

FHÜRER BOT

1. AGENCIA:

a. **Misión:** Recientemente la empresa de nombre “Metal & Soluciones S.A.” ha sido vinculada a una trama de envergadura mundial, no se conoce con seguridad hasta qué punto colabora en ese fin. –Debéis averiguar que traman, recopilar datos. Boicotear su progreso y si están realmente son una amenaza volar las instalaciones por los aires.

2. SITUACIÓN:

a. **Polígono industrial “Andorra la Vella”:** A partir del 1995 ha ido perdiendo las subvenciones del estado Andorrano para fomento de la actividad industrial, las empresas se han ido reduciendo hasta no quedar ninguna.

b. **La razón aparente de la empresa “Metal & Soluciones S.A.”:**

i. **Opinión pública:** Para la sociedad Andorrana la empresa tienen potencial, gran número de fortunas privadas tienen mucho dinero invertido en ella, si las investigaciones prosperan podría fomentar la creación de nuevas empresas en la zona. Por ello tienen total independencia para poner seguridad privada fuertemente armada, además de tener privilegios con el estado de Andorra.

ii. **Investigación y desarrollo:** La empresa se dedica al diseño de prótesis inteligentes y el descubrimiento de nuevos materiales.

c. **Empresa “Metal & Soluciones S.A.”:** Esta empresa se interesó por las instalaciones del polígono Andorrano en 2003, cuando la última empresa había abandonó el polígono industrial de “Andorra la Vella”.

i. **Horarios:** 8:00 a 20:00.

ii. **Entrada:** Cubierta por tres guardias, con la indumentaria de una empresa de seguridad privada de origen alemán, todos armados con semi-automáticas.

iii. **Edificio de oficinas:** Tres pisos, con ventanales enormes en todas las paredes con excepción de la pared que da a la entrada del complejo, en ellas se observan despachos, habitaciones repletas de ordenadores y alguna sala de reuniones.

iv. **Nave industrial:** Un enorme rectángulo de un único piso, destinado como taller y almacén, la posición de su lado estrecho es paralelo a la entrada, a unos 15 metros de esta última. Uno de sus lados largos está orientado a las oficinas, entre ellos queda un modesto parquin, destinado para vehículos de empleados y para el paso de los camiones. En esa misma pared alrededor de un metro del suelo hay cuatro huecos con el propósito de facilitar la descarga de los camiones al interior de la nave. En esa misma pared, en la parte más cercana a la entrada del complejo levantan del suelo 5 escalones que llevan a una puerta metálica cerrada: es la entrada a las oficinas del taller, donde se encuentran los baños, el despacho del jefe de taller y una sala de reuniones: generalmente utilizada por los trabajadores como comedero.

d. **Los trabajadores:** Los trabajadores que se sitúan en las oficinas y el taller no tienen conocimiento de los proyectos que se desarrollan en los pisos subterráneos.

i. **Científicos:** Generalmente en las oficinas, si alguno estuviera en la nave del taller se ría para probar algún prototipo. Diferenciados por una bata blanca cuando están fuera de las oficinas.

ii. **Técnicos:** Son los técnicos que operan en las máquinas situadas en el taller, todos los operarios tienen un buzo azul.

iii. **Seguridad en la puerta de entrada:** Vestidos con uniforme de empresa de seguridad privada.

iv. **Turnos de los trabajadores:** Aparentemente la empresa funciona como otra cualquiera, sus empleados vuelven a sus casas para hacer vida normal.

e. **Las mercancías:** Cada día reciben varios camiones cargados de materiales.

i. **Carga:** Según los registros la carga se resume en materiales, piezas mecánicas, placas electrónicas, piezas de recambio de maquinaria...

ii. **Entrada:** Los camiones paran al llegar a la entrada, se les piden la documentación, entonces ceden paso al camión, este se aproxima a la nave, aparca con la parte trasera en una de las entradas y los técnicos descargan el contenido en el taller.

iii. **Salida:** Los camioneros abandonan las instalaciones sin carga.

