

OPERACIÓN AGAIMBO

El 23 de febrero de 1942 un bombardero B-17E fue derribado en Papúa Nueva Guinea y se estrelló en el pantano de Agaimbo. Su misión era la de bombardear la fortaleza japonesa de Rabaul en Nueva Bretaña. Los informes oficiales del ejército de los Estados Unidos describían como tardaron 6 semanas en cruzar la selva y poder ser rescatados.

Esta es la historia de los supervivientes y de los hombres enviados a rescatarlos.

30 de Marzo de 1942 Centro de mando del Estado Mayor Conjunto Combinado, área del Sudoeste del Pacífico. Despacho del Comandante Supremo Aliado, el General Douglas MacArthur.



General MacArthur

Los personajes jugadores son reunidos ante el General MacArthur, el cual los recibe con su inconfundible pipa y un gesto de preocupación. En su mano izquierda sujeta una carpeta en la que puede leerse “Confidencial”. Ordenará a los Pjs que tomen asiento y durante unos segundos seguirá fumando en pipa hasta que les de la espalda y cruza las manos por detrás de su espalda, mientras les dice entre gruñidos.

“Caballeros, hemos venido hasta aquí para ganar esta maldita guerra y patear algunos traseros amarillos. No entiendo por que los políticos de Washington quieren ponerme las cosas tan difíciles en mi primer día. Se preguntaran porque están aquí, incluso, qué quiere el ejército de mi. Bien, es sencillo. Han sido seleccionados para realizar una misión de rescate en el corazón de Papúa Nueva Guinea.”

Estos son los pormenores de la misión y la información que necesitan conocer:

- El 23 de febrero, un B-17E fue derribado en Papúa Nueva Guinea. Su misión: Bombardear una base japonesa.

- Un vuelo de reconocimiento de la marina, cree haber visto el fuselaje del Lady Marmalade cerca del pantano de Agaimbo.
- Han pasado cinco semanas desde que perdimos contacto con la misión, pero parece ser insuficiente para convencer al senado, especialmente cuando uno de los tripulantes era hijo de un importante contribuyente del partido demócrata.
- Su misión: encontrar a todos los supervivientes y traerlos a casa. Si lo consiguen se habrán ganado el derecho de regresar con sus familias.
- Un transporte les espera para llevarles hasta la zona. Ese lugar es selva inexplorada y es posible que se encuentren con resistencia japonesa. Estamos convencidos que sus habilidades combinadas contribuirán al éxito de esta misión.
- Inteligencia militar no tiene muchos datos sobre la isla y sólo se pudo confirmar el lugar del aterrizaje forzoso al triangular la última llamada de socorro y el plan de vuelo de la misión. El bombardero se encuentra en algún lugar del pantano Agaimbo en la región de Oro, cerca de la costa sur de la isla.

Información sobre la isla:

Clima tropical, con un monzón noroccidental de diciembre a marzo y suroriental de mayo a octubre. Hay pequeñas variaciones de temperatura durante estas épocas.

El terreno es montañoso y con bosques densos. En la costa, el terreno es más llano y no hay una vegetación tan densa.

Escena 1

Los jugadores son escoltados hasta un B-17E que es escoltado por dos aviones de combate. Cuando salen de la base, a los pocos minutos son avistados por una patrulla de Zeros y empezará un combate aéreo.



Hay cinco cazas A6M2 Zero que atacan al grupo de Pjs y buscaran encarecidamente derribar sus aviones, hasta el punto de sacrificarse si es necesario.

A6M2 Zero (x5)

CA: 20

PV: 50

Tirada salvación: For +2/Ref +2/ Vol 0

Impacto: +2

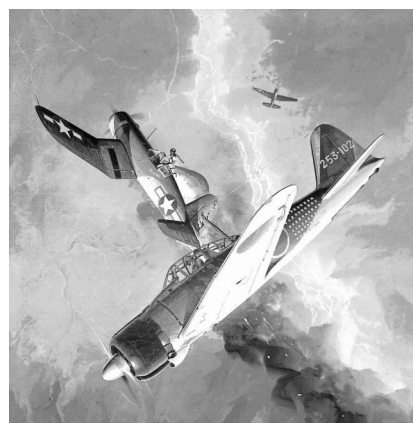
Competencia: +2

Armas: Ametralladoras **Daño:** 1d10 x bala (máx. 5)

Munición: 50/100

Recarga: 500

Independientemente si los derriban o no, llegará el momento en que se encenderá la luz verde y deberán saltar por el compartimiento de bombas al interior de la selva.



