que en este momento se abre acompañado de un agudo sonido de campanilla. Una vez en el interior del ascensor, pulsáis el botón de acceso a la planta 3, sección de investigación y ejecución.

Tras unos breves instantes, las puertas de acero se abren y ante vosotros se revelan unas amplias oficinas repletas de ficheros, ordenadores, maquinas de escribir y teléfonos sonando. Multitud de empleados van de aquí para allá atareados en sus propias tareas. Quizás alguno de los pjs es conocido por alguno de los trabajadores que le dedicarán un rápido saludo sin dejar lo que tengan entre manos.

Al fondo de un pasillo que cruzarán los pjs, y tras una puerta de recio aspecto, encontrarán un pequeño despacho que alberga en su interior un par de muebles de oficina, un perchero y otra mesa de roble con una agradable señorita de aspecto atractivo y unos treinta y tantos años de edad. Una placa rectangular informa sobre el nombre de la misma "Srta. moneypenny"



- Buenas tardes ¿en que puedo ayudarles?

Cuando los pjs informen de esto, Moneypenny tecleará en su ordenador y tras unos segundos, pulsará un botón de su intercomunicador - ¿M? Los (reclutas, agentes o 00) que esperaba ya están aquí. - a lo que una voz mecanizada por el efecto del comunicador responderá - Muy bien, que pasen inmediatamente.

-Ya han oído, pueden pasar- dirá mientras señala las dobles puertas de pino barnizado de enfrente.

Tras cruzar estas puertas, se accede al despacho de M a quien todos conocen ya sea de oídas (los reclutas) o en persona (el resto).

- Buenos días, les esperaba, siéntense, por favor – M abrirá un cajón de su amplia mesa y sacará una caja de madera con detalles grabados. La abrirá con una mano y mostrándosela a los pjs les ofrecerá – ¿fuman? – tanto si los pjs acceden como si no, M tomará uno de los puros cubanos y lo encenderá con parsimonia. Después continuará – Bueno señores, no les he reunido aquí para fumar unos puros, el motivo es un asunto bastante interesante.



M extraerá un panel de madera insertado en su mesa a mano derecha y pulsará uno de los cuatro botones que este tiene. Entonces el mapamundi que adorna la pared del fondo de la sala se recogerá y dejará a la vista una pantalla blanca. Apretará el segundo botón y las luces del despacho se apagarán dejándolo todo a oscuras. Oirán como aprieta el tercer botón y de algún punto indeterminado a la espalda de M un chorro de luz mostrará una diapositiva sobre la pantalla.

### Las diapositivas

- En esta primera diapositiva se puede ver a un hombre de unos 30 o 40 años, está disparando en el campo de tiro del MI6.

- Este señor es Martin Richmond, uno de nuestros agentes- explicará M- Estaba trabajando en un tema aparentemente sencillo para la sección de archivos. De esto hace un mes y medio más o menos. Pues bien, Martin desapareció hace un par de semanas. Echen un vistazo a esta otra diapositiva... Con un audible clic clak se muestra la siguiente diapositiva.

- Se ve a un hombre sonriente de aspecto normal al volante de un deportivo rojo.

- Este es Edward Robertson, uno de nuestros programadores de la sección de archivos. Hasta ahora no habíamos tenido problemas con el de ningún tipo, su historial es excelente, pero... hace dos días que no aparece por aquí. Ahora, les ruego que miren esto... De nuevo un audible clic clak.

- Se ve una imagen desde un ángulo superior de la sección de archivos, en ella se ve mucho personal trabajando. Los que pasan archivos, mecanografían, atienden al teléfono, e incluso algunos utilizando el ordenador. Muy en primera fila, se puede ver a un hombre al ordenador. En la pantalla de este aparece más o menos nítido el color verde claro de las líneas escritas en la pantalla.

M romperá el silencio de nuevo. – Este hombre que ven en primera fila, es Edward, el de la anterior diapositiva. Esta foto esta tomada a través de la filmación del circuito interno de seguridad. Esta hecha hace dos días, exactamente el último día que Edward estuvo aquí.

- Verán, la desaparición de Martin Richmond nos preocupa, ya que es uno de los encargados de la sección de archivos. Pero la desaparición de Edward en principio, nos inquieta más. Miren la siguiente diapositiva y entenderán... - con un nuevo clic clak verán una nueva diapositiva que M se apresura a comentar – Se trata de una ampliación muy aumentada de la pantalla del ordenador de Edward. Como pueden comprobar, se pueden ver varios nombres, pero no son unos nombres al azar. Si se fijan, hay un nombre bastante claro, William Fairbanks, mas conocido entre nosotros como 009. Justo a su lado, se ven otros nombres, pero son ininteligibles, no obstante, podemos ver justo debajo la numeración 001 y 004 (e incluso, si juegas con un 00 añade su numeración)

No sabemos que hacía trabajando con esa información, pero lo que si es seguro es que conocía los códigos de acceso, ya que de otro modo, las alarmas habrían sonado avisando de la intrusión en esos archivos. Al parecer, estaba sustrayendo toda esa información y pasándola a disquetes, y estos, no han aparecido.

No hace falta que les diga cuantas organizaciones criminales estarían dispuestas a pagar por la información personal de la élite de nuestros hombres. Debemos entender que la integridad de nuestros 00 está en peligro.

Deberán investigar la desaparición de Edward y Martin, ya que sospechamos que ambas están de algún modo relacionadas. Ninguno de ellos ha respondido a ninguno de nuestros sistemas habituales de comunicación.

¿Alguna pregunta?

En definitiva, no se les cederá equipo Q, se espera un informe completo en 24 horas, la misión es por supuesto de absoluto secreto y se les entregará un completo dossier de los sospechosos. Estos dossiers no tienen ningún secreto, casi 20 años de servicio, un historial intachable y los datos de cada uno completos, incluidos las direcciones de cada uno de ellos.

Precisamente la casa de estos, será el siguiente punto detallado donde supondremos que se dirigirán nuestros pjs.

## Visita a la casa de Martin Richmond

Según el dossier entregado, Martin vive en Kensington high st. 327. La llegada transcurrirá sin incidentes.

La casa está cerrada, no muestra señales de haber sido forzada. Si deciden forzar la cerradura o algo así, esta tiene un modificador de -1. Si la tirada resultante fuera un fallo, sonará la alarma. A raíz de esto, no tardará en aparecer la policía pidiendo explicaciones. La alarma se desconecta desde dentro, por un panel justo a la derecha de la puerta. Si se intentara derribar la puerta, la alarma volverá a aparecer, con la consabida nueva aparición de los chicos de las pistolas y las porras de goma.

Si finalmente se logra entrar, te detallaré a continuación el interior de esta amplia casa.

1. *Puerta de entrada.* Tiene una alarma. Modificador de -1 a la hora de forzarla.

2. *Sala de estar.* También encontrarán una biblioteca bastante completa.

3. *Despacho.* La puerta esta cerrada, y el modificador para abrirla es de -1. Aquí dentro descubrirán un ordenador, algunos ficheros, papeles sin orden aparente por la mesa, un teléfono etc. Una tirada de percepción -2 les revelará una caja fuerte tras un cuadro. La cerradura de esta es de -4 y en su interior encontrarán diversa información sin relevancia para la misión, 1000 libras y una carta del tarot, la que representa al Mago. Si los pjs te preguntan sobre esta carta y se posee el campo de experiencia de criminología, se sabrá que TAROT es una conocida organización terrorista. Tecnologías avanzadas para la revolución, la opresión y el terrorismo.

4. *Sala.* En su interior un amplio sillón, un equipo de audio, y un televisor.

5. *Servicio.* De mármol rosado, gran bañera redonda, etc.

6. *Cocina.* Con todos los accesorios, barra americana, teléfono, etc.

7. *Comedor.* Una larga mesa de caoba gobierna esta sala. Además, encontrarán un televisor, armarios, muebles a juego y un enorme cuadro de un velero.

8. *Sala de control.* La puerta de esta sala esta cerrada (-1). En el interior encontrarán una mesa de trabajo con ordenadores, impresoras, un teléfono, ficheros y tres monitores apagados. Si se encienden, podrán ver en el primero la puerta de entrada, en el segundo la parte de detrás de la casa, donde está el garaje. En el tercer monitor, una imagen del pasillo de la casa. Para utilizar el ordenador o alguno de sus elementos se necesitará el campo de experiencia de ordenadores. Aunque de ellos no se sacará nada interesante. Ni siquiera de los disquetes presentes.

9. *Sala oscura.* Sobre la puerta que da acceso a esta sala, los pjs podrán ver una bombilla roja apagada. Una vez dentro, descubrirán todo lo necesario para poder trabajar perfectamente en el revelado de fotografías. Una tirada de percepción -2 les hará descubrir bajo una bandeja de con liquido, un fotografía de una mujer de unos treinta años con dos hombretones con gafas oscuras a cada lado. Parece que suben a un helicóptero negro.

10. *Dormitorio.* Clásico, con gusto.

11. *Habitación.* De los invitados.

12. *Taller.* Aquí encontrarán numerosas herramientas, ruedas de recambio, un gato, etc.

13. *Garaje.* Donde normalmente se guardaba algún vehículo. Aunque ahora no hay nada.

14. *Terraza.* Una hamaca, una tumbona, numerosas plantas, una mesa de exterior y una puerta de cristal que da al interior de la casa. Esta puerta esta abierta.



## Visita a la casa de Edward Robertson

Según el dossier entregado, Edward vive en Picadilly st. cerca del parque San james y de Doping St. pasada la Plaza trafilgar. Nuevamente, la llegada transcurrirá sin incidentes.

Edward vive en un segundo piso. Una vez conseguido el acceso al interior del la escalera, podrán subir por las escaleras hasta la casa, ya que no tiene ascensor. Cuando finalmente lleguen ante la puerta, descubrirán que la puerta al parecer ha sido forzada, y antes de que los pjs te digan nada mas, esta se abrirá bruscamente y aparecerá ante los pjs un hombretón de casi dos metros de altura que al parecer se disponía a salir en este momento. Si se encuentran ante él, los pjs de refilón podrán ver que el piso tras él, esté completamente revuelto, evidentemente ha sido registrado.

Este sujeto, que cuando sonría al ver a los pjs, les mostrará una nada agradable dentadura de acero muy desarrollada, se lanzará al ataque sobre los pjs tratando sobre todas las cosas de escapar. Como seguro que ya sabrás, en efecto se trata del mismísimo Tiburón, el cual si ve que las cosas se tuercen mucho, en último extremo saltará por la ventana (15metros) escapando de ellos a golpe de puntos de supervivencia.



Una vez abajo, un coche que hasta ahora permanecía aparcado, con un sonoro derrape saldrá a recogerle, y tras entrar en el, escaparán inmediatamente.  
En el interior de la casa no encontrarán absolutamente nada de utilidad para la misión.

Si hubiera algún pj abajo esperando al resto e **INMEDIATAMENTE** te avisa que se pone en persecución de estos, podrás llevarlo a cabo sin problemas. Los conductores del vehículo tienen conducir a nivel 11 y combate de armas de fuego a 10. No se les capturará vivos, prefiriendo suicidarse antes si es necesario.  
Si finalmente todo acaba en desastre, por ejemplo, el coche derecho al río, o colisionando contra alguna casa u otro vehículo, Tiburón, discretamente, y siempre a golpe de puntos de supervivencia, logrará escapar de nuevo sin que los pjs se den cuenta de ello.

Vehículo	MR	LR	CRUC	MAX	AUT	FOR	EST
AMC Javelin	0	4	100	192	360	2	6

La policía se unirá a la fiesta pasados 1d6 +1 turnos en un 80% de posibilidades por cada turno siguiente.

### Regreso al MI6

Finalmente se reunirán de nuevo con M. Es de suponer que le harán un informe completo y le mostrarán todas las pistas conseguidas. Si se le entregase la fotografía, M pasará la misma al departamento correspondiente para que traten de averiguar todo cuanto puedan de la misma.  
Respecto a la carta de tarot, M pondrá una muy evidente mala cara y les informará, por si no lo sabían, la descripción de las siglas de esta organización. También hará investigar sobre la carta, por si acaso.  
Sobre cualquier otro informe que se le presente, M les dirá que son informes normales y en principio no es sospechoso que los tengan en su poder.  
Finalmente M enviará a los pjs a sus casas, felicitándoles en mayor o menor medida según los éxitos alcanzados y les dirá que se les avisará cuando tenga nuevas noticias sobre el asunto en cuestión...