3. TRABAJO DE CAMPO:

a. **Nave industrial:** (**INDAGAR** dificultad 1) En el interior de la nave, al otro lado de la pared que da a la entrada, se encuentra un acceso protegida por una puerta metálica, orientada al suelo, con una cerradura de calidad.

b. **El subsuelo de la nave industrial:**

i. **Subsuelo planta 1:** El complejo es relativamente pequeño, el lugar es sofocante, la puerta de entrada y dos conductos de ventilación, uno de ellos con un aspa girando pesadamente para renovar el aire del interior. Un largo pasillo que conduce a tres puertas, una de ellas situada en la pared izquierda a unos 12 metros respecto a la entrada, con un cartel que dice "Sala de prototipos biológicos". Al frente de esta puerta otra más con un cartel que dice "Sala de prototipos mecánicos". Por último, al final del pasillo una máquina de café y una verja con la función de puerta que da paso a un montacargas.

a. **"Sala de prototipos biológicos":** En esta sala hay probetas del tamaño de una persona con cuerpos amorfos o partes orgánicas enormes de procedencia irreconocibles bañadas en formol, iluminadas por una tenue luz verde.

b. **"Sala de prototipos mecánicos":** Al fondo de esta sala hay una enorme máquina de la que salen múltiples tubos que acaban clavados en las espadas de 9 siluetas humanoides, el olor a gasolina es pronunciado.

ii. **Subsuelo planta 2:** Cuando el montacargas que lleva a este lugar comienza a bajar no tarda mucho en entrar luz por los huecos de sus paredes. Desde ellos se puede ver el lugar, paredes de hormigón armado en forma cilíndrica rodeando unos 600 metros cuadrados de habitación, en el suelo se puede observar una gran piscina, llena de un líquido verdoso que deja entrever una silueta

en el centro. Alrededor de esta, una docena de máquinas con grandes pantallas, mostrando gráficos a tiempo real de constantes vitales, temperaturas...

c. **Trabajadores infiltrados:** **INDAGAR** (dificultad de 1) entre los trabajadores comunes hay mercenarios, gente preparada, sofisticada e infiltrada, reclutados clandestinamente, con la obligación de guardar las apariencias a cualquier precio.

i. **Especialistas:** Estos son los verdaderos trabajadores de la organización del “Nuevo Orden Mundial”. Todos ellos trabajan con absoluta dedicación en la creación del super soldado, están entrenados en el combate y no dudarán en enfrentarse a cualquiera que se interponga en su camino. Duermen, comen y trabajan en el mismo recinto. Aún así **INDAGAR** (dificultad 2) demuestra que tienen un cambio de turno mensual, el relevo se organiza por la noche, salen la totalidad de los especialistas y entran otros tantos. Estas personas descansan en Valle Verde, un pueblo a escasos 3 kilómetros del polígono industrial.

d. **Las mercancías:** **INDAGAR** (dificultad 1) Cada día reciben varios camiones cargados de materiales.

i. **Carga clandestina:** Entre las cosas que traen hay material farmacéutico, material biológico, químico... que no coinciden con las necesidades de la razón social de la empresa.

ii. **Salida clandestina:** Hay camiones que abandonan las instalaciones cargados de residuos orgánicos y desechos químicos.

e. **Las intenciones ocultas de “Metal & Soluciones S.A.”:** **INDAGAR** (dificultad 1)

i. **Agencia: Nuevo orden mundial:** Una agencia no gubernamental, con el poder de una multinacional corporativa, pretende establecer un nuevo orden en Europa subyugando a todas y cada una de las naciones en una Blitzkrieg.

ii. **Estrategia:** Para ello se ha de valer de un ejército amplio, fiable, devastador y fiel. Debe de salir de la nada, totalmente equipado. Es en la empresa “Metal & Soluciones S.A.” donde se pretende diseñar a estos soldados; usando la más sofisticada de las tecnologías biomecánicas para crear un ejército de cibernéticos.

4. JEFES:

a. **FührerBot:** En 1963 el “Nuevo Orden Mundial” inició los primeros intentos de crear un supersoldado robótico. Al cabo de 20 años habían conseguido diseñar una criatura con una capacidad de matar abrumadora, pero con poca autonomía; necesitaba gran cantidad de combustible para mantenerse operativo por 20 minutos. Además del pequeño inconveniente de que atacaba a todo lo que se movía. Solo se guardó uno de los prototipos, conocido por sus desarrolladores como FührerBot.