Cada jugador debe superar una CD-15 en Reflejos para saltar del bombardero y caer todos en una zona agrupada. El fallo implica alejarse del grupo varios kilómetros y sin poder ubicar su posición.

Una vez en la selva deberán encontrar el lugar donde cayó el B-17E. Si todos han superado con éxito el descenso en paracaídas, el jugador/a que interprete a la Buscador/a de tesoros o al Combatiente, deberá realizar una prueba de rastrear con una CD-17 que aumentará en un +1 por cada jugador que fallara anteriormente el control.

El éxito permitirá a los jugadores encontrar los primeros restos del avión y el rastro principal que los llevará hasta su primer destino.

Escena 2

Después de andar durante bastante tiempo bajo una humedad abrumadora y con lluvia intermitente, alcanzaran su destino. El avión esta en bastante mal estado. Hay varios impactos en el fuselaje, pero ni rastro de los cuerpos de sus tripulantes, aunque hay bastante sangre en los puestos de artillero.

Si realizan una prueba de rastreo CD-15 podrán ver que hay marcas en el suelo que permiten entrever que varios cuerpos fueron arrastrados al exterior. No muy lejos del avión encontraran tres tumbas con una chapa identificativa cada uno. Las tumbas son de los dos pilotos y del artillero de popa. Hay más rastros, pero estos se pierden entre la vegetación. Las pisadas se pierden al adentrarse en la selva y por otro lado la lluvia no ayuda a mantener un rastro fiable, así que desaparecen una vez se introducen en las aguas del pantano.

Agaimbo es uno de los pantanos más grandes del mundo y eso implica que hay muchos peligros, pero además esconde muchos secretos. Esta región, ha día de hoy, sigue siendo uno de los lugares más inhóspitos del planeta y sigue sin ser explorado en su totalidad. Además, recibe el nombre de una tribu de enanos que habito el lugar, pero que llevan siglos desaparecidos.

Pueden toparse con algún que otro cocodrilo o cocodrilo gigante.

Cocodrilo Nivel 2

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15	10	13	2	10	5

FOR +2 REF +0 VOL +0

Iniciativa: +2 Movimiento: 10

CA: 12 PG: 26

Atq. Mordisco 2m, 1d10+2 P (Atrapador)

Talento: Contener respiración, Nadar.

Cocodrilo gigante Nivel 5

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
-----	-----	-----	-----	-----	-----

21	9	17	2	10	7
----	---	----	---	----	---

FOR +5 REF +0 VOL +0

Iniciativa: -1 Movimiento: 14 CA: 14 PG: 85

Atq. Mordisco 2m, 3d10+5 P (Atrapador)

Talento: Contener respiración, Nadar, Multiataque 2 Mordiscos.

Ambiente: el pantano tiene un aire tenebroso, lleno de ruidos desconocidos y extraños, incluso para el PJ con el arquetipo de Profesor, el lugar le parecerá de otro mundo. El aspecto del lugar pasa de zonas llanas sin apenas vegetación a la mismísima selva. También es una zona con cierta actividad volcánica, permitiendo añadir al ambiente olor de azufre, cierta neblina en el lugar, charcos de alquitrán, etc.

Nota: Esta escena es descriptiva, busca situar a los jugadores/as en el entorno, así que debes medir el tiempo de ella. Si es muy largo, puedes aburrirles y si es muy corto puede que no terminen de meterse en el entorno.



Detalles: Añade de vez en cuando la descripción de alguna roca inusual que al ser comprobada confirma la sospecha de haber sido trabajada a mano y poco a poco que se encuentren elaboraciones mejor conservadas, hasta llegar a una ciudad perdida. Para que no se sientan desorientados, puedes introducir un camino de semillas dejado por los supervivientes: un cigarro roto sin encender, un trozo de tela, un encendedor o similares. Pero sin que se encuentren huellas claras en el suelo y si alguno de los jugadores/as pregunta el motivo o se interesa por ello, puede realizar una prueba de rastreo con un CD-20 para confirmar que son un grupo numeroso. La mayoría van calzados y por la profundidad y la distancia entre las zancadas, son gente de poca estatura y peso. Por otra parte, las señales dejadas por los soldados desaparecidos indican que han sido capturados por alguien y llevados a cuestas o atados de alguna forma. La ruta que toman las pisadas lleva a la región interior del pantano.



