

La Gran Cifra de París

Introducción

Diciembre de 1812. El desastre de Napoleón en Rusia brinda una oportunidad a las aspiraciones independentistas, el siguiente golpe debe ser decisivo y mortal, dirigido con la precisión de un cirujano. Para ello nada más vital que conocer los planes del enemigo, pero la Gran Cifra de París se resiste a los aliados. La única esperanza es interceptar un mensaje clave en cualquiera de los peligrosos caminos de España.

Soplan vientos de cambio en la guerra peninsular. Tras la victoria aliada en Los Arapiles parece que el sueño de expulsar a los franceses de España está cada vez más cerca. El Grande Armée tiene serios problemas para mantener la coordinación, tanto por las disputas entre sus generales como por el acoso continuo de los guerrilleros sobre los correos franceses. Numerosos e importantes documentos estratégicos han caído en manos de los aliados gracias a estas acciones. Para romper los códigos empleados en estas cartas el ejército inglés ha formado los Army Guides, al mando del Coronel George Scovell. Estos grupos de las nacionalidades más heterogéneas tienen como misión interceptar y descifrar las comunicaciones del enemigo. Su tarea se ha demostrado vital en numerosas ocasiones pero ahora se enfrentan con un nuevo escollo. Durante todo el año el ejército francés ha estado usando un nuevo código que se resiste a cualquier intento de descifrar. Este código, ya bautizado como La Gran Cifra de París, supone un severo quebradero de cabeza para el equipo de Scovell. Sin embargo una información de un confidente podría conducir a una pista vital para romper la pertinaz clave.

Los personajes son miembros del Army Guides de nacionalidad española. Por lo menos dos son expertos en criptografía (deberían tener la Maniobra especial correspondiente y la leerse el artículo del mismo nombre: ver Métodos de Criptografía) y el resto son personal de apoyo (combatientes, incursores, espías...) Tiene por misión ir a Lerma a responder al comunicado de Leandro Ganímedes, un relojero de mediana edad y que trabaja para los franceses arreglando sus relojes. Tiene acceso al Alto Mando francés que se encarga de organizar los correos de la zona. Por lo visto ha conseguido algo valiosísimo, un trozo de La Gran Cifra con su equivalente descifrado. Mandó un mensaje cifrado hace unos días y los personajes deben contactar con él y recoger el texto para llevárselo al coronel Scovell.

Podrán escoger su propia cobertura, dotándoles de documentación falsa. Solo les podrán suministrar una identidad. Los personajes serán desembarcados en una cala en Oviedo y deberán viajar hasta Lerma por sus medios. Cuentan con 10.000 reales acuñados por Jose I.

Comienzan las pesquisas.

Al llegar a Lerma verán que Leandro ha desaparecido de la pensión que ocupaba. Se trata de un edificio de cinco plantas, en cuya planta baja vive el propietario que alquila las viviendas. Hay dos por cada planta, que constan de un pequeño recibidor, un aseo y un dormitorio bastante grande que tiene una mesa de despacho. El mobiliario, como se

puede comprender, es bastante tosco, y, en el caso de las habitaciones de Leandro, bastante austero. Apenas hay equipaje y los únicos enseres personales son instrumentos de barbería en el aseo y unos pocos libros en un estante en el dormitorio. Los personajes pueden conseguir hasta dos viviendas en la misma pensión. Si consiguen entrar en las habitaciones de Leandro o se ganan al casero (Un tal Ramiro Ibabe) descubrirán que Leandro habrá dejado una nota aparentemente inocente en un lugar bien visible comunicando al casero que faltarán por unos días, ya que ha recibido informes de una enfermedad en la familia. Si se examina la nota un ojo entrenado (ver el artículo de Criptografía) podrá descubrir que en ella se ha escrito algo con tinta simpática de agalla. Tratándola con vitriolo verán una serie de cifras aparentemente inconexas. La cruda realidad es que Leandro se ha visto acosado por agentes del ejército francés, al mando el capitán Lacroix, quien, tras describir la desaparición del legajo está investigando a todo el personal que ha podido tener acceso a ella. Comienza así una carrera contra reloj en la que los personajes deberán seguir las pistas que Leandro les ha dejado mientras los agentes de Lacroix van cerrando el cerco. Por tanto, aunque la aventura es un tanto lineal, es labor del DJ ir introduciendo encuentros con los agentes franceses, primero simples tomas de contacto, limitándose a seguir a los personajes al principio para desembocar quizá en un enfrentamiento abierto en un callejón oscuro en mitad de la noche. En definitiva es fundamental transmitir la sensación a los personajes de que se les acaba el tiempo pero que deben tener cuidado con no dejar demasiadas pistas de sus investigaciones. Si cometen alguna imprudencia, como por ejemplo quemar la casa de Leandro para no dejar pistas, los franceses se les echarán encima.

