

GOLPE EN TEHERÁN

Organización: Los hijos Billy. Organización ultra secreta y violenta dirigida por Billy, un señor del crimen a nivel mundial que solo le preocupa estar en constante guerra (si no hay trabajo o enemigos se crean) temido y respetado.

Cometido: Dirigir el orden mundial.

Época: Principios de los 90

Informe: Una de las familias mafiosas de Nueva York se va a hacer con el control de armamento nuclear soviético. Se desconoce qué familia va a llevar a cabo este negocio así como la ubicación del armamento. Se insta a los agentes a que descubran el paradero del armamento y se apoderen de él. Se sabe que dentro de poco será la gran reunión de todas las *familias*, un buen momento para indagar sobre las armas. Después de obtener el armamento este tendrá que ser desplazado a Teherán (Irán)

- El primer objetivo es entrar en la fiesta para conseguir la información. *Il Capo Bertulucci* es el comprador. Lo ideal sería infiltrarse y usando **INDAGAR** con una dificultad 2 y descubrir quién es el comprador. Luego hay 2 formas de sacarle la información, secuestro (Conflicto) o **INTIMIDAR**, dificultad 3. La fiesta transcurre en la sala de convenciones de un gran hotel, habrá cientos de personas pero las importantes estarán en la zona Vip, hacerse pasar por camarero, convencer a algún matón de poca monta esa debería de ser una de las formas entrar en la zona VIP.

Descubrirán que en un día llega un carguero ruso con un dispositivo nuclear de 100 kilotones. El puerto estará fuertemente protegido por ex-comandos rusos. Hay dos formas de entrar una es creando el segundo conflicto y la otra con una tirada extendida de ENGAÑAR (o relacionado) dificultad 3, si se llevan a *Bertulucci* no será necesario tirar los dados, se hará de forma automática. En el puerto solo se ve a gente armada con pasamontañas. Si afinan el odio les oirán hablar en ruso, son tipos duros que han estado en Afganistán y que ahora abrazan el capitalismo convirtiéndose en mercenarios

Si no hay conflicto con los comandos rusos (no tienen jefe) serán perseguidos nada más tener el armamento en su poder por un grupo ninjas modernos que contarán con un jefe, una persecución a través de las calles de Nueva York. Todos estos ninjas estarán muy bien equipados, montados en montos por parejas, katanas, shurikens, algunas granadas y armas automáticas. Entre ellos destaca un ninja de 2,2 metros, la torre de Kioto. Este hará lo posible por acceder al techo del camión. El conductor será el objetivo prioritario del comando. Si algún jugador quiere investigar un poco descubrirá que pertenecen a un clan rival que quiere ser más importante que los Hijos de Billy, se hacen llamar "Trueno infernal"

El siguiente paso es sencillo, los agentes deben de transportar el cargamento hasta Teherán, en el transcurso de ello habrá que hacer una tirada extendida de ENGAÑAR (o relacionada) en la aduana iraní, aeropuerto, puerto, guarda costas... En función de las precauciones que hayan narrado será la dificultad.

○ Lo ideal sería un transporte por mar, en un carguero con dirección a Chabahar o Büshehr, ciudades portuarias del sur de Irán, es más fácil pasar con un gran cargamento que uno pequeño. Como en todos los puertos del mundo a menos que haya una búsqueda concreta no se revisa ni el 10% de los contenedores, dificultad 2 de habilidades sociales

○ Si se decide entrar por aire la dificultad será mayor. El control en aeropuertos es férreo, se examina cada paquete que llega y el cargamento, se necesitará de unas buenas dotes sociales para pasar este examen. Mientras más grande sea el aeropuerto más seguridad, por ejemplo el mismísimo aeropuerto de Teherán tendrá una dificultad 5 para usar habilidades sociales (a menos que los agentes tengan algún tipo de ayuda)

○ La entrada por tierra es la que tiene mayor aleatoriedad de todas ya que depende del oficial de turno que está en el puesto de seguridad, puede que solo eche un vistazo al cargamento o que le dé por revisarlo todo detalladamente. Una tirada aleatoria de 1D6, 1-2 dificultad 2, 3-4 dificultad 3 y 5-6 dificultad 4 de habilidades sociales.

Si los agentes son detectados con el arma nuclear al entrar en el país estarán en búsqueda y captura. Si pasan inadvertidos tendrán que pasar algún control rutinario con dificultad 2 (en caso contrario dificultad 4). Si llevan algún iraní que sea jugador o contacto de conductor no será necesario realizar tiradas.

Cuando estén cerca de Teherán su misión será detonar el artefacto en pleno centro, la potencia de la bomba arrasará la ciudad entera y varios kilómetros a la redonda. En el momento que la bomba se deposite en su lugar el ejército iraní entrará en acción. La voz de alarma la dará un guardia después de dar el alto a un jugador que sea occidental y automáticamente le invitará a que le acompañe a una comisaría, cualquier acción que lleve a cabo el jugador que no sea de hacerle caso dará comienzo al conflicto. El objetivo del ejército es intimidar a los agentes (**TERROR**) para poder interrogarlos y desactivar el artilugio, para ello contarán con un gran arsenal y un jefe que ira montado en un tanque o helicóptero. Para que los jugadores ganen la partida ninguno debe ser capturado

La ciudad tiene miles de soldados patrullándola, realizando diferentes controles. Los occidentales no son muy bien vistos ya que el temor a occidente persiste en el país.

Si algún agente sobrevive volverá a Japón donde está ubicada la central de la organización y esperará a la siguiente misión.



Ruiz

Unai