Escena 3

Después de seguir el rastro durante un par de días, llegan a una extraña región del pantano, con aspecto de lodazal burbujeante por la acción volcánica de la isla. Hay sumideros de vapor por todos lados y los restos de una antigua civilización ya extinta van aumentando a medida que se adentran en la extraña región pantanosa.

Llegados a este punto, los jugadores/as pueden deducir que hay algún tipo de tribu en la región y que seguramente han capturado a la tripulación del Lady Marmalede.

Si deciden moverse sigilosamente deberás realizar confrontaciones entre los guardias y las técnicas de infiltración de los jugadores/as. Como mínimo deberían realizar tres pruebas de sigilo. Si fallan cualquiera de los controles, serán descubiertos por un grupo de cinco indígenas y se iniciará un combate. Si usan las armas de fuego alertarán a toda la ciudad, pero si no los eliminan en cuatro asaltos, también darán la voz de alarma con unos silbatos hechos con bambú. De ser así, la ciudad entera se pondrá en alerta y saldrán decenas de patrullas para registrar la zona y los personajes deberán superar seis pruebas de sigilo de forma individual con una CD-18. El fallo implica su captura y ser trasladados a una celda común en el interior del zigurat que se describe más adelante. Allí se encontrará con los supervivientes del Lady Marmalade.

Hombres de la tribu. Nivel 2 (5 indígenas)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	16	13	10	15	9

FOR +2 REF +3 VOL +0

Iniciativa: +3 Movimiento: 10

CA: 13 PG: 24

Armas

Jabalina Dñ 1d6 – [Arrojadiza 12/48]

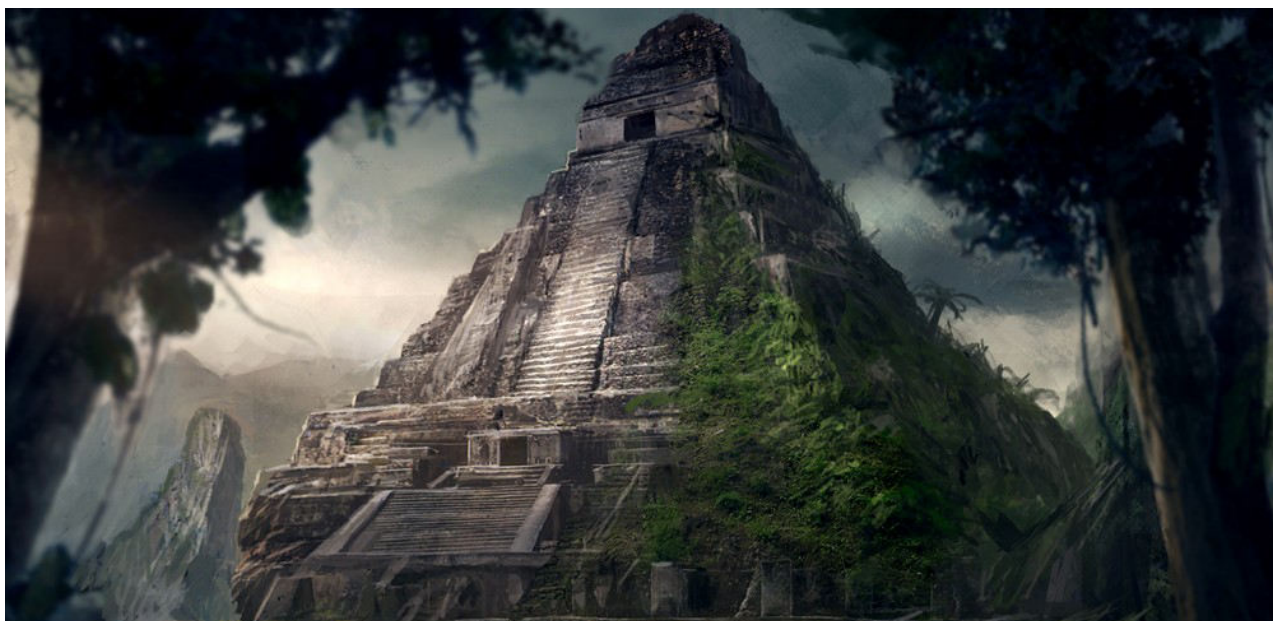
Zarpas Dñ 1d4 – [Veneno 2d6]