La primera de las pistas, es, obviamente, la serie de cifras que aparecen en la nota dejada por Leandro. Si los personajes andan un poco espesos una tirada de logicax3 (que puede ser modificada por Criptografía) permite identificar las cifras como un código encriptado usando correspondencia tipográfica. Deben pues, encontrar el libro empleado que, a todas luces, debe estar en las habitaciones de Leandro. Hay tres libros bastante comunes entre las escasas pertenencias de Leandro, una edición bastante común del Quijote, una Biblia editada en Toledo y una obra de teatro de Isidro Maiquez. Alguien con mucha perspicacia (tirada de Observación con +1GD) puede descubrir que el Quijote ha sido usado hace poco.

Realizando el correspondiente descriptado, obtendrán el siguiente mensaje: "Problemas. Creo estoy sobre vigilancia. Debo desaparecer. Contactar con Isabel, la prostituta. Dejaré mensaje"

Husmeando en callejones oscuros

Encontrar a Isabel no es tarea fácil, aunque tampoco imposible. Si las tiradas de Chusma y Canalla resultan fallidas siempre pueden usar alguna habilidad de Influencia. Isabel ejerce su profesión no muy lejos de la casa de Leandro. Alguna vez le ha ofrecido sus servicios a concienzudo relojero y de vez en cuando le hace recados y le limpia la casa (la vida está muy dura en estos tiempos de guerra y cualquier trabajillo es bueno). Los franceses han estado ya con ella. La retuvieron un rato y le hicieron un par de vagas preguntas, pero ella no dijo nada. Está más preocupada por Leandro que asustada. Les entregará el mensaje que Leandro le entregó esa mañana de madrugada el cual es un galimatías de letras que ella no comprende.

Si los personajes no consiguen dar con Isabel siempre pueden ser abordados en un callejón oscuro por un par de agentes franceses de paisano. Es de esperar que los intenten captura con vida, de tal forma que les puedan decir que Isabel está bajo vigilancia por sus relaciones con Leandro. No saben dónde está el pobre relojero.

De una forma o de otra los personajes habrán llegado esa noche a la siguiente pista. Al igual que con la correspondencia, a los personajes no les costaría deducir que se encuentran delante de un cifrado por sustitución de Vinegère. La palabra clave es QUIJOTE. Pueden deducirla de primeras o intentar romper el código. Como la prisa aprieta los personajes pueden trabajar en paralelo y hacer una tirada cada medio día. El primer éxito les permitirá saber que la palabra clave tiene 7 letras y una de ellas es la J. Cada éxito les proporcionará una letra más, pero sin ordenar. Los personajes tienen esa noche y todo el día siguiente para descifrar la clave o perder la siguiente pista, ya que saldrá en el periódico del día siguiente, como se deduce de leer la frase obtenida:

"escondido papel en lugar seguro contactaré por prensa siete por siete pulgadas"

Un perrillo llamado París.

Al día siguiente el periódico publica un tablero con una jugada de ajedrez de Don Quijote para El Coronel. Leandro ha mandado su último mensaje empleando el método de la rejuela. Si se pasa el tablero a un papel de siete por siete pulgadas se tendrá un damero de codificación, que al agujerear las casillas ocupadas por las piezas se convertirá en una rejuela. Al mismo tiempo y en algún momento durante la madrugada han aparecido por la zona de la casa de huéspedes una serie de carteles manuscritos en cuartilla siete por siete en las que se da cuenta de un perrillo extraviado llamado París. Si cuadran la cuartilla con el damero de ajedrez verán un mensaje que dice "Granja el Abanillo" Es una granja abandonada a las afueras de Lerma. Allí, escondido en la caseta del perro, está la copia de la cifra. Por cierto, que Leandro será capturado por los franceses la noche después de que sea publicado la jugada de ajedrez.

Según cuando resuelvan este último enigma, podrán encontrar la Cifra sin problemas si van el tercer día por la mañana o a una granja ocupada por media docena de franceses de paisano que se dedican a torturar a Leandro en la casa principal mientras rebuscan intentando encontrar la ansiada Cifra de París.

Dramantis Personae

Agente francés de paisano.

Características

Cuerpo 5
Destreza 5
Instinto 6
Inteligencia 5
Presencia 4
Nivel social 5

Habilidades

Sigilo 12
Pelea (cuchillo) 14
Arma corta (pistola) 14
Observación 15
Correr 15
Supervivencia 12

Capacidades

Puntos de vida 15
Entereza 14
Ajuste por fuerza +0
Alerta 18
Andar, Marchar, Correr, Esprintar 3/10/15/20
Duración Marchar, Correr Esprintar 50/50/5
Carga 35
Esquivar 15
Iniciativa 5,5
Resistir dolor 2
Umbral Mortal 5