### De nuevo reunión en el MI6

Al día siguiente, o un poco mas tarde, si es que tus pjs quedaron heridos de diversa gravedad con los primeros encuentros, sobre todo con Tiburón. Los pjs serán reunidos de nuevo en una reunión de carácter urgente para, entre otras cosas, informarles de los resultados de las pistas obtenidas.  
Una vez en el despacho de M, y tras invitarles a un brandy, M tomará la palabra.  
- Bien, tenemos resultados sobre las pistas que ustedes consiguieron. Echen un vistazo... - M extraerá un gran sobre de uno de los cajones de su amplio escritorio y extrayendo algo de su interior añadirá.  
- La mujer de la fotografía que encontraron es la Doctora Isa Nakahara, una eminente científica que trabaja en la organización terrorista TAROT. Los dos sujetos que tiene a cada lado son sus guardaespaldas. Pero esto no es todo respecto a esta fotografía. Si bien al principio pensábamos que el helicóptero que hay al fondo de la fotografía no era importante, ahora hemos descubierto su origen, y ha pasado a ser una de nuestras pistas principales. Creo que no es descabellado suponer que si descubrimos el helicóptero, no tardaremos en descubrir a la doctora. Y de ella, pasar a la organización TAROT. Bien, el helicóptero pertenece a una pequeña empresa llamada Island hoppers, la cual esta dirigida por un hombre de color llamado Theodore Calvin, el cual ejerce de patrón y asalariado en esta empresa unipersonal.  
Por otro lado – dirá M extrayendo la carta del Mago- esta carta suponemos que es la tarjeta de visita de la organización criminal TAROT, y como a buen seguro saben, cada carta de la baraja representa un departamento en concreto. En este caso, nos encontramos ante el Mago, que representa la sección de investigación y desarrollo, cuya directora y líder es la Dotora Isa Nakahara.  
Señores, esto es todo. Sus siguientes pasos están claros, deberán dirigirse inmediatamente hacia Honolulu, donde hemos localizado al helicóptero, e investigar. Intenten averiguar que está sucediendo, si la información robada se encuentra allí, si TAROT esta detrás de todo, el paradero de los dos hombres desaparecidos...  
Antes de partir, vayan a ver al oficial de material Q y el les entregará el material asignado.

### Q

De vuelta al ascensor, los pjs usarán de una llave especial que al ser introducida en una pequeña cerradura en el panel de mandos del ascensor, revela otro panel oculto con dos botones más. El primero de ellos, al ser pulsado nos llevará al campo de tiro del MI6, y el segundo de ellos, nos llevará directamente hasta la sección Q, donde nos encontramos ahora.



Al salir del ascensor, los pjs se encontrarán en estas amplias instalaciones repletas de extraños utensilios y prototipos de armas, vehículos y otros muchos cachivaches. Una multitud de hombres con batas blancas prueban estos artefactos con mayor o menor éxito alrededor de los pjs, provocando pequeñas explosiones, sonidos estridentes, fogonazos y traqueteos.

Al poco, un hombre mayor de pelo cano se os acerca con una carpeta en la mano. Todos lo reconocen como Q, y si en el grupo hubiera un 00, Q le saludaría por su nombre, al ya conocerse de hace tiempo.

No obstante, suponiendo que en el grupo no hubiese un 00, Q pediría a los pjs que se identificaran, y tras echar un vistazo al interior de su carpeta, les pediría que le acompañen.

- Se que tienen prisa, así que no voy a extenderme mas de lo necesario. Tengo dispuesta documentación falsa para todos y algo de equipo, que por supuesto, espero que sea devuelto en perfecto estado.

El material que entregará Q es el siguiente:

- Reloj explosivo. (Pág. 88 del manual)
- Pluma de respiración submarina. Se trata de un ingenio con la apariencia de una pluma (de hecho puede usarse como tal) pero que quitando un pequeño panel lateral del mismo, puede usarse como pequeñas bombonas de oxígeno durante un plazo máximo de 10 minutos.



De momento no entregarán nada más. Si juegas con mas de un pj (agentes o reclutas) puedes dar mas equipo a tu conveniencia, o incluso dar también relojes estranguladores (Pág. 88).

Q informará que cuando lleguen a Honolulu, un contacto Q se pondrá en contacto con ellos por si necesitaran algo mas sobre la marcha. La contraseña con el contacto será *“No hay mejor tiempo que el de Honolulu”* a lo que deberán responder *“Hasta en los días nublados”*

- Aquí tienen sus billetes. Estudien bien su documentación pues puede que algunos de ustedes sean parejas y deban viajar juntos. ¿De acuerdo? bien señores – Q consultará su reloj- prepárense para partir, tienen dos horas de margen hasta la salida del avión. Buen viaje y buena suerte.

Si el grupo estuviera compuesto por reclutas, Q les recordará que no podrán ir armados, ya que podría ser un problema de cara a la seguridad del aeropuerto. Les informará que les entregará las armas el contacto Q en Hawaii. Si el grupo fuera de agentes, se les entregará una maleta preparada que revela un interior falso al pasar por los detectores de metal e infrarrojos del aeropuerto, con lo que las armas podrán pasar en el interior de esas maletas. Si el pj fuera un 00 estaría todo dispuesto en el aeropuerto para que el pj pudiera pasar sin problemas armado.

Durante la siguiente hora el pj podrá prepararse para el viaje, quizá recogiendo equipaje, despidiéndose de alguien, o lo que sea. También será interesante que estudien la documentación falsa recibida y se preparen para actuar como tal. Si hay grupos predeterminados de pjs que decidan como van a moverse. Si lo hacen en vehículos propios, o se mueven en servicios públicos, como buses o taxis.

Te recomiendo que cada una de estas fases que se describen a continuación las juegues independientemente con cada grupo de pjs, encargándote de realizar tiradas de percepción y tal cuando tengan posibilidades de verse entre ellos.

### **1ª Fase. Llegada al aeropuerto**

Si deciden viajar en vehículos propios llegarán sin mayores contratiempos que un tráfico denso por la ciudad hasta el aeropuerto. Si deciden ir en bus, tampoco habrá problemas, y la llegada al aeropuerto se efectuará a la hora prevista. No obstante, si deciden coger un taxi, que el pj haga una tirada de 1d100, si el resultado de dicha tirada fuese entre 01 y 10%, tendría el pj la mala suerte de coger un taxi que ha sido preparado para eliminar al pj, como veremos...

El taxista interactuará normalmente con el pj, si este le da conversación, el taxista responderá sin levantar sospecha. Sin embargo, cuando finalmente salgan de la ciudad, el taxista pulsará dos botones que se encuentra al lado de la radio, e inmediatamente, una pantalla se levantará separando los asientos de delante y detrás, mientras los seguros de las puertas se bloquean. Los cristales de las puertas y esta plancha aguantarán perfectamente todo tipo de golpes, e incluso disparos por daño de hasta herida media. Lo que no aguantará será el explosivo del reloj que les dio Q. Si se logra atravesar el cristal, quedará librarse del taxista, que es quien conduce a gran velocidad por la carretera.

Tanto si se libra como si no, el taxi seguirá en dirección al aeropuerto, pero no lo hará por el acceso principal, sino por la parte de detrás, la de cargas de víveres y suministros. Al llegar a la barrera de acceso, el taxista se detendrá y hará una señal al agente de seguridad, que asentirá y dedicará una frívola mirada al pj. De esta

manera entrarán en las instalaciones sin llamar la atención de nadie más. Entonces el taxista pulsará otro botón y un gas blanquecino entrará a gran presión en la parte de los pjs, que caerán inconscientes hasta despertar mucho después ya te diré donde.

Si por el contrario los pjs logran librarse de este incidente, el taxista usará una pastilla de cianuro si fuese necesario antes de dejarse coger vivo. Esto puede llegar a ser un problema si el coche estaba en marcha y a gran velocidad. No encontrarán nada importante ni relevante para la misión, ni en el conductor ni en el vehículo.

A partir de entonces, a ver que hace el pj, que si no se anda con ojo, puede perder el vuelo.

## 2ª Fase. Consigna

Sin mayores problemas. Tras una pequeña cola les atenderán, dejarán el equipaje y seguirán hacia el siguiente paso.

## 3ª Fase. En la cola de acceso a la pista

Uno de los pjs al azar, preferentemente que viaje solo, tendrá un pequeño encuentro mientras espera a que le toque su turno. Una muchacha atractiva, de pelo moreno y ojos verdes, le tocará en el hombro con dos toquitos leves, y cuando el pj la mire, ella sonriendo le pedirá la hora. Si el pj tiene como desventaja atracción hacia el sexo opuesto, lo tendrá verdaderamente difícil para resistirse. Ella se presentará como Laura Masterson, ¿y el pj...? ¿que nombre le dice? Si se entabla una pequeña conversación, el pj acabará descubriendo que también se dirige hacia Honolulu, donde una amiga suya le espera. La animada conversación continuará hasta el embarque, donde ella casualmente tendrá asiento justo al lado de este pj.

Si hubiese otros pjs cercanos, permíteles tiradas de percepción para darse cuenta de los movimientos de unos y otros.

## 4ª Fase. En el avión

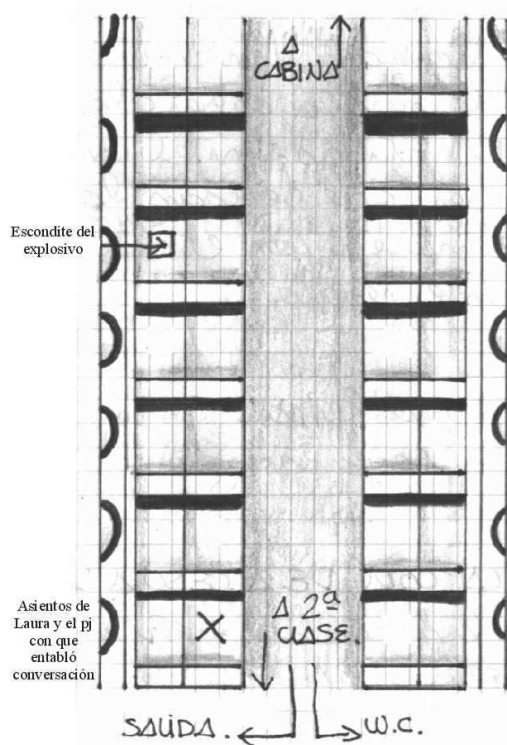
(Solo si se ha producido el encuentro del taxi trampa)  
Mientras los pjs cruzan el tramo entre las instalaciones del aeropuerto y el avión, una tirada de sexto sentido oculta y con un -2 acompañada de una de percepción correctamente les permitirá descubrir al otro lado de la pista un avión de carga con la rampa de popa bajada. Por ella está subiendo un taxi. Si la tirada de percepción hubiese sido con una categoría de éxito 1, se percatará de que la parte de detrás del taxi esta llena de algo blanquecino... el pj tendrá que sacar conclusiones.

Si no se hubiese llevado a cabo el encuentro del taxi trampa, los pj subirán por la escala de acceso y una vez arriba la azafata les indicará con una amplia sonrisa tras hacer una ultima comprobación al billete.

Tal y como ves en el corte del avión de al lado, los pjs deberán escoger donde sentarse, esta es la zona donde pueden hacerlo.

El resto se llenará con otros pasajeros. El único que tiene sitio específico es el pj que haya entablado conversación con Laura mientras esperaba para embarcar, estos tienen sitio como ves.

Si algún pj fuera a sentarse sobre el asiento marcado con explosivo, tendrá derecho a realizar una tirada oculta de sexto sentido con un -1 y necesario una categoría de éxito de 3 o mejor. En caso de sacarla, durante todo el viaje, sobre todo si no se mueve del asiento, se sentirá inquieto sin poder averiguar porqué.



Durante el vuelo, los pjs son libres de desplazarse por donde quieran, lo dejo en tus manos. Tienen unas ocho horas hasta llegar a Hawai, y al cambio de horario, llegarán hacia las 15 horas.

## Bienvenidos a Honolulu...

Finalmente, los pjs llegarán a Honolulu. Nada mas salir del avión, la típica fragancia isleña vendrá a recibirles, además de un sol espectacular y una temperatura de cerca de 40 grados. Al llegar al pie de las escaleras, unas mujeres vestidas según el folklore local, vendrán a recibirles y les pondrán aros de flores alrededor del cuello

mientras les dicen eso de “Aloha” (no solo a los pjs, si no a todo el pasaje). Ahora será buen momento para que los pjs vayan a recoger el equipaje, etc.

El pj que está con la chica se tendrá que despedir porque en este momento por megafonía se ruega que Laura Masterson se persone en información. Así que depende de lo bien que se lo hayan pasado durante el vuelo, la despedida será de una manera u otra...

Unos instantes después, por megafonía se solicitará que uno de los pjs al azar (su nombre tapadera si es que tiene alguno) se presente en información. El resto de pjs, si no están muy ocupados en algún que otro menester, se enterarán de esta llamada sin problemas.

Cuando el pj llegue a información y se identifique, un empleado de amable sonrisa le indicará señalando con el dedo que – Ese señor pregunta por usted...

El pj descubrirá a un tipo de aspecto agradable, moreno y de unos treinta pocos años.

- Hola, me llamo Rick- y estrechará la mano del pj- ¿no le parece que “no hay mejor tiempo que el de Honolulu”? – y se quedará mirando a ver que responde el pj. Es de suponer que nuestro hombre se acuerda de la contraseña. Suponiendo que sea así, Rick continuará – Tenemos un coche esperando.

### ... y explosión!

Mientras Rick y el pj están hablando. Una luz cegadora ilumina por unas décimas de segundo todo el aeropuerto y seguidamente, un ensordecedor estruendo inundará la zona. Las inmensas cristaleras que separaban la pista del interior revientan en mil pedazos y una lluvia de cristal cae cruelmente sobre una mas de gente que grita aterrada. Grandes trozos de hierro atraviesan los pocos cristales que quedaban en pie pasando sobre la gente que está extendida en el suelo. Un objeto de gran tamaño atraviesa uno de los muros y acaba aplastando un pequeño kiosco llevándose por delante a los curiosos que habían en el. Tras los restos del mismo, los pjs podrán ver el objeto, se trata de un tren de aterrizaje.