A medida que consigan avanzar, se introducirán en una antigua ciudad cubierta de barro y vegetación. La selva hace tiempo que oculto los edificios y su antiguo resplendor se perdió hace siglos. Las estructuras tienen rasgos orientales, parecidos a los templos hindúes, aunque se encuentran en muy mal estado, exceptuando un gran zigurat que se encuentra en el centro de la ciudad y en el que todas las calles terminan.

Hay muchas hogueras encendidas, se pueden ver esparcidas por toda la ciudad. Muchas de ellas iluminan el interior de antiguas casas derruidas por el paso del tiempo y de la furia de los elementos.

Moverse por la ciudad debería ser una tarea normal (CD-15 en Destreza), debido a los muchos lugares que hay para esconderse, excepto si fueron descubiertos anteriormente, en cuyo caso la prueba para no ser detectado es CD-20. Los indígenas patrullan en grupos de cinco guerreros y si descubren a los Pjs intentarán capturarlos. Cada 10 asaltos llegará un nuevo grupo de guerreros que patrullaban una calle cercana.



Escena 4

Llegando al zigurat. Supongamos que no han sido descubiertos, que han superado todas las pruebas de sigilo y llegan a la gran estructura del templo.

Hay varias escaleras que suben a la parte principal del templo y que pueden verse a cierta distancia, pero a medida que los Pjs se acerquen, podrán ver túneles que se adentran en el subsuelo y vierten el contenido del pantano a su interior o eso parecerá. Si se acercan lo suficiente, podrán comprobar que es la misma pirámide la que genera las aguas pantanosas y además, podrán escuchar los gritos de hombres y mujeres que surgen de la pared sur de la estructura, así como percibir una extraña sensación de frío antinatural que emana de ella.

Hay cuatro guardias que vigilan la entrada principal, la cual se encuentra en la parte más alta de la pirámide. Para llegar a ella sin ser vistos pueden realizar pruebas de sigilo con un CD-20. También pueden intentar subir por la zona cubierta de vegetación, pero allí hay muchas zarzas y la humedad dificulta la ascensión, requiere una CD-15 para escalarla, que llega a CD-18 si además no quieren ser detectados, aún así es más fácil que subir por la escalera principal, donde apenas hay lugar para esconderse si les detectan.

Si deciden subir por la pared cubierta de vegetación, podrán ver los respiraderos y el lugar donde se encuentran los prisioneros, que no es otro que el último nivel de la pirámide. Por otra parte, si deciden acceder por la escalera principal, no podrán ver donde se encuentran los prisioneros y difícilmente tendrán el factor sorpresa con los guardias.

Escena 4-B – Si son prisioneros.

Si los Pjs han sido capturados, podrán ver el interior de la pirámide y parte de su configuración. Los indígenas los llevarán por las escaleras circulares hasta la zona de las celdas, aún así podrán ver las puertas de las habitaciones y las losas que separan las distintas secciones de la torre.

Otra cosa que es importante, podrán ver los frescos que hay en las paredes. Algunos tienen miles de años y describen como eran como pueblo. Si hay algún personaje con el arquetipo de profesor/a, podrá averiguar varias cosas de ellos. Siempre que supere un CD-18 en Inteligencia o use alguno de sus Talentos, como por ejemplo “Lo leí en un libro”.