i. **Adolfers:** En el proceso de creación del supersoldado fueron muchos los intentos y muchos los fallos. Los científicos se sorprendieron cuando uno de los prototipos inspirado en los canes demostró simpatía, fueron inmediatamente desechado como fallo. Este no fue su final gracias a que los científicos probaban la eficacia de los nuevos prototipos enfrentándolos contra los antiguos, esta práctica les condujo a un descubrimiento alentador. Llegó la hora de utilizar los Adolfers como carne de cañón, para sorpresa de todos, FührerBot no los despedazó, los aceptó. Pronto se

contagiaron de su sed de sangre. Fueron bautizados como Adolfers y a partir de entonces se convirtieron en un complemento del prototipo FührerBot.

b. **Barón rojo:** Militar de profesión, apodado Barón Rojo por su habilidad con los helicópteros de combate, recientemente fichado por “Nuevo Orden Mundial” para dirigir mercenarios.

i. **Especialistas:** El Barón Rojo se encarga de mantener el control de los trabajadores involucrados en la trama del “Nuevo Orden Mundial”.

5. ESCENAS:

a. **Infiltración:** Los jugadores deben conseguir la información guardada en los servidores del edificio destinado a las oficinas.

i. **Con estilo:** Si los jugadores consiguen entrar en las instalaciones valiéndose de **COOL** (dificultad de 1) o **ENGAÑAR** (dificultad de 1) podrán acceder al server de las oficinas y conseguir la información con **INDAGAR** (dificultad de 2). Si cualquiera de las tiradas falla, trata la escena como sigue en el punto ii.

ii. **Conflicto:** Si los jugadores deciden irrumpir en las instalaciones a tiros, o fallan infiltrándose, se inicia el primer conflicto –“*los mercenarios entre los trabajadores sacan sus armas y comienzan a disparar a los jugadores sin importar quien este en su camino, los científicos y técnicos huyen desorientados, mientras el estallido de los cristales junto con el zumbido de las balas da la señal de inicio a la diversión.*”- En este conflicto no hay jefes involucrados, pero existirá el riesgo de que el server sea destruido, necesario **INDAGAR** (dificultad de 2). Si la escena termina con el abandono o la victoria de los personajes sin que se haya superado la dificultad de **INDAGAR** se considerará que el server ha sido destruido.

iii. **Info del server:** El server guarda los registros de entradas y salidas de todas las mercancías, su origen y destino, vinculando a empresas que en apariencia estaban fuera de la trama.

b. **El interior:** El taller tiene técnicos trabajando con las máquinas de control numérico, montando prototipos de otras máquinas... En uno de los rincones se encuentra una puerta metálica casi paralela al suelo, da la entrada al subsuelo nivel 1. En este nivel se encuentra desactivado el primer jefe: FührerBot junto con sus servidores: Adolfers.

i. **Con estilo:** Según entren, los jugadores se topan con tres científicos en el fondo de la sala, junto a la máquina de café al lado de la entrada del montacargas, para evitar que den la voz de alarma deberán **ENGAÑAR** (dificultad 2) o **COOL** (dificultad 2). Si lo consiguen podrán coger el montacargas y llegar al segundo nivel del subsuelo, en caso contrario se inicia el conflicto de l punto ii.

ii. **Conflicto:** “-*Dos de los técnicos salen corriendo dirección a la sala de prototipos mecánicos, otro aprieta de forma reiterada el botón de llamada del montacargas, comienza un rugido de motores, las aspas del conducto de ventilación dejan de girar, la puerta que daba al subsuelo se cierra de forma automática, un ruido metálico acompañado de un sonido de despresurización ahoga unos recientes pero breves gritos agónicos. De la sala del prototipos mecánicos emergen una figura humanoide acompañada de otras 9 figuras cuadrúpedas no más grandes que una persona. -La criatura fija la mirada en vosotros- su apariencia recuerda a la de cierto tirano Alemán, de su cuerpo lleno de metal, engranajes y tubos de escape emana una humareda negra, el olor a gasolina se hace mucho más intenso, la criatura comienza a correr en*