Al poco se empezarán a oír, por encima de los gritos y algunas alarmas, las sirenas de los servicios de emergencias, que se dirigen hacia la pista donde estaba el avión modelo Airbus A310 que hacía unos pocos minutos que trajo a los pjs hasta Hawai.

La gente corre en todas direcciones presa del pánico mientras por megafonía se pide tranquilidad. Los coches patrulla, las ambulancias y los camiones de bombero hacen acto de presencia poco después.

Rick le dice al pj que será mejor irse cuanto antes...

En el caso de que los demás pjs no estuvieran al tanto de las acciones de este pj, y nadie hace nada por evitarlo, Rick acompañará rápidamente al pj por una de las salidas exteriores del aeropuerto, y de aquí hasta un Chevrolet caprice classic (pag. 84 del manual). Una vez en el coche (cuya matrícula es Robin 2), Rick llevara inmediatamente al pj (o pjs) hasta el Hotel, en Oahu, a donde llegarán tras un poco mas de una hora.

Antes de bajar del coche, Rick se despedirá diciéndoles que se pondrá mas tarde en contacto con ellos en el hotel, también les dirá el número de habitación reservada que tienen (si las desean consecutivas, no habrá problema).



**Dj.** Si resultase que los pjs han sido separados de algún modo al llegar a Honolulu, ellos mismos deberán procurar ir a encontrarse de nuevo. Si la cosa se alarga demasiado, y alguien de tu grupo se ha quedado descolgado, puedes hacer que Rick aparezca ante este pj para redireccionarlo llevándolo al Hotel.

El Hotel Kajuna, donde se hospedarán los pjs, es de los más lujosos de la isla. Se trata de un bonito edificio blanco de tres pisos, estanque y jardines. Las instalaciones ocupan algo más de un kilómetro cuadrado. El Hotel tiene más de cien habitaciones, y capacidad para más de doscientos visitantes. Entre otras distracciones posee un casino donde se alcanzan apuestas muy elevadas, y al que vamos a hacer una visita ahora mismo.

### Casino

Si los pjs a estas alturas todavía no se hubiesen encontrado, este puede ser un buen momento y lugar para ello. Nada mejor que encontrarse en este lujoso local, de ambiente exclusivista donde verdaderas fortunas cambian una y otra vez de mano.

Si los pjs deciden, al mas puro estilo James Bond, cambiar dinero por fichas, no habrá problema alguno. Les cambiarán cuanto quieran y encontrarán sitio en las mesas que visiten también sin problemas.

No voy a entrar en detalles de los juegos que aquí pueden encontrar y como se desarrollarán estos, simplemente te remito a las paginas 66 a 68 del manual donde encontrarás todo cuanto necesitas para ello.



De este modo los pjs podrán desenvolverse a sus anchas en este entorno cuanto quieran. Si quieres desarrollar alguna subtrama ahora, eres libre de hacerlo, por ejemplo, uno de los pjs que esté teniendo buena suerte en el juego, puede recibir la visita de una cazafortunas que atraída por el dinero se pegará al pj. Eso si, esta mujer es espectacular, y lleva un traje ceñidísimo que hará que el pj, si tiene atracción al sexo opuesto, lo tenga verdaderamente difícil para no seguir con ella, cosa que a ella le encantará. Otra posibilidad de juego es que el pj descubra a alguien haciendo trampas o algo por el estilo, lo dejo en tus manos.

Será en algún momento durante la noche, cuando los pjs ya lleven un buen rato en el casino con mayor o menor fortuna, cuando aparecerá de nuevo el contacto. Rick se acercará y quizá sentándose al lado del pj, o quizá simplemente acercándose al oído de este, le pedirá que le acompañe. Si prefieres que esta vez se le acerque a otro pj, no hay problema, lo hará tras recitar la primera parte de la contraseña.

Mientras salen del casino, Rick les dirá que tiene algo de material preparado, pero que tienen que ir a buscarlo a un lugar apartado.

Mientras salen del casino, el resto de pjs que puedan estar presentes, tienen derecho a tiradas de percepción para percatarse de que el pj y Rick abandonan el local. Si nadie lo advierte, pues el pj quedará solo ante el siguiente encuentro.

Una vez fuera del local, Rick se dirigirá hacia un coche que tiene preparado, invitará al pj a subir (donde el quiera, tanto como conductor como acompañante) y saldrán del recinto del hotel.

Nada mas salir, una tirada de percepción -1 permitirá al pj descubrir que un coche que permanecía detenido enciende las luces al tiempo que con un sonoro chirrido acelera tras ellos. Si el pj no lo advierte, Rick si lo hará avisando de que están siendo seguidos, con lo que mucho me temo, empezará una persecución en toda regla.

El pj y Rick disponen de un Toyota Celica (Pág. 84 del manual) mientras que los perseguidores lo harán con un AMC Javelin (en la misma pagina del manual). No obstante, y nada mas salir del recinto del hotel, el pj estará a punto de llevarse por delante a un Ferrari rojo que se disponía a entrar. El sorprendido conductor de este deportivo, cuando perseguido y perseguidor pasen frente a el, acelerará uniéndose a la fiesta. La descripción de este coche se da a continuación.

Vehículo	MR	LR	CRUC	MAX	AUT	FOR	EST
Ferrari 308 GTS	+2	2	175	285	290	3	11



El conductor del Ferrari es amigo de Rick, como veremos mas adelante, y al ver que este iba dentro del primer vehículo, supondrá que los del segundo son los que debe de detener, por tanto, cooperará en la medida de lo posible en el escape del pj y Rick. Deberás eliminar a los perseguidores antes de que sean detenidos de algún modo, quizá una típica explosión del vehículo, o una caída por un acantilado, etc.

Pero, antes de ver como acaba el asunto de la persecución, volveremos al casino donde se puede llevar a cabo otra circunstancia especial. ¿Te acuerdas de Laura masterson?, aquella mujer que uno de tus pjs conoció en

el aeropuerto mientras esperaba para embarcar, pues bien, esta muchacha aparecerá con un bonito traje de noche en el casino. Quizá el pj pueda llegar a verla entra la gente, con alguna tirada de percepción, o quizá, sea ella la que casi “sin querer” se vaya a topar con el. Si la relación entre ellos al principio fue buena, Laura se mostrará divertida y acompañará al pj mientras el quiera. Si el pj trata de llevar a cabo alguna tirada de seducción, reduce las dificultades a estas tiradas en 1 ya que ella se mostrará muy receptiva. Así que mucho se tienen que torcer las cosas para que estos dos no acaben pasando una buena noche.

**Dj.** *Laura es una agente enemiga, como también Tiburón, al que encontraron anteriormente. Laura tratará de obtener el máximo de información posible de los adelantos que vayan obteniendo los pjs, así que te sugiero que juegues a esta como la que tratará de ponerles impedimentos, robarles información, etc. Aunque si nota que empiezan a sospechar de ella, desaparecerá de escena. Puedes darle mucho juego a esta agente al mas puro estilo Bondiano, como agente enemiga que finalmente se enamora del pj y acaba uniéndose a el, etc. Aunque en principio esto no está previsto, lo dejo en tus manos, ya me contarás...*

Antes de terminar este primer día en Oahu, veamos como acaba el encuentro con Rick y la persecución.

Tarde o temprano, o los perseguidores renuncian a la persecución, o el pj con la ayuda del desconocido del Ferrari y Rick se libran de ellos de algún modo. Poco después, y según las indicaciones de Rick, llegarán hasta una apartada playa, donde se detendrán, seguidos del deportivo rojo que aparcará a su lado.

El conductor del descapotable rojo de un brinco saldrá por encima de la puerta del coche mientras empuña su arma. – Rick! ¿Estas bien? preguntará en tono desconfiado mirando de soslayo al pj.

- Si Thomas, no hay de que preocuparse. Estoy bien. Te presento a... (Presentará al pj) este es Thomas Magnum, un amigo mío.
- Tanto gusto.- añadirá Thomas guardándose el arma por dentro del pantalón, bajo la camisa floreada. ¿Se puede saber que esta pasando aquí? – preguntará Magnum agitando su grueso bigote.
- Hemos tenido algunos problemas con esos tipos Thomas, pero nada más. Ya te pondré al tanto en su momento.
- ¿Algunos problemas...? Rick, si no llego a aparecer por aquí...
- Ahora no Thomas, ahora no, ya te lo explicaré... - dirá Rick mirando de refilón al pj y de nuevo a Magnum, el cual parecerá darse cuenta y accederá finalmente a desaparecer de escena.

Así que tras saludar con la mano al pj y mostrarle una sonrisa que alargará su bigote notablemente, volverá a subir al Ferrari, que tras rugir un par de veces, abandonará la playa.

De este modo, Rick hará entrega al pj de un grueso macuto oculto en la playa, lejos de los curiosos en cuyo interior el pj cuando tenga tiempo descubrirá armas (tantas como pjs) silenciadores y un extraño artefacto abre cajas fuerte (lo encontrará en el manual pagina 88-89). Rick informará además de que la explosión del aeropuerto fue provocada, no ha sido ningún accidente, por ello, sugiere extremar las precauciones. Después, devolverá al pj al hotel y se despedirá, no sin antes darle un número de teléfono donde podrá encontrarle en caso de urgencia.

### Comenzando la investigación

Al día siguiente será cuando finalmente comiencen las investigaciones por parte de los pjs. Muy posiblemente las investigaciones vayan encaminadas hacia la Island hoppers, empresa de rutas en helicóptero por las islas, dirigida por un tal Theodore Calvin. De este modo puede que descubran que existen en todo Honolulu cuatro empresas que se dedican a este tipo de negocios, una de ellas es la que buscan.

**DJ.** *Quede claro que si en algún momento de la partida, los pjs hubieran preguntado a Rick sobre este tal Theodore Calvin o la empresa Island hoppers, Rick, aparentemente sorprendido porque los pjs le pregunten al respecto, reconocerá conocer a ese tipo y ese negocio. Aunque, como dirá el mismo “¿Theodore? Vaya!, nadie le llama así, todos le llamamos TC” Si los pjs le piden que los guíe hasta el lugar, deberá llevar a cabo la parte en que se encuentran los pjs en la Island hoppers con Rick acompañándoles.*

### Island hoppers

Finalmente los pjs llegarán ante este pequeño negocio. Un fornido hombretón de color vestido con un peto azul suda copiosamente mientras limpia la luna frontal del helicóptero. En efecto ese helicóptero es el de la foto que encontraron durante sus investigaciones.



- Me pueden llamar TC – dirá Theodore como contestación cuando los pjs pregunten por el – ¿En que puedo ayudarles? Hasta mañana no tengo previsto hacer ningún vuelo, estoy poniéndolo a punto...

Seguro que los pjs no tardan mucho en ir directamente al grano. Sería interesante realizar una tiradita de reacción para ver que tal responde TC, claro que esta tirada será inútil si los pjs aparecen con Rick, en cuyo caso, se mostrará cooperador.

Es de suponer que no tardan mucho en sacar la foto y preguntarle al respecto. En principio TC pondrá cara de no reconocer a los de la fotografía, sobre todo si las tiradas de carisma fallaron, en cuyo caso será necesario una tirada de persuasión o seducción en su defecto. Con resultados de amistoso o cautivado (CE 2 o 1), o contando con la

ayuda de Rick, TC invitará a los pjs a hablar del asunto en profundidad mientras ven un partido de los Detroit contra los Chicago. Así quedarán emplazados esta noche a las ocho en casa de un amigo, cuya dirección les será dada.

Si la investigación sigue el buen camino, es posible que los pjs finalmente hayan quedado con TC en casa de un “amigo” para compartir unas cervezas mientras ven el partido y hablan sobre los sujetos de la fotografía.

De este modo, y supongo que bastante puntuales, los pjs llegarán hasta una finca de considerables proporciones conocida por la zona como la finca del señor Masters. Rick les acompañará en todo momento, así que de el, podrán extraer que la finca donde han quedado es propiedad de un tal Robin Masters, escritor poseedor de una importante fortuna. Al parecer la casa esta bajo la custodia de un tipo del que Rick prevendrá a los pjs, un antiguo militar de nombre Higgins.

En cuanto se presenten en la puerta, saldrá a recibirles aquel sujeto de grueso bigote y camisa floreada con la misma camisa y una gorra de su equipo de baseball, a su lado TC, el fornido hombre de color les sonreirá y pasarán al interior.

Si a estas alturas no se conocieran todos, este será el momento de hacer las presentaciones.

De este modo pasarán por los terrenos de la finca, la cual tiene una playa privada, y se dirigirán hacia un pequeño apartamento a un lado del edificio principal. Se trata del lugar donde vive Magnum, el cual les dará la bienvenida a su casa con una amplia sonrisa. Al cruzar la puerta descubrirán unas escaleras que bajan hasta la sala principal, donde encontrarán un cómodo sofá frente a un televisor.