- Se llaman “Hombres de barro”
- Tienen más de 6000 años de antigüedad y antaño fueron un gran pueblo, hasta la llegada de un cataclismo o un mal lejano.
- El mal que casi los destruyó, los esclavizó de alguna forma y les obligó a construirle una pirámide. Por lo que dicen los textos, aquello que mora en las tinieblas se alimenta de las energías de los seres vivos y con ellas expande su dominio. El pantano es la representación física de esa expansión.
- Hace siglos, uno de ellos combatió al mal y casi lo destruyó. Durante cien años fueron libres de su dominación, hasta que llegaron los hombres caballo y les arrebataron su piedra sagrada que encerraba el mal.
- Los hombres caballo llegaron en una casa de madera sin techo que navegó hasta el interior del pantano. Eran seres poderosos que invocaban al trueno y cuyas pieles eran duras como la roca. Algunos de los hombres de barro pensaron que los salvarían, pero no fue así. Por eso dejaron escrito en los

muros que los futuros hombres de barro debían desconfiar de todo aquello llegado desde el exterior y ser entregados a la oscuridad.

No hay más información, los muros están en muy mal estado y las pinturas apenas son unos garabatos. Eres libre de regular el flujo de información de la que disponen.

Una vez leído este trozo o parte de él, llegaran a la celda, donde serán encarcelados con el resto de tripulantes.

Hay cinco supervivientes de los diez que componían la tripulación. Entre los supervivientes se encuentra el niño rico, es el artillero/mecánico, un chaval de veinte y pocos años, al que todos llaman Harvard porque cursó sus estudios de ingeniería allí antes de alistarse como voluntario en la Fuerza Aérea.

El soldado de mayor rango es el Sargento Grenway, durante el ataque controlaba la torreta inferior y salió de ella durante el aterrizaje, salvándose de milagro. Explicará a los Pjs como fueron derribados por un escuadrón de cazas que les perseguían. Habían bombardeado la base de Rabaul y parece ser que los japoneses no estaban muy contentos con ellos. El piloto intentó aterrizar en el pantano, pero el morro se clavó en el lodazal y aplastó la cabina. Murieron en el acto y los enterraron en un montículo de tierra seca, no muy lejos de donde aterrizaron. Recogieron todo lo que pudieron del avión y se pusieron en marcha. Se perdieron en el pantano y llegaron hasta una zona en la que aparecieron los primeros cocodrilos de agua salada, sabían que se acercaban al mar y quizás a su salvación. Entonces se encontraron con algo muy extraño, era un barco muy antiguo. Según el soldado “Harvard” se trata de un galeón español, ya que pudo ver el nombre del barco “El secreto de Elena”. Este no sabe como pudo llegar tan lejos y cuando iban a investigar su contenido, los capturaron los indígenas y los llevaron hasta la ciudad. Llevan días encerrados, sin apenas comer y lo peor, se llevaron a dos de ellos. No saben donde los llevaron, pero escucharon sus gritos y saben que están muertos. Cuando el último de ellos gritó, la torre tembló y un rugido emergió de las entrañas de la pirámide. Saben que hay algo malvado encerrada en ella y los indígenas lo alimentan para que abandone la torre y salga al exterior.