*vuestra dirección mientras grita con una voz metálica, ¡NEIN NEIN NEIN...! - “Este conflicto tiene la particularidad de que la sala se está llenando de humo, en 6 saltos el ambiente será irrespirable y todos en esa sala morirán. En la habitación de prototipos mecánicos hay una computadora que controla las aspas del conducto de ventilación, para activarlo **INDAGAR** (dificultad 2), si se supera la tirada la puerta se desbloquea, las aspas comienzan a girar y el montacargas abrirá sus puertas.*

c. **Represalia:** Si el jefe es neutralizado y se supera la tirada de **INDAGAR**, la puerta se abrirá, de ella emergerá un grupo armado de mercenarios. Irrumpirá en la sala después de lanzar varias granadas en el interior del subsuelo 1. Se considerará un conflicto ineludible.

d. **La piscina:** Un científico pone la mirada en el grupo, si todos ellos visten con bata blanca tienen la oportunidad de realizar una tirada de **ENGañAR** o **COOL** (dificultad 1) sino cumplen las condiciones será a (dificultad 2). Si se supera el científico volverá a su trabajo, sino se considerará un conflicto.

i. **Con estilo:** Los científicos no prestan atención al grupo de jugadores, pueden entrar hasta la computadora principal **INDAGAR** (dificultad 2), si la superan descargan la información del proyecto y tienen acceso a la criatura en la piscina, es entonces cuando los jugadores deben decidir salir a hurtadillas sin activar a la criatura o activarla y generar un conflicto.

ii. **Conflicto:** “El científico da la voz de alarma, la reacción es casi instantánea, todos los trabajadores sacan armas de pequeño calibre y disparan hacia el montacargas, de entre ellos varios comienzan a operar con la computadora principal situada en una de las paredes de la piscina.”

iii. **La criatura:** La criatura de la piscina se activará el segundo turno del conflicto “en la piscina se generan cuatro remolinos que absorben el líquido verdoso, enseguida se descubre la espalda de una figura humanoide, comienza a levantarse, con un gesto rápido yergue su cabeza, abriendo sus achinados ojos en dirección a su objetivo, con un enorme salto abandona la piscina”. Estará de parte del bando que lo haya activado, a partir de ese momento se considerará que el bando que lo maneja tendrá una **serie de tres unos** adicional a sus tiradas, la criatura siempre atacará en combate cuerpo a cuerpo y es inmortal. Una vez terminado el conflicto atacará al bando vencedor, para detenerle **INDAGAR** (dificultad 1), cada tirada que se haga para intentar desactivarlo generará una herida de **ASESINAR** en un personaje al azar.

e. **La huida:** Cuando los jugadores salgan del interior de la empresa serán atacados por El Barón Rojo; el jefe de los mercenarios. Acompañado por un gran número de ellos, equipados con armas automáticas, 3 vehículos y un helicóptero.

i. **Persecución:** Los jugadores tendrán que despistar al Barón y huir con unos de los vehículos aparcados en el parque de la empresa. Es posible que para ese momento las autoridades y los medios de comunicación estén en el interior y los alrededores del complejo industrial.

f. **Represalia:** Si el Barón Rojo ha muerto, los jugadores se encontrarán un control policial durante su camino:

i. **Con estilo:** Si han cambiado de vehículo pueden hacer una tirada de **ENGañAR** o **COOL** (dificultad de 1), si la superan los agentes dejarán pasar al coche, en otro caso se crea un conflicto.

ii. **Conflicto:** Los policías del control sacan sus armas y disparan contra lo que ellos: con la determinación de que son unos terroristas fuertemente armados.

6. FIN DE LA MISIÓN

a. **Agencia:** Los jugadores reciben una llamada, si ninguno de ellos dispone de móvil créalo (en un bolsillo de una prenda robada, en el interior del coche, una cabina de teléfonos que suena, una llamada al fijo del lugar donde se encuentren...)

i. **Éxito:** La misión ha sido un éxito, tienen en su poder la información del supersoldado y han desestabilizado las instalaciones. La agencia les indica que dejen el USB con la información en un lugar próximo a ellos (un buzón, un mendigo que viste de una forma en su campo de visión, una tienda de antigüedades...) les felicitan y se despiden con un escueto –seguiremos en contacto.-

ii. **Fracaso:** La misión ha fallado en alguna de sus vertientes, del teléfono solo se escucha una respiración armónica, confuso el personaje que sujeta el teléfono gira sobre sí mismo mirando alrededor, el reflejo en una superficie metálica le revela un punto rojo en su pecho que asciende celeremente dirección a su cabeza, fundido en rojo...



JOSU GUINEA