No tardarán en aparecer un par de recipientes de plástico repletos de palomitas y un pack de latas de cervezas que serán repartidas entre todos. El televisor se pondrá en marcha justo a tiempo para empezar a ver la previa del partido. Al principio todo tendrá un tono informal y alegre y al empezar el partido Magnum, TC y Rick animarán a su equipo con algunos gritos y bromas entre ellos.

No obstante, cuando se lleven jugados varios tiempos del partido, todos podrán oír claramente afuera una voceilla gritona que exclama:

- MAGNUM! ¿Que le has hecho al Ferrari?- al momento que se abre la puerta de entrada revelando a un tipo algo bajito, raya al lado, moreno y rechoncho vestido con ropa de aspecto de militar de servicio. Al instante, dos doberman aparecen tras el y se sientan uno a cada lado – tiene agujeros de bala, ¿sabes que dirá el señor Masters?



Magnum incorporándose de un salto se apresurará en decir:

- Higgins, déjame que te explique... - mientras sube corriendo las escaleras y se lleva al recién llegado afuera cerrando la puerta. De todos modos esto no es suficiente como para anular el sonido de la conversación, por lo que los pjs podrán oír al tan Higgins que solo dice dos palabras:

- Zeus, Apolo!!

Mientras abajo, con los pjs, TC y Rick se ríen a carcajadas al parecer sin preocuparse de lo que le sucede a su amigo Magnum.

Al final, más tarde o más temprano, se retomará la conversación sobre la fotografía. TC recuerda algunas cosas, las cuales puedes dar de golpe, o poco a poco, como si fuera recordando.

- Me contrataron para que les llevara a una de las muchas islas que hay por los alrededores. Aunque no recuerdo exactamente a cual...
- Esa mujer no habló en ningún momento, siempre nos pusimos en contacto por segundas personas.
- Viajamos tres personas, esa mujer y dos tipos con aspecto de tíos duros.
- No hablamos en todo el camino, salvo para guiarme a la isla, e indicarme donde aterrizar.
- Al aterrizar me dieron un sobre, por las molestias, me dijeron, y confiamos en su discreción. Así que me soltaron uno de los grandes en billetes de a cien. Os lo aseguro, esos tipos saben apelar a la discreción de uno mejor que nadie.
- Me hicieron aterrizar en un lateral de una zona que parecía una base. Vi dos helipuertos vacíos, varios barracones y mucha actividad.
- Nada mas llegar a tierra unos tipos armados nos salieron al encuentro. Y se llevaron escoltados a mis pasajeros. Después despegué y no he vuelto a saber nada al respecto.

**DJ.** Si algún pj hubiese sido secuestrado por el sistema del taxi al comenzar la aventura, TC añadirá no muy convencido, que juraría que vio un taxi de esos que salen en las películas inglesas por allí...

Tras todo esto ya solo quedará ponerse en camino hacia la isla, por ello, y tras acabar el partido, ya que no lograrán de otro modo que TC les ayude, podrán iniciar esta investigación.

### Una aguja en el pajar

Deja que los pjs determinen la táctica a seguir para buscar la isla. De todos modos, existen varias maneras las cuales voy a tratar de compilar ahora.

**Visita aérea.** Si van al negocio de TC, y siempre y cuando las relaciones entre ellos hayan sido positivas, podrán viajar en el helicóptero en busca de la isla. TC no recuerda el lugar exacto, así que durante el día darán vueltas y mas vueltas por los alrededores buscando en las pequeñas islas de los alrededores donde se encuentra



la que nos viene al caso. Y finalmente esto sucederá cuando ya esté bien entrada la tarde, tras haber tenido que ir a repostar varias veces (cada una de las veces comentará que quién se hará cargo de pagar el combustible). TC finalmente exclamará

- Ahá! Bingo. Ahí la tenemos.

TC a no ser que le digan lo contrario los pjs se dirigirá a realizar una vuelta de reconocimiento a la zona. Será durante esta aproximación cuando verán un edificio de color oscuro, varios vehículos todo terreno, una nave con pinta de hangar bastante grande y dos helicópteros a los que corren algunos

hombres armados. Las luces de la instalación se encienden en este momento. Para mas detalles puedes hacerle un pequeño boceto de la isla como el que ves a continuación.

¿Qué hacen los pjs?

Mientras se deciden o no, una voz irrumpirá a través de la emisora y les gritará:

- Están ustedes sobrevolando espacio aéreo restringido, abandonen inmediatamente la zona.

Si en este momento los pjs deciden dar media vuelta y abandonar la zona, no pasará nada más. No obstante, si insisten en quedarse aquí, la voz volverá a rugir tras unos pocos segundos.

- Este es el ultimo aviso, abandonen inmediatamente este espacio aéreo, de lo contrario atéganse a las consecuencias.

En este instante, los pjs que se fijen descubrirán que los dos helicópteros despegan en su dirección. TC llegados a este punto comentará que no le gusta nada lo que está pasando y sugiere irse inmediatamente.

¿Qué piensan lo pjs?

Solo existen dos posibilidades. O se alejan, en cuyo caso no

ocurrirá nada más, aunque podrán observar que los helicópteros se quedan con los focos encendidos haciendo pasadas sobre la zona que han sobrevolado los pjs buscando algo en el mar. O bien, quedarse. En este caso, los dos helicópteros no se andarán con chiquitas y tras correr sus puertas laterales tratarán de derribar a los pjs. La descripción de los helicópteros se da a continuación.



Vehículo	MR	LR	CRUC	MAX	AUT	FOR	EST
Bell model 206 L	1	4	190	208	610	1	4

**Visita por mar.** En este caso, TC no irá con ellos. Tendrán que alquilar alguna canoa para acercarse, pero antes tendrán que localizar la isla, claro. En el caso de que ya la tengan localizada, una vez se pongan en marcha, cuando estén bastante cerca de la isla, tendrán que hacer una tirada de PER -1 y consiguiendo cualquier categoría de éxito, descubrirán algunos objetos semihundidos flotando en el agua. Caso de no sacar la tirada, al ratito tendrán derecho a una segunda tirada, esta vez con un modificador de +1. Si resultase que tampoco en este caso sacan la tirada, irán a colisionar directamente con una de las numerosas minas que rodean la isla. Suponiendo que descubren la mina a tiempo, dependiendo de la velocidad a la que se estuvieran aproximando, variará la tirada para esquivarla. Así, a velocidad de crucero, la dificultad será -1 y a velocidad máxima -4. Si los pjs se estuvieran acercando muy poco a poco, o remando para no hacer ruido, se esquivará si problemas.

En caso de que una mina explote, hacen daño J al vehículo, contando modificador por estructura. Una vez observado el daño en la tabla, un nivel de daño menos será el que se lleven los ocupantes de la canoa. Tras la



explosión, no tardarán en aparecer dos lanchas y un helicóptero a investigar. Las lanchas vienen descritas a continuación.

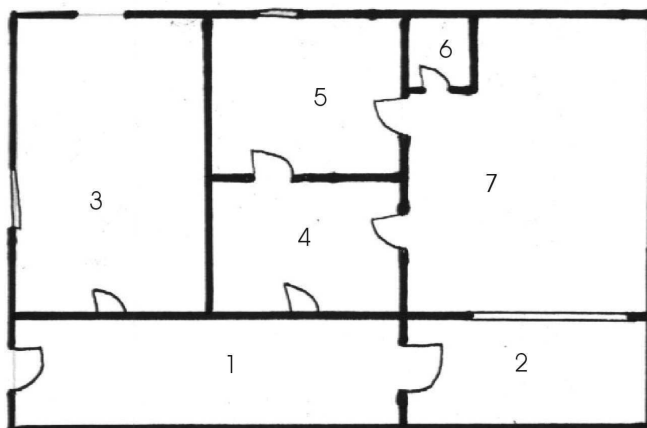
Vehículo	MR	LR	CRUC	MAX	AUT	FOR	EST
Glastron Carlson	+2	4	50	100	280	2	4

Si los pjs se ven obligados a saltar al agua, el resto de la aproximación lo harán a nado. Con el mapa de la isla, calcula a donde van a parar y ten en cuenta con el material que van a llegar. Quizá lleguen muy justitos de armas y munición.

Tarde o temprano, los pjs llegarán a la isla, así que paso a describirte a continuación cada sección de ella y tú podrás remitirte a ella a medida que los pjs vayan avanzando.

### Caseta del puerto

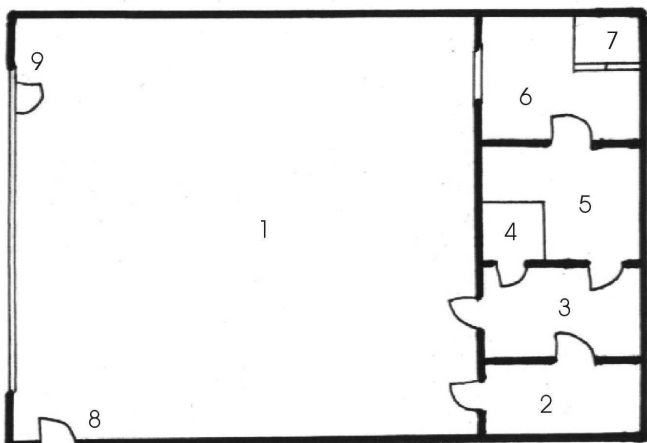
Se trata de una nave prefabricada que se encuentra en el muelle. A unos pocos metros de una grúa convencional y justo al lado de varios contenedores estibados a varias alturas.



1. Acceso principal. Pasillo donde encontrarán algunas herramientas, piezas de maquinaria de recambio y mucha grasa.
2. Zona da maquinaria. Aquí encontrarán tres vehículos de carga y descarga, son carretillas elevadoras.
3. Sala repleta de piezas de maquinaria y herramientas.
4. Despacho. Aquí trabaja el encargado del almacén. Encontrarán ficheros, archivos, etc. Aquí encontrarán al encargado hablando con otro sujeto, y según como derive la cosa, sacarán sus armas y atacarán a los pjs.
5. Despacho de control de carga y descarga. Si se oyeron disparos por los alrededores, este sujeto aparecerá en unos pocos turnos arma en mano.
6. Servicios.
7. Almacén. Está lleno de cajas, embalajes y palets. Las puertas principales a esta zona son correderas, y se desplazan hacia arriba accionando un botón de un panel lateral. Entra las cajas, encontrarán armamento, como UZIs munición y minas marítimas. En esta zona trabajan normalmente cinco hombres, y si hay problemas, correrán a por sus armas que se encuentran en un pequeño mueble en un lateral.

### Hangar

Se trata de otro edificio de considerables proporciones que se encuentra justo al lado del edificio principal de las instalaciones.



1. Amplia sala con capacidad para tres avionetas. En estos momentos no hay ningún vehículo en su interior. No obstante si encontrarán algunas carretillas elevadoras, piezas de recambio (sobre todo de helicóptero) y según a la hora que aparezcan, cerca de la veintena de trabajadores.
2. sala de comunicaciones. Aquí encontrarán un sistema de radio de onda corta.
3. Sala. Varios bancos, un par de maquinas, una de café, otra de refrescos y una papeleras.
4. Servicios.
5. Despacho. En este local es donde suele encontrarse el encargado del hangar. No encontrarán nada de utilidad en los numerosos ficheros que lo abarrotan.
6. Almacén. Desde pintura hasta gruesas herramientas, pasando por la ropa y equipos de seguridad personales para estas labores, como cascos, etc.
7. Ascensor. Tras esta doble puerta corredera alcanzarán el nivel subterráneo de las instalaciones.
8. Puerta lateral y panel de control de las verjas principales.

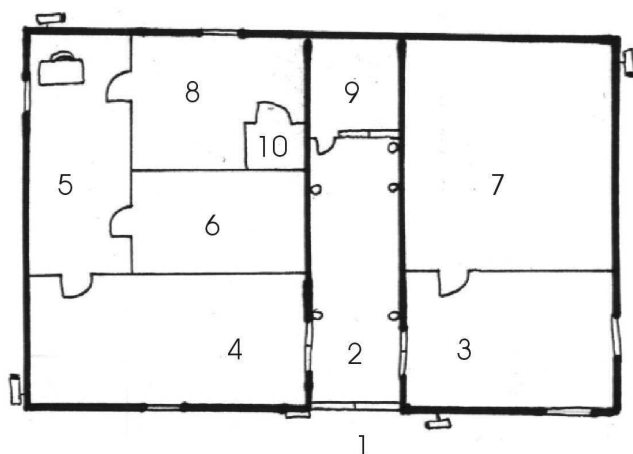


## 9. Puerta alternativa para el personal insertada en una esquina de la verja principal.

### Edificio principal. Nivel superior

El edificio principal de la isla tiene aparentemente una sola planta. Sus paredes pintadas de color gris tienen un aspecto muy recio. Si a esto le añadimos la seguridad que rodea el perímetro en patrullas de soldados, las videocámaras de seguridad de sus esquinas (detectables con una tirada de Per -1), las ventanas barradas y las puertas blindadas con acceso por panel electrónico, tendremos que a los pjs les quedará la sensación (muy justificada) de que alguien trata de evitar que nadie vaya a fisgonear tranquilamente por aquí..