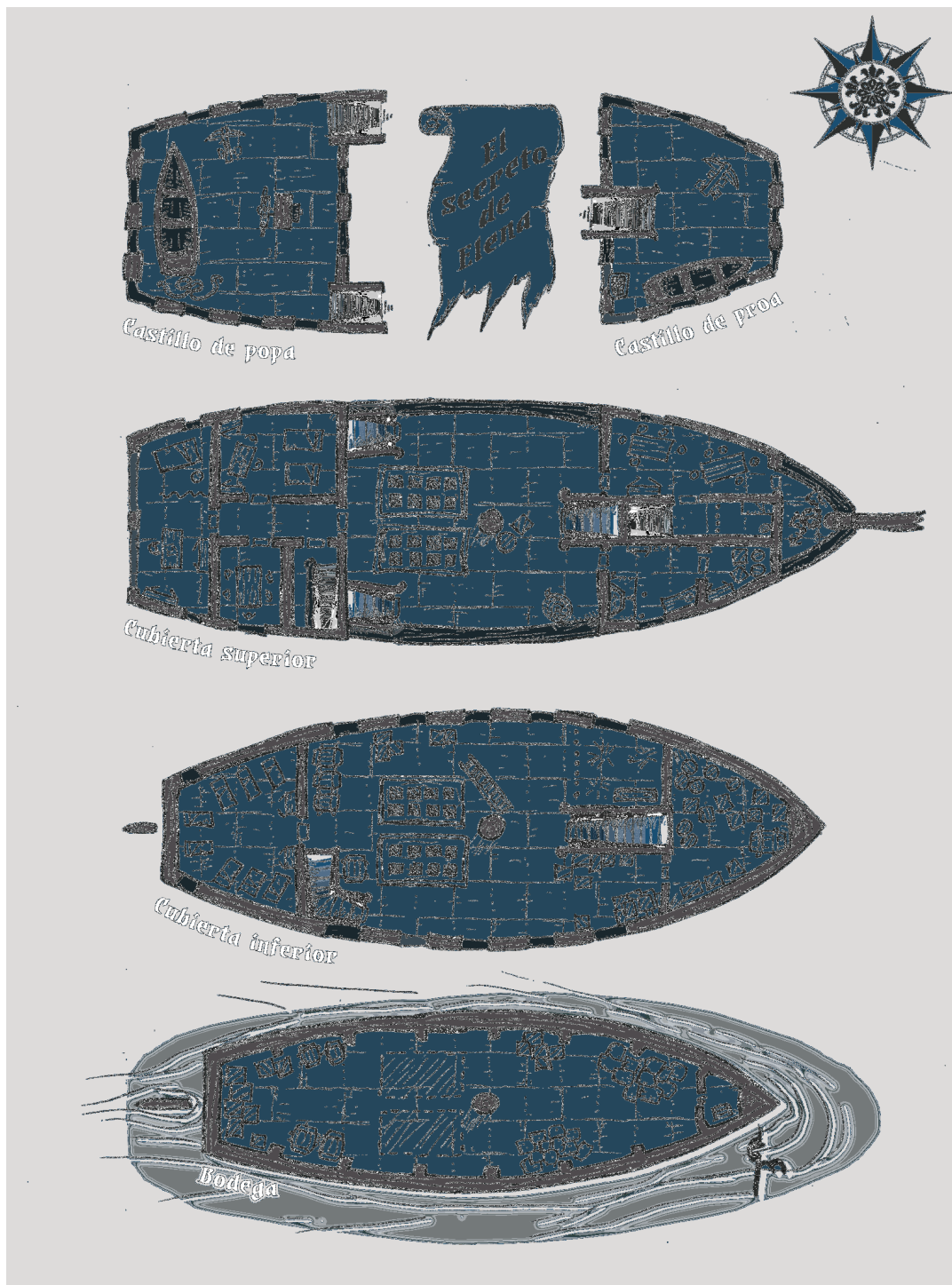
Escena 5

¿Huir o luchar? Los Pjs todavía no saben que hay encerrado en esa pirámide, pero sea lo que sea, no es nada bueno. Pueden huir o pueden intentar encerrar a la criatura que se encuentra atrapada en algún lugar de la pirámide. Hagan lo que hagan, su primer reto es el mismo: salir de la celda.

La celda no es gran cosa, los barrotes son de bambú y pueden romperse fácilmente, el problema radica como siempre en los guardias. Hay sólo dos, pero ante cualquier intento de huida darán la alarma con un cuerno que llevan consigo. Deberán intentar alguna cosa para engañarles y para hacerlo deberían trabajar en equipo. Es el momento de usar sus talentos, especialmente si hay algún personaje “Saqueador/a de tumbas” o “Profesor”, ya que cualquiera de los dos puede intentar engañarlos o convencerlos para que los liberen.



Una vez han salido de la celda, deberán elegir. Huir o ir a por el barco, para encontrar esa extraña piedra que encerró al mal que habita en la pirámide. Queda a discreción de los jugadores/as, pero si marchan, esa acción debería tener consecuencias en un futuro no muy lejano. Quizás diez o quince años más adelante toda Papúa Nueva Guinea ha sido devorada por el pantano y la criatura pueda romper el velo que separa su realidad de la nuestra.



Si deciden ir hasta el galeón español, los supervivientes del avión los guiarán hasta allí, pero no tardarán en descubrir que han huido y se iniciará una partida de caza para capturarlos de nuevo. Los Pjs pueden realizar pruebas de Inteligencia para ocultar su rastro e iniciar una confrontación entre fugitivos y perseguidores. Llegar hasta el barco les llevará un par de horas, así que necesitan ganar dos confrontaciones como mínimo para llegar hasta su destino sin ser descubiertos. Una vez allí, se encontraran con un barco de finales del siglo XVII con el nombre “El secreto de Elena” y que se mantiene intacto, aunque han pasado trescientos años. “El secreto de Elena” es un buque de un solo mástil, de bandera española que se convirtió en la tumba de

cincuenta hombres. Los esqueletos de la tripulación llenan todas las cubiertas del navío y en las inferiores, encontrarán los huesos de los caballos. Si tocan cualquiera de los cuerpos, estos se transformarán en polvo, como un claro ejemplo del tiempo que llevan atrapados en el pantano.