**1. Entrada en el edificio.** Para entrar tendrán que conocer el código de acceso del panel electrónico de al lado de la puerta. El código podrán averiguarlo si atrapan a un guardia y le hacen "cantar", en un 45% de posibilidades este conocerá el código, ya que no todos tienen el acceso al interior del edificio. La otra forma es provocar un



cortocircuito. Para ello se requiere una tirada de electricidad con un -2 y una categoría de éxito de 1,2 o 3. Si la categoría fuese 4 no ocurriría nada. Pero si se fallase la tirada se activaría la alarma.

**2. Pasillo.** Hay dos puertas, una a cada lado, estas son metálicas y a su lado hay un pequeño panel con dos luces, una verde y una roja (esta normalmente encendida), un interruptor y una pequeña cerradura. Estas puertas se abren simplemente pulsando el botón, un audible MEEC suena, a la vez que se enciende la luz verde y la puerta metálica se desplaza hacia un lado. El pasillo está recubierto de planchas de acero y en algunos puntos (señalados en el mapa como pequeños circulitos) hay luces

rotativas apagadas. Un poco mas adelante y a la izquierda hay un panel insertado en la pared y cubierto con un cristal, tras el puede verse una palanca. A su lado hay una pequeña cerradura que abre el panel. Si se acciona esta palanca se activa la alarma.

Al fondo del pasillo hay una doble puerta de acero con rayas amarillas y negras diagonales. A un lado hay un panel con un grueso interruptor rojo, otro mucho más pequeño de color negro y un interfono. También hay una pequeña puerta del mismo material que al abrirse descubre unas escaleras que unen los niveles de este edificio.

**3. Sala de guardia.** Si los pjs no se han andado con cuidado y han sido vistos por las videocámaras, los guardias estarán esperando a los pjs armas en mano. Si se inicia el combate y ven que las cosas se les están torciendo demasiado, pulsarán la alarma. Esta habitación tiene en su centro un gran mostrador de madera. Tras el tres guardias controlan con sus monitores las videocámaras exteriores. Además con los ordenadores controlan y registran a cualquiera que entre aquí. Tienen entre otras cosas un interfono que comunica con 4 de nivel inferior, con el encargado de la sección de celdas y con el hangar. Hay otra puerta que comunica con otra habitación. Está cerrada con un panel cerradura de los mencionados anteriormente.

**4. Habitación** con una larga mesa de caoba en su centro. Alrededor de ella hay dispuestas doce sillas. En el fondo de la habitación hay un gran mapamundi con algunas chinchetas rojas clavadas en el. Los lugares señalados son por ejemplo Londres, Nassau, Honk Kong... Al otro lado de la habitación hay algunas fotos sobre esta isla, el puerto, los dos helipuertos y la fachada de este edificio. Hay también una puerta que comunica con otra habitación.

**5. Pequeño corredor** con ventana barrada a la izquierda y dos puertas metálicas a la derecha. Al fondo del pasillo hay una mesa con un guardia de seguridad. Este guardia posee las llaves de los cajones de su mesa, las de las cerraduras de los diferentes paneles del pasillo (para bloquearlos en cierre) y la llave de la cerradura de 7.

**6. Sala de ordenadores.** Estos están siendo utilizados por una decena de usuarios. Además en esta sala hay cuatro guardias de seguridad. En estos ordenadores se trabaja con informes de agentes del MI6. Se está llevando a cabo un arduo trabajo de clasificación.

En un extremo hay otro panel idéntico al del pasillo, es de alarma y si no espabilan en poner bajo control la situación, alguno de los agentes correrá a accionarlo.

**7. Archivos.** Sala espaciosa con grandes y amplias estanterías. También hay una terminal de ordenadores. Cualquiera con el campo de experiencia de ordenadores podrá sacar información de aquí. No obstante, y me temo mucho, tendrán antes que encargarse de un agente de seguridad que se encuentra tras una mesa aquí. El agente tratará de pulsar la alarma provocará que vengan en pocos asaltos los agentes de seguridad que se encuentran en las habitaciones colindantes.

En cuanto a la información, se tardará unos cinco minutos en obtener cada uno de los bloques que detallo a continuación.

- Encontrarán los nombres y datos personales de 142 reclutas del MI6 (80% de encontrarse a sí mismos).
- Información clasificada de los 00
- Información sobre una operación de nombre en clave *Tocado*. Mediante ella tratan de descubrir el paradero de los 00 y acabar con ellos de raíz. Otros objetivos son los de eliminación de los reclutas con mejores puntuaciones y promedios y lo mismo con los agentes. También se explica que como objetivos principales se habla del soborno de agentes del MI6, e incluso encontrarán un listado con 17 agentes que ya han sido comprados trabajando ahora como agentes dobles. Esta operación cuenta con la colaboración directa del servicio de investigación y desarrollo de TAROT.
- Descubrirán la colaboración de varios agentes criminales que están ayudando en esta operación, como Tiburón y Laura Masterson alias Paloma (sí, la misma, la que quizá averiguó muchas cosas a costa de cierto pj...)
- Finalmente descubrirán un listado que hace referencia a órdenes de eliminación de algunos agentes. Uno de ellos es Edward Robertson, y los otros nombres que aparecen son los de los pjs (sobre todo si Laura ha logrado descubrir bastante información al respecto).

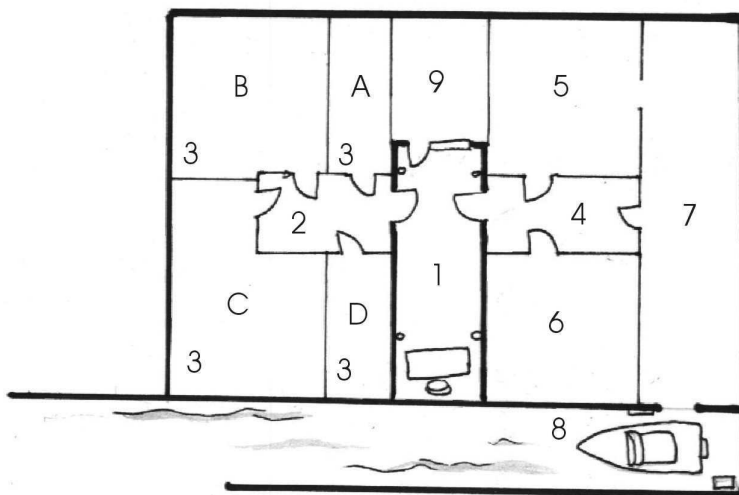
8. Sala de recreo. Encontrarán algunas literas, quizá alguna arma y munición y la nada despreciable cantidad de diez guardias. Estos serán los que aparecerán enseguida si se activa la alarma en algún momento.

9. Si se pulsa el pulsador rojo de gran tamaño, tras unos pocos segundos se abrirán las dobles puertas de acero y quedará ante ellos el ascensor. En su interior encontrarán un panel con tres pulsadores, el primero de ellos sube a esta planta, el segundo baja al nivel inferior y el tercero abre una portezuela de escape en el techo.

10. servicios.

### Edificio principal. Nivel inferior

1. Pasillo igual que el del nivel superior. Tiene también una serie de luces rotativas que se accionarán en el momento en que se de la alarma. Justo enfrente, hay dos agentes tras una mesa que en principio no esperan la llegada de los pjs, salvo que la alarma se haya dado, claro. Sobre la mesa encontrarán una serie de carpetas, en una de ellas habla de Edward Robertson, prisionero en la celda C y en otra de las carpetas encontrarán anotado una combinación numérica 077542. Se trata del código de acceso a los calabozos, como verás mas adelante, pero no tienen porque saberlo los pjs. Hay una puerta de acero a la derecha y otra igual a la izquierda, ambas tienen el mismo panel de apertura que los del pasillo superior.



2. Pequeño corredor con cuatro puertas reforzadas y pequeñas ventanillas barradas. Cada una de las puertas tiene a su lado un panel numérico del 1 al 0 y dos pequeñas luces, roja y verde, la primera encendida. Si introducen algún código que no sea el que pueden haber encontrado en una de las carpetas de 1, saltará la alarma. Pueden también intentar forzar esta cerradura si poseen la habilidad electrónica a dificultad -1 y categoría de éxito 1 a 3. Obtener una categoría 4 supondrá no abrir la puerta, y un fallo que salte la alarma.

Al lado de cada celda hay una pequeña placa con una letra, la A,B,C y D.

3. En las celdas A, B y D no encontrarán nada, pero en la C hallarán a Edward Robertson. Ahora ya tienen a este tipo y si pasaron por la sala 7 del nivel superior tendrán toda la información que precisaban.

Si se dedican a interrogar a Edward, de él obtendrán que fue obligado y extorsionado por Martin Richmond y cierto sujeto grandioso y con una característica dentadura de acero a robar información de alta seguridad del MI6. Cuando la obtuvo fue secuestrado y arrastrado hasta aquí estando inconsciente prácticamente en todo momento... por cierto ¿dónde estamos?. Reconocerá que la información robada eran datos comprometedores de miembros del MI6. No sabe, o no recuerda, nada más.

4. Despacho. Tras una mesa central los pjs descubrirán a una secretaria con gafas de montura redonda y pelo recogido en una coleta trabajando con su ordenador. No espera visitas de ningún tipo, así que en cuanto se huela algo raro sacará de debajo de su escritorio su UZI y abrirá fuego sobre los pjs, esta encantadora muchacha además es experta en artes marciales, así que los pjs harán muy mal en fiarse de su frágil apariencia.. Obviamente si la alarma hubiese sonado, no estaría sola o posiblemente hubiera salido a ayudar a los guardias de seguridad de fuera.

En los cajones de su mesa encontrarán información variada, como quizá los códigos de acceso a diferentes sitios de las instalaciones y un informe sobre la visita de una tal Doctora Isa Ankara al complejo (de esto hace ya casi un mes).

5. Despacho de Martin Richmond. Martin se encuentra al mando de este complejo, si la alarma ha saltado en algún momento o ha podido oír disparos, les esperará de pie y con una UZI en las manos. Saludará a los pjs y les dirá que ya es tarde, que todo su trabajo ha sido inútil y que no le atraparán vivo. Agachándose y cogiendo un maletín negro les informará que tiene en el toda la información que precisa para vender al mejor postor. Dirá que esta seguro que habrá muchos países que pagarán fortunas por esa información. Y de este modo se irá corriendo por la puerta del fondo. Si los pjs (muy probablemente) han abierto fuego contra el, descubrirán que un transparente, grueso y blindado cristal se encuentra entre ellos y Martin, haciendo que todos sus disparos sean inútiles. No obstante, este cristal no aguantará ante ningún explosivo e incluso pueden forzar un cortocircuito en el panel que verán a un lado. Para ello será necesario realizar una tirada de electricidad -1 y cualquier categoría de éxito. Martin pasará corriendo por 7 y 8 y abandonará la isla usando una de las dos lanchas que aquí se encuentran.

Si resultase que los pjs han llegado hasta aquí sin hacer saltar una sola alarma y sin posibilidad de que Martin haya oído un solo disparo, (esos tíos son unos fenómenos) Martin tratará de accionar el panel blindado para poder escapar. Y, si lo deseas, en este punto contará con la ayuda de Laura Masterson, que se mostrará como la agente enemiga que es, cubriendo la retirada de Martin.

6. Sala de procesamiento. Encontrarán multitud de maquinaria repleta de indicadores, luces de control, indicadores de niveles, monitores, ordenadores, archivos etc. Aquí hay una docena de sujetos con bata blanca trabajando. No ofrecerán resistencia, máxime si los pjs pegan un par de tiros de advertencia.

Si investigan por la maquinaria, descubrirán un emisor de radio de largo alcance. También encontrarán el control de radar y el sistema de autodestrucción de la isla (nada tan Bondiano como esto). También encontrarán los mandos antiaéreos. Si conectaran este sistema, una gran pantalla se accionará mostrando los exteriores del complejo, entonces verán como los dos helipuertos rotan sobre si mismo, volcando y dejando inservibles los dos helicópteros si se encontrasen aquí, y aparecerán de debajo dos grandes baterías de cuatro cañones cada una. Podrán disparar estas formidables máquinas con unos joysticks sobre la mesa. Con este mando podrán disparar también algunos (8) misiles anticarro, con lo que si lo desean pueden montar un buen jaleo en el exterior.

En cuanto al sistema de autodestrucción, al accionarse se activarán todas las alarmas (si no lo estaban ya) y tras cinco minutos unos compresores hidráulicos instalados bajo la isla se liberarán y provocarán que la isla entera se sumerja en el océano sin dejar ni rastro, tan solo una gran nube de burbujas. Este sistema, lamentablemente es irreversible.

7. Sala de escape. En este amplio corredor encontrarán trajes de buceo, herramientas, recambios, baterías, cuerdas, bombonas de oxígeno, un soplete, soldadores y una pequeña grúa guiada por raíles desde el techo. Un pequeño mando amarillo lo controla. Al fondo encontrarán una doble puerta.

8. Paso subterráneo. Aquí hay dos lanchas preparadas. Si Martin ha escapado podrán escuchar el rugido de un motor que se aleja por esta subterráneo excavado en la roca. Encontrarán un panel de mandos. Si se acciona se accionará bajando o subiendo una verja (2 de nivel subterráneo). Ahora está en posición alzada. Si los pjs se suben en la lancha e inician la persecución a toda velocidad y la verja está bajada, será necesaria una tirada de navegar con -1 y categoría de éxito 1 a 3 para detenerse a tiempo. Con categoría de éxito 4 chocarán contra ella sin mayores males. Si se fallara la tirada, la lancha chocará contra la verja quedando inservible pero sin dañar a los pjs.