Castillo de popa: Hay dos balistas en perfecto estado, con una caja llena de proyectiles, veinte en total. También es el lugar donde se localiza el timón y parece que funciona.

Castillo de proa: Hay otra balista con veinte proyectiles listos para ser usados. También hay un bote con una pequeña vela, en caso de naufragio.

Cubierta superior: Donde se encuentran los dormitorios de los principales oficiales del buque, así como el del capitán, en la cual encontraran una pistola del siglo XVI, algo de pólvora y diez proyectiles. También podrán encontrar el libro de bitácora que contiene sus anotaciones. En la cubierta hay tres accesos para bajar a la cubierta inferior, dos de ellos se encuentran en la sección de popa y el tercero en la proa.

Puedes descargar las hojas del bitácora desde los siguientes enlaces:

1. https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeTTc0NjdKcWhJcXM/view?usp=sharing
2. https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBebFdGbDlMaS1LZEE/view?usp=sharing
3. https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeN01GMjVZcWl3TEE/view?usp=sharing

Cubierta inferior: Lugar donde guardaban la mayor parte del cargamento de licor de bambú y un centenar de cajas cuyo contenido se echo a perder hace mucho. Esta cubierta es además el dormitorio de la tripulación y en sus cofres todavía pueden encontrar algunos objetos de valor si superan una prueba de Sabiduría con un CD-18.

- Escondidos en uno de los cofres hay un par de “dobloones de cuatro”.
- Oculto en un tablón del suelo hay un mosquete con una veintena de balas y pólvora suficiente.
 - Mosquete: Daño 2d6 [A dos manos] [Munición 16/24] [Recarga 1]
 - 2 machetes: Daño 1d6 [Ligera]

Bodega: Decenas de cajas rotas ocupan casi la totalidad de la bodega. La mayoría llevaban comida, pero los gusanos y otras criaturas del pantano dieron buena cuenta de ella hace siglos. No hay nada interesante, excepto una sección de la bodega con un muro falso que esconde la habitación secreta en la cual el capitán escondió la esmeralda que había arrebatado a los indígenas y que describe en su bitácora. El

tamaño de la esmeralda es tan grande como un melón y emite una luz cálida de tonalidad verde. El cofre pero, tiene una trampa, aquel que manipule la cerradura o rompa la caja, liberará una aguja con un potente veneno. Por suerte, el veneno dejó de ser efectivo hace mucho y el Pj que abra el cofre solo recibirá daño por el dardo. Detectar y desactivar la trampa tiene una CD-17, el fallo implica sufrir 1d4 puntos de daño. El gas que libera la caja, por si alguien la rompe, también es inocuo y solo producirá un leve picor que les reducirá en -1 las tiradas de ataque durante los siguientes diez minutos.

Escena 6

Cuando los Pjs obtengan la joya llegaran los hombres de barro. Una veintena en total que atacaran el barco con lanzas y piedras. Cuando los derrotan, si es que lo hacen, podrán decidir si huyen o corren el riesgo de devolver la piedra para evitar que aquello que mora en las profundidades de la pirámide salga al exterior.

Escena 7

Si deciden regresar, deberán infiltrarse de nuevo en la ciudad, pero ahora será algo más fácil, ya que esta casi desierta. Todo el mundo los esta buscando en el pantano y apenas quedan guardias, así sólo deberán superar una prueba de CD-15 para acceder a la pirámide y llevar la esmeralda hasta la sección más profunda del zigurat.

Durante el camino se encontraran varias dificultades como las grandes losas de piedra que separan las estancias que llevan al pozo donde se encuentra la extraña criatura. Abrir las puertas por la fuerza, requiere una prueba de Fuerza con un CD-24 o de Inteligencia para abrir el mecanismo con un CD-18.

Cuando lleguen al pozo, se encontrarán con un Kraken, como el que aparecen en las leyendas e historias de marineros. Difícilmente lo derrotaran, pero si uno de los personajes consigue depositar la esmeralda en el antiguo pedestal del que fue robada, todo volverá a la normalidad. La magia de la piedra cerrará el lugar y con él, a la criatura que intentaba romper el velo entre dimensiones.



Luxathor Kraken Nivel 5

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26	16	25	5	8	2

FOR +8 REF +3 VOL -1

Iniciativa: +3

Movimiento: 10

CA: 20

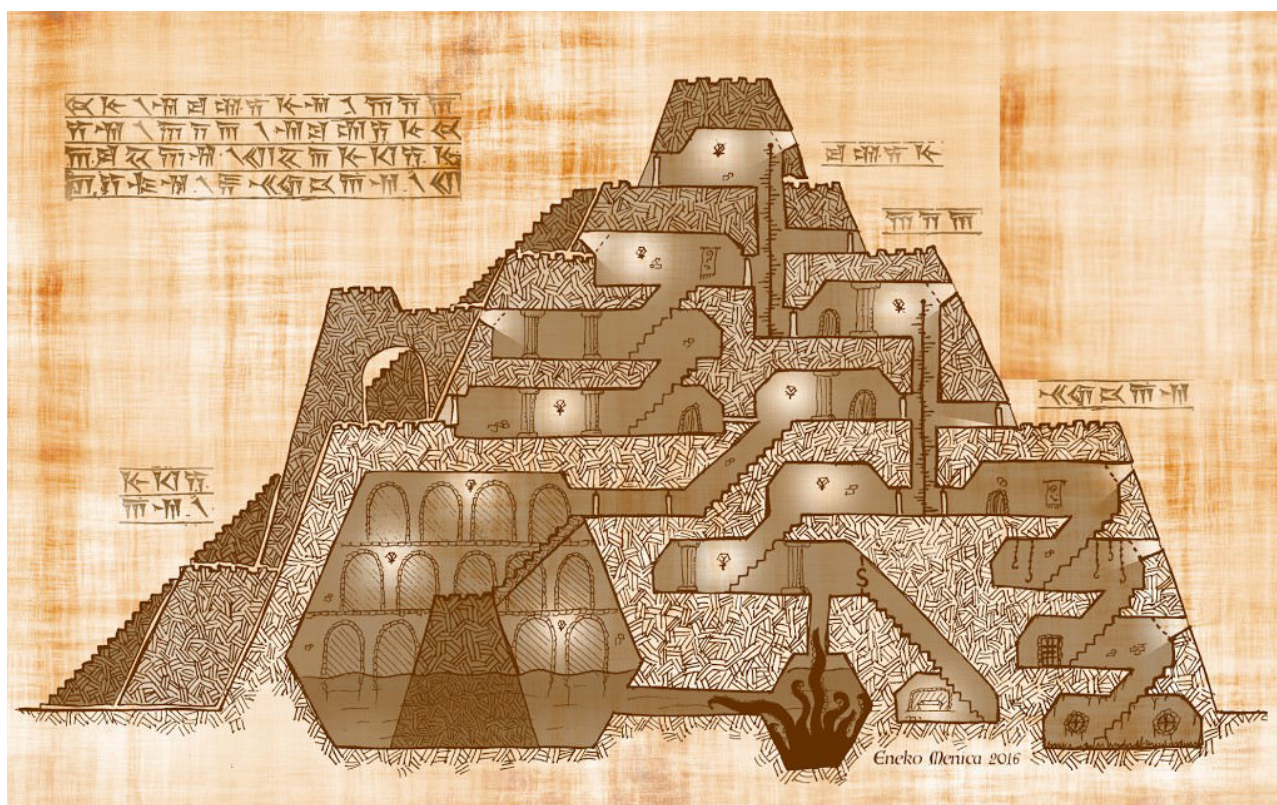
PG: 150

Armas

Tentáculos Dñ 4d10 – [Atrapador]

Talentos

Nadar, Múltiple x4, Anfibio, Sensibilidad a la luz.



Zigurat de Luxathor

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Eneko Menica el trabajo que hace de forma desinteresada y que comparte. Sin sus mapas ninguna de las partidas de Aventura! tendrían el mismo sabor. ¡Gracias Eneko!