### **Edificio principal. Nivel subterráneo**

Todo este nivel esta cavado en la roca. Una serie de luces amarillentas ilumina pobremente todo los subterráneos. A intervalos también encontrarán las conocidas luces rotativas que posiblemente ya estén accionadas.

1. Paso subterráneo iluminado como se ha explicado anteriormente, desde aquí se accederá a 8 del nivel inferior. Hasta llegar a 3 de este nivel, este subterráneo recorre unos doscientos metros.

2. Verja. Se acciona a través de un panel en 8 del nivel inferior.

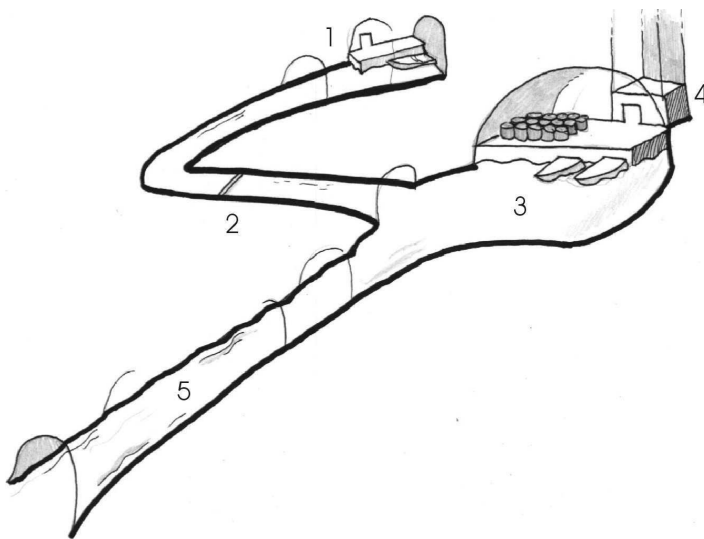
**3. Muelle amarradero.** Aquí hay dos Glastron Carlson Scimitar. En esta zona siempre hay dos guardias de seguridad armados, normalmente jugando a cartas en la mesa de al lado de la puerta de acceso al 4. Amontonados a un lado, verán una veintena de bidones de combustible, el cual reacciona muy mal con las balas.

**4. Elevador.** De acceso directo al hangar.

**5. Túnel subterráneo.** Recorre cerca de un kilómetro de isla. Está iluminado por algunas luces subterráneas.

### El pj secuestrado.

Si hubiese sido secuestrado uno de los pjs, despertará en Honolulu se encontrará en una de las celdas del nivel inferior del edificio principal, pero no en la de Edward. Este pj será torturado para que explique el objetivo de su misión, quienes son sus compañeros, contactos, fechas, horas de llegada, lugares de reunión, etc. Si hubieran secuestrado a algún pj, y consiguen hacerle cantar, deberás aumentar la proporción de peligrosidad de la aventura consecuentemente, ya que sabrán parte de los pasos que los pjs realizarán. Otro dato a tener en cuenta será el taxi. Este vehículo lo encontrarán en el hangar, y si lo registran podrán encontrar los mecanismos dispuestos para atrapar a alguien en su interior.



Este pj secuestrado no quedará completamente apartado de la aventura, puesto que quizá consiga escapar y tirar adelante con la operación. Tú como Dj tienes la oportunidad de desarrollar este apartado con este pj tanto como quieras, puede ser muy divertido y emocionante ver como saldrá adelante.

## Pnjs



**Martin Richmond**

**FUE 9 DES 10 VOL 9 PER 8 INT 10**

Vel 2 Nd. En combate C/C B

Talla. 1'79 Peso. 80 Apa. Normal

Habilidad	PB
Navegar	16
Combate fuego	16
Sigilo	13
Combate C/C	14
Evasión	15
Alpinismo	16
Criptografía	18

Fama 100 Pts. Supervivencia 6

### Armas

UZI	D/A 2/8	MUN 32	ND F/I
Browning	3	13	G

**Agentes de seguridad** Aquí incluye a todo el personal de la isla, incluida la secretaria. Los trabajadores no dispondrán de armas aunque podrán saber manejarlas con una PB de 5.

**FUE 7/10 DES 6/8 VOL 6/9 PER 8/9 INT 6/8**

Vel 1/2 Nd. En combate C/C A/B

<b>Habilidad</b>	<b>PB</b>
Navegar	13/16
Combate fuego	10/13
Electrónica	10/12
Combate C/C	10/13
Pilotar	13/16
Conducir	10/14
Tortura	10/11
Juego	10/11

Fama 50 Pts. Supervivencia 0/1

#### **Armas**

UZI D/A 2/8 MUN 32 ND F/I  
Luger 2 8 F

**Tiburón** Lo encontrarás en el manual.



#### **Laura Masterson**

**FUE 7 DES 10 VOL 9 PER 10 INT 10**  
Vel 1 Nd. En combate C/C A  
Talla. 1'75 Peso. 58 Apa. Atractiva

<b>Habilidad</b>	<b>PB</b>
Navegar	12
Combate fuego	13
Sigilo	16
Man. Ce/Cf	14
Evasión	13
Criptografía	11
Carisma	15
Hurto	12
Seducción	14

Fama 53 Pts. Supervivencia 3

#### **Armas**

Beretta.25 D/A 2 MUN 6 ND F



Al equipo formado por Thomas Sullivan Magnum III, Jonathan Quayle Higgins, Theodore "T.C." Calvin y Orville "Rick" Wright no voy a ponerles características, suponiendo que ellos no entrarán en escena directamente con los pjs. Si te hace falta saber algo de ellos, pon que Magnum conduzca con una PB de 20 y TC pilote el helicóptero con un 21, por ejemplo. El resto de habilidades las dejo a tu discreción, aunque mejor que la aparición de estos sea más bien anecdótica. Ellos serán los artistas invitados, un homenaje a la serie Magnum P.I. pero los protagonistas son tus pjs, no lo olvides.

#### **Para acabar...**

Los pjs deberán tratar de entrar en la isla y descubrir que está sucediendo. Sería interesante recopilar cuanta información puedan y atrapar a quién lo está organizando todo. Cuanto más reúnan, mas deberás premiar después a tus pjs con experiencia. De la misma manera que si Martin escapa con la lancha con la documentación secreta, se considerará un fracaso la operación (este fue el motivo principal del porqué esta aventura tiene segunda parte).

Si los pjs entrasen en la isla de noche no encontrarán tanta gente trabajando como se ha detallado, es decir, mantén el número de agentes de seguridad pero reduce a un cuarto el de trabajadores. Los guardias que te



describí en 8 del nivel superior del edificio principal estarán entonces durmiendo (excepto si ha saltado la alarma).

Entrega experiencia a tus pjs de la forma habitual, teniendo en cuenta el desarrollo de la aventura.

Por otra parte, es muy posible que al final de la aventura Martin consiga escapar con la documentación robada, de hecho, a mí siempre me ocurrió esto todas las veces que la dirigí. En ese caso, no te preocupes, nuestros pjs tendrán otra oportunidad de recuperarla en la segunda parte de esta aventura que algún día colgaré en el blog.



James Bond 007  
El Juego de Rol

Operación:  
**TOCADO II**

Por Pedro Nieto

## Introducción

Bienvenidos a la segunda parte de la Operación TOCADO.

Si estas ahora aquí significa que Martin consiguió escapar en la anterior parte con la documentación robada delante de las narices de los Pjs, y estarán con la mosca detrás de la oreja. Que no se preocupen, ese resultado me ocurrió varias veces cuando dirigí la primera parte, por ello, creé esta segunda, diseñada para tratar de arreglar las cosas, aunque si los Pjs no están bien atentos, pueden perder definitivamente a Martin y la documentación, y esta vez no habrá otra oportunidad.

## Empecemos...

Por el habitual sistema (desde una llamada telefónica en clave para reclutas y agentes, hasta un telex a través del reloj de pulsera para un 00), se pone en conocimiento de los pjs la necesidad de que se presenten en el edificio de la calle Regent's park, donde tienen lugar de trabajo algunas empresas, como la Universal export & import, la Radio test, o la Hnos. Delaney. Todo esto no es mas que una tapadera de lo que es en verdad e, MI6, o lo que es lo mismo, el Ministerio del departamento de inteligencia 6, o Servicio Secreto Británico.

En su interior, a mano derecha los pjs podrán ver la ya conocida mesa de información, y tras ella, una agradable señorita. Cuando los pjs se acerquen a ella (solo los reclutas, ya que agentes y 00 pasarán directamente al ascensor), la recepcionista dedicándolos la mejor de sus sonrisas solicitará los nombres completos. Tras ojear en un listado oculto bajo el mostrador, volverá la vista a los pjs y les invitará a pasar señalándoles el ascensor.

Subiendo a la planta acostumbrada, cruzarán una zona de intensa actividad, y finalmente, al fondo de un pasillo y tras una puerta de recio aspecto, encontrarán un pequeño despacho que alberga en su interior un par de muebles de oficina, un perchero y otra mesa de roble con una agradable señorita de aspecto atractivo y unos treinta y tantos años de edad. Una placa rectangular informa sobre el nombre de la misma "*Srta. moneypenny*"



- Buenas tardes ¿en que puedo ayudarles?

Cuando los pjs se presenten, Moneypenny tecleará algo en su ordenador y tras unos segundos, pulsará un botón de su intercomunicador.

- ¿M? Los (reclutas, agentes o 00) que esperaba ya están aquí. – a lo que una voz mecanizada por el efecto del comunicador responderá – Muy bien, que pasen inmediatamente.

-Ya han oído, pueden pasar- dirá mientras señala las dobles puertas de caoba de enfrente.

Tras cruzar estas puertas, se accede al despacho de M. El cual al recibirles en el despacho, sentado tras su imponente escritorio les recibirá de forma escueta.

- Buenos días, les esperaba, siéntense, por favor

M extraerá un panel de madera insertado en su mesa a mano derecha y pulsará uno de los cuatro botones que este tiene. Entonces el mapamundi que adorna la pared del fondo de la sala se recogerá y dejará a la vista una pantalla blanca. Apretará el segundo botón y las luces del despacho se apagarán dejándolo todo a oscuras. Oirán como aprieta el tercer botón y de algún punto indeterminado a la espalda de M un chorro de luz bañará la pantalla con unas diapositivas.

## Las diapositivas

- En esta primera diapositiva se puede ver a un hombre de unos 30 o 40 años, está disparando en el campo de tiro del MI6.

- Este señor es Martin Richmond, un ex agente nuestro, como estoy seguro que recordarán, ¿no es así?, desde el ultimo encuentro que tuvieron con el hemos puesto en marcha nuestras redes de investigación tratando de averiguar su paradero. Finalmente, un contacto nuestro no perteneciente al MI6 nos ha enviado información de que ha sido visto en la estación de Lyon en Paris. Nuestro contacto consiguió sacarle esta foto, echen un vistazo...



Con un audible *clik clak* se muestra la siguiente diapositiva.

- En esta segunda diapositiva se ve enmarcado por el arco del triunfo a un hombre con gabardina y un periódico bajo el brazo.

- Esta fotografía solo es para confirmar que se trata de nuestro hombre. La toma de contacto fue hace tres días, no sabemos el motivo de su visita a París, aunque seguro que no es por vacaciones. Con todo esto voy a explicarles de que trata su misión, aunque seguro que ya deben suponer cual es. Deberán viajar a París y

averiguar que está haciendo Martin. Del mismo modo, averiguar donde tiene la documentación robada, porque no la llevaba encima. Por tanto o la tiene oculta en algún sitio, o en el peor de los casos ya la ha vendido... si fuese este el caso ¡averigüen a quién! Vean la siguiente diapositiva.

- Se ve la fachada de un lujoso Hotel.

- Este es el Hotel George V. Lugar donde sabemos que se hospeda Martin. Habitación 247. Les hemos reservado habitación y billete para el viaje. Vayan allí, investiguen y manténganme informado de sus progresos. Les espera un contacto en París, es quien nos ha enviado toda esta información. Como ya les he dicho – en este punto M enciende las luces sorprendiendo a los Pjs y el mapamundi vuelve a colocarse en su sitio – no pertenece al MI6, aunque es un habitual colaborador nuestro y hombre de toda confianza, se llama Félix leiter y es agente de la CIA, cuando se encuentren con él deberán usar una contraseña. Uno de ustedes deberá decirle “¿Tiene fuego?”, Félix les contestará que “usa fósforos”, a lo que replicarán “mas vale eso que nada”. Señores, creo que ya tienen todo lo que necesitan, ahora deberán dirigirse a la sección Q donde les tienen reservado algo de material. ¿Alguna pregunta...?

Si no desean nada mas M se despedirá deseándoles buena suerte.

## Q

De vuelta al ascensor, los Pjs usarán de una llave especial que al ser introducida en una pequeña cerradura en el panel de mandos del ascensor, revela otro panel oculto con dos botones más. El primero de ellos, al ser pulsado nos llevará al campo de tiro del MI6, y el segundo de ellos, nos llevará directamente hasta la sección Q, donde deberán dirigirse.

Al salir del ascensor, los Pjs se encontrarán en estas amplias instalaciones repletas de extraños utensilios y prototipos de armas, vehículos y otros muchos cachivaches. Una multitud de hombres con batas blancas prueban estos artefactos con mayor o menor éxito alrededor de los pjs, provocando pequeñas explosiones, sonidos estridentes, fogonazos y traqueteos.



Al poco, un hombre mayor de pelo cano se os acerca con una carpeta en la mano. Todos lo reconocen como Q, y si en el grupo hubiera un 00, Q le saludaría por su nombre, al ya conocerse de hace tiempo.

No obstante, suponiendo que en el grupo no hubiese un 00, Q pediría a los pjs que se identifiquen, y tras echar un vistazo al interior de su carpeta repleta de papeles, les pediría que le acompañen.

- Se que tienen prisa, así que no voy a extenderme mas de lo necesario. Tengo dispuesta documentación falsa para todos y algo de equipo, que por supuesto, espero que sea devuelto en perfecto estado – al decir esto dedicará una mirada con una ceja arqueada a los Pjs.

El material que entregará Q es el siguiente:

- Reloj explosivo. (Pág. 88 del manual)
- Un juego de ganzúas indetectable en un pliegue de la americana.

De momento no entregarán nada más. Si juegas con mas de un pj (agentes o reclutas) puedes dar mas equipo a tu conveniencia, o incluso dar también relojes estranguladores (Pág. 88 del manual).

Después les entregará sus billetes y les deseará buen viaje y buena suerte.

Seguidamente los Pjs podrán prepararse para el viaje, quizá recogiendo equipaje, despidiéndose de alguien, o lo que sea. El viaje hasta Orly será en extremo tranquilo y no les ocupará en total mucho más de una hora. Con lo que los Pjs no tardarán en encontrarse frente al amplio cartel que anuncia...

## Bienvenus á Orly

Como decía, la llegada hasta aquí será de lo mas tranquila, podrán recoger equipaje y hacer cuanto deseen si incidente alguno. No obstante, que tu Pj realice una tirada de PER -1, con cualquier categoría de éxito descubrirá a un sujeto con un traje chaqueta y sombrero que parece dedicarles algunas miradas furtivas mientras parece ojear desinteresadamente un periódico local. Se trata en efecto de Félix, el contacto de los Pjs que ya les ha echado el ojo, aunque esperará a que los pjs se acerquen con la contraseña adecuada. En este caso, recibirán de él la respuesta adecuada y le indicará al Pj que recojan sus cosas y se dirijan al Hotel George V donde tienen habitaciones reservadas. En el mismo tono confidencial les dirá que ha seguido a Martin un par de ocasiones y se ha



estado reuniendo con algunas personas a altas horas de la madrugada en algunas zonas apartadas, como el puerto, o alguna nave industrial abandonada. No tiene ni idea de que discutieron (y en estos lugares los Pjs no encontrarían nada de interés). También le dirá que ha Martin está inscrito en el hotel con un nombre falso, aparece como Louis Demoire.

Finalmente, Félix les dará la cajetilla de fósforos diciendo de forma teatral y en tono más elevado.

- Quédesela amigo, tengo mas.- Y se despedirá de él.

En la cajetilla encontrará un número de teléfono escrito, a través de él, podrán ponerse en contacto con Félix cuando lo deseen.



### Hotel George V

Se trata de un lujoso hotel. Una tirada de usos y costumbres sin ninguna dificultad hará que el Pj sepa que el Hotel está considerado como el paradero favorito de la gente más rica del mundo cuando vienen por París. Se puede encontrar aquí, sin problemas, a los miembros mas destacados de la Jet set.

El Hotel se encuentra cerca de la Avenida de los campos Elíseos, al lado de la rue de Courcelles. Desde los balcones más altos se puede ver el Arco del triunfo.

En el Hotel no habrá problema alguno en conseguir las

habitaciones, ya que como les dijeron las tenían reservadas. Las habitaciones son casi correlativas.

Si se las ingeniaran para poder echar un vistazo al registro, encontrarán sin problemas en la habitación 247 a un tal Louis Demoire, que como quizá sepan, es el nombre falso de Martin.

Llegados a este punto, los pjs son muy libres de hacer lo que quieran, no obstante, todo sigue un plan preestablecido que te detallaré a continuación. Si los Pjs se retrasan mucho en sus investigaciones, pueden quedarse fuera muy pronto perdiendo definitivamente toda opción de capturar a Martin y recuperar la documentación.

### Los planes de Martin

Martin consiguió escapar de aquella isla fortificada con la suficiente información como para poner en un aprieto al MI6, por tanto, y sabiendo de lo succulenta de la información que posee, está decidido a venderla al mejor postor por una cantidad de dinero cuanto menos, abrumadora.

La organización terrorista TAROT estaba al tanto de los intereses de Martin, pero viendo lo endeble de la seguridad del informante, fracasando en la anterior parte en mantener su paradero oculto ante los agentes del MI6, han decidido olvidarse de estos informes para no verse comprometidos.

TAROT ha salido de escena, pero otro grupo criminal ha entrado en su lugar. Se trata de Spectra, con quien Martin ya ha contactado y con quien piensa reunirse en breve.

Tienen previsto el encuentro mañana por la tarde, a las cinco. A esa hora Martin tiene previsto zarpar en un yate casino donde se organizan partidas en alta mar. La planta principal del yate es un inmenso casino donde se apuestan grandes cantidades de dinero. El yate se llama *L'etoile du vent* y se encuentra en el muelle número tres bajo fuerte vigilancia.

Una vez a bordo, Martin se reunirá con su contacto Spectra y tras el intercambio de información pretende obtener una sustanciosa cantidad de dinero con la que desaparecer después para siempre.

Lo que Martin desconoce es que tras realizar el intercambio será asesinado. Se encargará de ello una agente de Spectra, su contacto, conocida como número 11, una letal preciosidad.

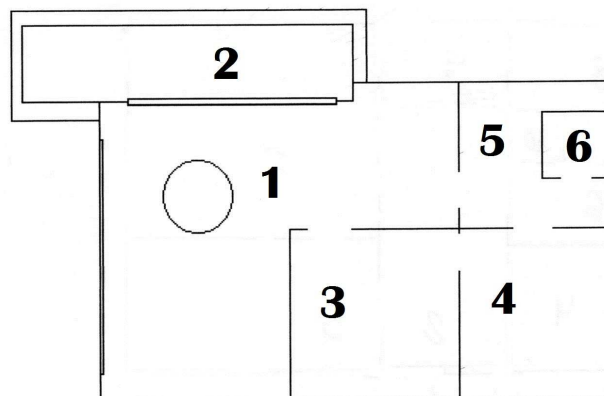
Martin no contactará hasta entonces con nadie, pero eso sí, saldrá a dar una vuelta por la ciudad. Si los pjs aprovecharan ese momento para entrar en su apartamento descubrirán claro, que la información robada no se encuentra en el apartamento (está en la caja fuerte del Hotel). Si los pjs se decidieran a abordar a Martin este podrá tratará de darles esquinazo e incluso sacará su arma con la intención de acabar con ellos.

Pero volvamos a la habitación donde quizá los pjs entren a registrar a fondo.



## Habitación 247

Durante el primer día de llegada de los pjs, no habrá nadie en la habitación. Así que puede que se decidan a investigar. Esto es cuanto encontrarán.



1. **Salón comedor.** Toda la pared de la izquierda es de espejo. Hay una gran mesa redonda en el centro de la habitación. La pared frontal está ocupada por una larga puerta corredera de cristal. Tras ella se ve la terraza. En esta sala hay varios muebles más, pero nada en ellos de interés para los pjs.
  2. **Terraza.** Amplia y confortable. Con grandes plantas a ambos lados y unas vistas formidables al Arco del triunfo.
  3. **Dormitorio.** Gran cama central redonda y varios muebles en esta habitación. Hay un mueble con los cajones cerrados (dif-1 para el primero de ellos que está cerrado) En su interior encontrarán dos libros. El primero de ellos es una guía del país, y el segundo de ellos un libro de citas famosas. En el libro de citas no encontrarán más pistas, nada subrayado ni nada por el estilo. Sin embargo en la guía encontrarán además de una gran X roja que señala la posición del hotel donde se encuentran ahora mismo, una nota escrita en el que aparece un nombre y una cifra que en realidad es una hora. *L'etoile du vent* y 1630 (las 16:30).  
Otro libro destaca sobre la mesita de noche del lado contrario de este mueble. Si lo ojean no tardarán en descubrir que se trata de un libro falso, está hueco y en su interior hay un magnetófono con una cinta. Está en marcha y grabando cualquier sonido que se haya producido desde la entrada de los pjs en la habitación. Puertas abriéndose, pasos, conversaciones, etc. No tendrán duda alguna de que han sido grabados.  
También encontrarán varios armarios con algo de ropa, maletas y un teléfono que pone en contacto directo con la centralita del hotel al descolgarlo. Es todo.
  4. **Lavabo.** Espacioso. Todo lujo compuesto de mármol y espejos.
  5. **Pequeño gimnasio.** No es muy grande pero sí muy completo. Con una tirada de PER -2 y con una categoría de éxito 1 a 4 verán una colilla de tabaco marca Gitanes con carmín rojo en su boquilla.
  6. **Sauna.** Toda de madera. En la pared hay una rejilla por donde sale el vapor. Si alguien se metiera por aquí, tras seguir por el conducto de ventilación un buen rato llegaría hasta la azotea del hotel. Desde aquí podría bajarse hasta la calle por la escalera de incendios de la parte de atrás. Por aquí podría escapar Martin si se encuentra ante un asalto directo en su habitación. Si los pjs deciden colarse por aquí, tú decides las tiradas que serán necesarias para llegar hasta el final.

## Al día siguiente

Martin recibirá la visita de dos tipos con traje y de aspecto recio hacia las tres y cuarto de la tarde. Permanecerán en el apartamento un rato mientras ultiman algunos detalles, y hacia las cuatro menos cuarto, saldrán de la habitación. Martin pagará la factura en recepción y los tres montarán en un coche que estará esperando fuera. Seguidamente cogerán la autopista en dirección al puerto, al que llegarán media hora larga después.

## Puerto fluvial

El puerto fluvial tiene varios muelles de atraque, del uno al siete. Del cuatro al seis hay barcazas de turismo para recorrer el Sena, y en el tres está el lujoso yate que buscan los pjs.

Para entrar en el yate se tiene que evitar a los dos agentes de seguridad que hay al pie de la pasarela. Los invitados solo tienen que decir su nombre y los mismos agentes comprueban en un listado la veracidad de estos. Si los nombres coinciden, se deja pasar a bordo.

Hay que dejar claro que estos agentes son en principio insobornables. Así pues, los pjs tendrán que ingeniárselas para subir a bordo. En el yate hay varios agentes más de seguridad, en el plano de la embarcación vendrá anotada su posición exacta.

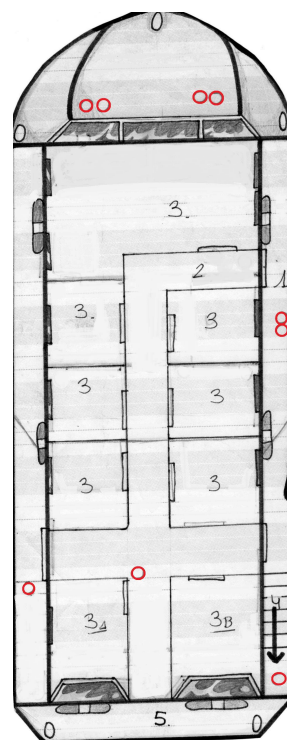
Antes de entrar en el yate, Martin aparcará el coche al lado de otros tantos lujosos vehículos que aquí se encuentran y saldrá de su interior con un maletín y los dos tipos de aspecto gorileSCO que le acompañan desde el hotel. Estos dos hombretones también subirán a bordo. Si los pjs están observando, se darán cuenta de que todos ellos pasan por la escalerilla a bordo sin necesidad de identificarse, al contrario que el resto de personas elegantemente vestidas que lo siguen haciendo en estos momentos. Un breve gesto con la cabeza les será suficiente para pasar.

Una vez a bordo, una atractiva mujer se acercará a Martin (se trata de número 11) y le preguntará si trae el material, al responderle éste afirmativamente, mostrando el maletín esposado le informará que el intercambio se realizará una vez hayan partido.

## A bordo

Si los pjs entran en el yate, te recuerdo que deberán buscarse la forma, ya que necesitarán invitación y, por supuesto, ir vestido adecuadamente, deberán actuar deprisa. Todo sucederá con un horario preestablecido que por supuesto, solo podrá verse modificado por la sorprendente interacción de los pjs o porque tu como máster desees cambiar algo.

A continuación te describiré cada una de las plantas del yate para que puedas describir a los pjs por los lugares donde se vayan moviendo.

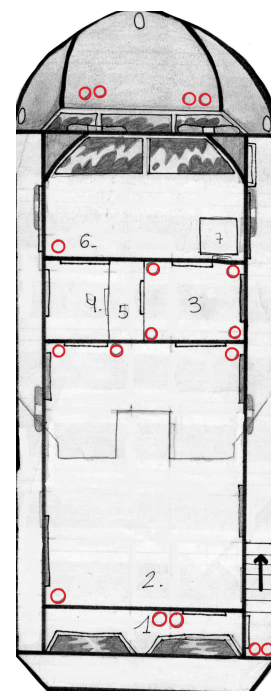


### 1ª Planta del yate

1. **Pasarela** de acceso al yate.
2. **Pasillo**.
3. **Camarotes**. Tienes que asignar uno para Martin a tu elección.
- 3A. **Sala con trampilla** de acceso a la sala de motores. En la puerta siempre habrá un vigilante. Si abren la puerta (modificador de -1) verán en el suelo, entre algunas cajas de herramientas, la placa que había antes en la puerta por la parte de fuera, en ella se lee "Sala de máquinas". Existe un 25% de posibilidades de encontrar aquí dentro un guarda de seguridad. Desde aquí se accede a la sala 1 de la Sala de máquinas.
- 3B. **En la puerta** se indica lo que hay aquí dentro "Almacén".
4. **Escala** a la planta superior.
5. **Pasillo** exterior.

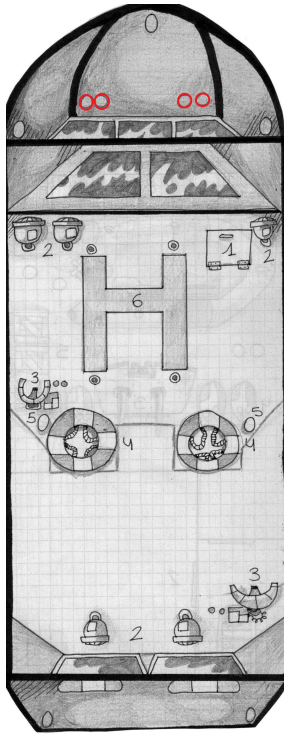
### 2ª Planta del yate

1. **Descansillo** con dos guardas de seguridad. Se vuelven a comprobar los nombres de las personas que pasan por esta zona. Si la identificación es positiva se pasa a la siguiente zona.
2. **Casino**. Ruleta, blackjack, póker, etc. Martin jugará aquí. Después de un rato será avisado disimuladamente y se dirigirá hacia la sala número 3 de este nivel. Aquí realizará el intercambio de maletines.
3. **Sala privada**. Aquí se efectúa el intercambio. El guarda que se encuentra frente a la puerta no dejará pasar a nadie.
4. **Sala de descanso** para los guardas de seguridad, personal de servicio, etc.
5. **W.C.**
6. **Puente de mando**. Desde aquí se controla todo el yate. Hay todo tipo de instrumentos marítimos, incluyendo un moderno sistema de radiocomunicaciones.
7. **Trampilla**. Al abrirse estas, caen automáticamente unas escalas metálicas que llevan hasta arriba. A la hora establecida desde allí, se recogerán a los miembros de Spectra con el maletín.



### Nivel superior

1. **Trampilla** de acceso desde 7 de la segunda planta.



2. **Focos.**
3. **Antenas** de sistema de radio y radar.
4. **Salvavidas.**
5. **Amarraderos.** Donde amarrar las estachas para atracar en puerto.
6. **Gran H** pintada de blanco. Rodeadas de cuatro pilotos blancos intermitentes.

### Sala de máquinas

1. **Sala pequeña** con dos puertas. Hasta aquí se accede desde la sala 3A de la primera planta.
2. **Sala de máquinas.** Puerta cerrada, modificador de -1 a la tirada para abrirla. Hay un letrero en la puerta que reza “*Sala de máquinas, prohibido el paso*” y puede verse la señal de advertencia de peligros por electricidad y maquinaria en movimiento.
3. **Ametralladora** fija del calibre 50. Es de dos cañones. Tiene una plancha de hierro que protege al artillero. Esta cargada y lista para ser usada. Nivel de daño I.
4. **Motores** de gran cilindrada.
5. **Cajas de madera** cerradas. Una de ellas está llena de munición para la ametralladora fija. La otra contiene seis UZIs, munición, tres granadas de humo y ocho bengalas rojas.
6. **Fueraborda.**
7. **Aparato explosivo.** Hay suficiente explosivo como para reventar el yate entero y que no quede ni el recuerdo.
8. **Tres bidones** con 125 litros de combustible cada uno.

Los círculos **rojos** en los planos indican la situación inicial y la cantidad de agentes de seguridad que hay en todo el yate.

Las zonas delimitadas con línea **gris** señalan la parte por donde se separa el yate en dos partes. Esto será indetectable a no ser que saquen una tirada de PER con un modificador de -4 y categoría de éxito 1 a 3 o que te digan que están buscando algo exactamente así, entonces deberá hacer la misma tirada de PER pero esta vez el modificador será de -2 y cualquier categoría de éxito.

Hay que dejar bien claro que en el casino habrá muchísimo ambiente, estará lleno de jugadores y jugadoras, así que todo parecerá ocurrir sin importarle nada a nadie. Es decir, Martin se moverá con nº 11 entre la gente sin que nadie repare en ellos, del mismo modo, servirán de cortina de escape en caso de que los pjs inicien un tiroteo. La multitud servirá para darle instantes preciosos a los perseguidos además de servirles de cobertura humana.

### Horario de los acontecimientos

Estos son los acontecimientos que se sucederán en el yate desde el momento en que parta.

**16:30.** L'etoile du vent zarpa.

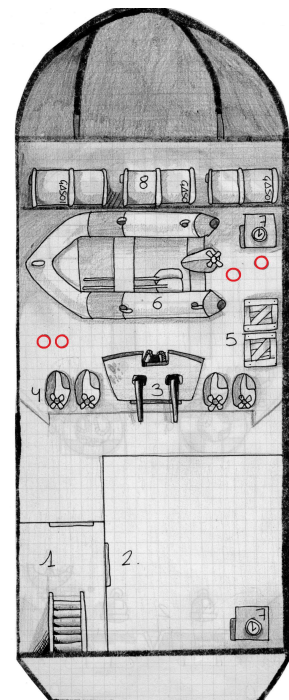
**17:00.** Se sirve un aperitivo camarote por camarote. Un camarero entra en la habitación de Martin y le comunica que nº 11 se volverá a poner en contacto con él en el casino, que lleve el maletín.

**18:00.** Se abre el casino.

**18:40.** Nº 11 contacta de nuevo con Martin y se lo lleva a la Sala privada de la segunda Planta del Yate. Allí se lleva a cabo el intercambio. En esta habitación además de nº 11 habrá también cuatro agentes de seguridad y otro tipo (se trata de otro agente de Spectra, es nº 7). Cuando acaben su negociación pasarán a la sala seis de la misma planta, el puente de mando y llamarán por radio al helicóptero que tiene que venir a buscarles.

**18:55.** Se establece contacto con el helicóptero.

**19:00.** Desde el puente de mando se activa la separación del yate, dejando a todos los jugadores del casino (¿y algún pj?) en la mitad que quedará a la deriva en medio del río. Si algún jugador despistado queda en la mitad que se aleja, será



arrojado sin contemplaciones al río.

**19:06.** La mitad del yate que cruza a toda velocidad el Sena hacia el océano llega hasta el punto de reunión con el helicóptero, éste aterriza sobre la gran H que hay en cubierta. Seguidamente todos suben al helicóptero y preparan los explosivos del yate para que estallen en cinco minutos desde su partida. Poco después de que el helicóptero con todos a bordo se aleje de la zona, nº 11 siguiendo con el plan original elimina a Martin disparándole a bocajarro y arrojando el cadáver al océano.

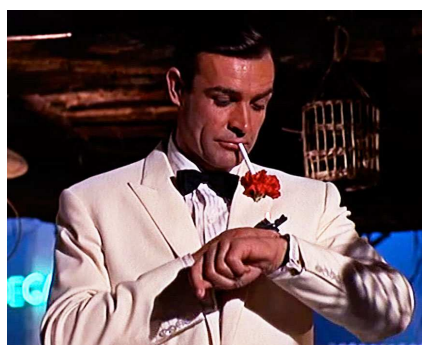
**19:15.** Los explosivos estallan.

## Anexos

- La gente del yate no tiene ni idea de lo que está ocurriendo, ellos conocen las timbas que se organizan en este yate desde siempre. Vinieron para pasar una alegre velada jugando y apostando, como tantas otras veces. Todo el servicio de seguridad, además de la oficialidad, están relacionados con la misma organización.
- Nº 11 y nº 7 llevan un precioso anillo bastante grande que representa un pulpo negro, los pjs podrían llegar a verlo con una tirada de PER -1 a -3 tú decides. Si fuera así reconocerían inmediatamente de que organización criminal se trata. Pero ojo, que si ellos pueden ver el anillo, puede que sus portadores les vean a ellos y les reconozcan...
- El camarero que sirve el aperitivo a Martin en el yate es nº 7, un tipo por cierto, de rasgos asiáticos.
- La colilla encontrada en el apartamento de Martin era de nº 11, ella fuma esa marca de tabaco.
- Félix Leiter puede averiguar que es L'etoile du vent e indicarles donde se encuentra, pero no subirá con ellos a bordo. Según Félix, es un yate casino donde se mueve gran cantidad de dinero que recorre el Sena y al que sólo se puede ir con invitación. Por lo general tan solo tienen acceso a este yate las clases más altas de la sociedad o la gente más influyente del país. Es un misterio quien envía estas invitaciones, no ha podido averiguar quién está detrás de L'etoile du vent. Félix les dirá que seguirá investigando sobre esta línea. Claro que para cuando descubra que es la misma Spectra la que está detrás, será tarde para los pjs que si todo va bien, ya habrán llegado al final de la aventura.
- Por último, ten en cuenta que debido a la importancia de estos documentos, el MI6 no se permitirá perderlos, así que si los pjs nuevamente la fastidian y Spectra escapa con la documentación robada dejando con un palmo de narices a los pjs en la mitad a la deriva del yate o peor aún, en tierra, puedes hacer, si lo deseas, que haya una oportuna aparición del agente 007 para poner paz en este asunto y que al final no desaparezca tan preciada información. Ya sabes, aparecerá de la forma más espectacular, disparará, los malos morirán, recuperará los informes y salvará el pellejo mientras el yate estalla a su espalda. Es Bond al fin y al cabo.  
Aunque bueno... esto de ti depende. Si prefieres que desaparezca esta información para enlazar con nuevas aventuras que esta vez tú crearás, adelante.



Nada más. Ahora solo falta ver que tal lo hacen tus pjs. Una vez tengan todos los informes en su poder y a Martin (y puede que también a los miembros de Spectra) será el momento de entregar a los criminales a las autoridades locales, que precisamente harán acto de presencia cuando los pjs lo tengan todo bajo control, nunca antes, claro. A continuación podrán regresar al MI6 para recibir las debidas felicitaciones, un buen puro y la merecida...



## Experiencia

Dependiendo de cómo lo hayan hecho los pjs se otorgarán más o menos puntos. Además de la interpretación personal y las variaciones por graduación, deberemos tener en cuenta si la misión ha sido un éxito o un fracaso.

Los resultados abarcan un amplio espectro de posibilidades, desde un éxito total y aplastante, habiendo recuperado los informes, deteniendo a Martin y a los miembros de Spectra, hasta un fracaso total y absoluto habiéndolo perdido todo.

De nuevo, tú decides.



# Pnjs

## Martin Richmond

Apareció en la anterior parte de esta aventura.

## Agentes de seguridad

Incluidos los tipos de aspecto gorillesco a quienes deberás adjudicar el máximo valor de FUE disponible.

**FUE 7/10 DES 6/8 VOL 6/9 PER 8/9 INT 6/8**

Vel 1/2      Nd. En combate C/C A/B

Habilidad	PB
Navegar	13/16
Combate fuego	10/13
Electrónica	10/12
Combate C/C	10/13
Pilotar	13/16
Conducir	10/14
Tortura	10/11
Juego	10/11

Supervivencia 0/1

## Armas

UZI   D/A 2/8      MUN 32   ND F/I  
Luger   2              8              F



## Nº 11

Agente de Spectra

**FUE 7 DES 11 VOL 10 PER 9 INT 10**

Vel 2              Nd. En combate C/C A

Talla. 1'65    Peso. 54    Apa. Seductora

Graduación: Agente criminal

Habilidad	PB
Buceo	10
Carisma	16
Combate fuego	12
Combate C/C	10
Conducir	14
Criptografía	16
Evasión	15
Manipulación C/Cf	12
Navegar	9
Seducción	19
Tortura	19

Fama 79   Pts. Supervivencia 5

## Armas

Luger   D/A 2    MUN 8    ND F



## Nº 7

Agente de Spectra

**FUE 10 DES 10 VOL 10 PER 9 INT 9**

Vel 2              Nd. En combate C/C B

Talla. 1'80    Peso. 84    Apa. Normal

Graduación: Agente criminal

Habilidad	PB
-----------	----



Buceo	13
Carisma	15
Combate fuego	14
Combate C/C	14
Disfrazar	13
Pilotar	15
Tortura	14

Fama 65 Pts. Supervivencia 4

### **Armas**

Luger D/A 2 MUN 8 ND F