

DO SVIDANIYA, BEYRUT



- Sangre y redaños.
- Fallos críticos.
- Múltiples idiomas.



DO SVIDANIYA, BEYRUT

PREFACIO

Este documento contiene una aventura independiente para *Savage Worlds*, cuyo estilo, temática y argumento están inspirados en el cine bélico y de espías. Dentro del primer género, las coordenadas se encontrarían en algún punto entre *Black Hawk derribado* y *La Chaqueta Metálica*. En cuanto a la temática de espionaje, se han buscado como inspiración los thrillers geopolíticos de tintes oscuros, como *Syriana* y *Juego de Espías*.

Para dar color e interpretar a los personajes jugadores y entender su perspectiva se sugiere pensar en un heroísmo fatalista, que encaje bien con las temáticas expuestas y con su trasfondo soviético. Puede buscarse cierta inspiración en obras como *Enemigo a las Puertas* -si se quiere dar una visión dura, pero no muy oscura. O, con un punto más fatalista, sugerimos *K-19: The Widowmaker*.

La historia transcurre en un breve espacio de tiempo durante las fechas culminantes de uno de los periodos más complicados y sangrientos de la Guerra Civil del Líbano, a finales de Julio de 1982. Y tiene lugar, principalmente, en su capital balcanizada y arrasada, Beirut. Hoy en día es fácil encontrar información sobre ese conflicto en la red. Una visita a las entradas relevantes en la *Wikipedia* es algo obligado, y debería bastar para que el Máster obtenga una visión general del tema. De todas formas, en esta misma página encontrarás un cuadro con la información más relevante sobre ese conflicto, a modo de resumen explicativo.

La aventura ha sido escrita para ser jugada con al menos tres jugadores y usando los pre-generados que se ofrecen en el *Apéndice I*. Asegúrate que uno de los PJs es la agente de campo la K.G.B. (el/la jugador/a puede decidir que sea un varón si lo prefiere; también se podría cambiar el sexo de los *Spetsnaz* del Grupo Alpha de la K.G.B., pero es menos verosímil en este periodo histórico). Si se van a crear otros PJs, el Máster deberá estudiar antes los pre-generados, y leerse atentamente toda la aventura. Así podrá guiar a los jugadores en la creación de nuevos personajes, de forma que éstos puedan cubrir los roles principales esbozados en la historia. En particular, es importante que al comienzo de la aventura todos los PJs menos uno sean soldados de las fuerzas especiales de la K.G.B. (*Spetsnaz* del Grupo Alpha). Y el personaje restante será un/a agente de campo de la K.G.B. El Máster también deberá asegurarse de que los PJs tengan la mayor parte de las habilidades más usadas en la aventura.

LA GUERRA CIVIL DEL LÍBANO

En los años 70 y 80 del S. XX, Líbano sufrió un sangriento conflicto civil y sectario, con una vertiente militar e internacional, que estuvo puntuado por invasiones y combates a gran escala y una intervención de Naciones Unidas.

A mediados del S. XX la población libanesa comprendía numerosos grupos étnicos de muy variada filiación religiosa. No faltaban tampoco ideologías políticas, desde la extrema derecha hasta los grupos comunistas. Hasta comienzos de los años 70, Líbano se mantuvo en un precario, aunque fructífero, equilibrio. Se atrajo la inversión extranjera, convirtiéndose en lo que se llamó la Suiza de Oriente Próximo. Sin embargo, las tensiones políticas y religiosas de la década, y sobre todo el conflicto entre palestinos e israelíes, que se extendió desde el Sur, acabaron con la ilusión de concordia. Durante casi dos décadas se desató una guerra civil sectaria en un país intensamente dividido y balcanizado. Cada grupo étnico, político o religioso creó su propia milicia armada, que se unían periódicamente en “frentes”, y de nuevo se separaban para combatir entre ellas. Estas luchas fratricidas implicaron a cristianos (maronitas, griegos ortodoxos, armenios...), musulmanes (suníes, chiíes) y grupos de más difícil clasificación como los drusos. También hubo milicias abiertamente políticas, como las comunistas. Todos esos grupos fueron armados por diferentes naciones limítrofes y potencias extranjeras. Israel, en su enfrentamiento con la Organización para la Liberación de Palestina (OLP), armó y entrenó a varias milicias cristianas, primero en el Sur del Líbano y luego en Beirut y el resto del país. Francia, más discretamente, también apoyó a esos grupos. Siria armó a numerosos grupos musulmanes, que también recibieron apoyos de muy diferentes “mecenas”: de Egipto a Iraq, pasando por Irán y los rebeldes kurdos. Y, entre bambalinas, los grandes poderes de EE.UU. y la U.R.S.S. tiraban de los hilos con su dinero, sus envíos de armas y sus servicios de espionaje.

En 1982 el ejército de Israel llevó a cabo una gran ofensiva militar, con el objetivo de exterminar a las guerrillas de la OLP que actuaban desde Líbano. Los israelíes llevaron sus tanques hasta las puertas de Beirut, donde se habían refugiado los palestinos, al tiempo que el ejército Sirio ocupaba la mitad oriental del país.

LA SITUACIÓN HASTA AHORA

(Para el Máster y los Jugadores)

En los últimos años, la presencia de espías internacionales y agentes independientes en Beirut se ha disparado. La U.R.S.S. no podía ser menos y el Primer Directorio de la K.G.B ha volcado sus recursos allí, de forma que la red soviética es una de las más importantes. Agentes de primer nivel se han infiltrado en Beirut, y además se ha creado un pequeño ejército de simpatizantes (políticos y milicianos), colaboradores bajo chantaje (militares, diplomáticos, empresarios e incluso otros espías) y agentes libres mercenarios. La organización de esta red es personal y jerárquica (no existen células), y se desaconsejan los contactos transversales. Esto quiere decir que los espías rara vez trabajan juntos o tienen conocimientos unos de otros, y responden directamente ante sus superiores, los supervisores regionales para Oriente Medio, que a su vez dan cuenta directamente a Moscú.

Una de las agentes cuyo trabajo ha dado mayores resultados ha sido una espía ruso-armenia que se ha infiltrado profundamente en *Al-Tanzim* (literalmente “La Organización” en árabe), un grupo secreto de conspiradores de extrema derecha cristiana con contactos en los servicios secretos de varias naciones de occidente (EE.UU. y Francia, por ejemplo). Muy recientemente, Moscú descubrió que la tapadera de la agente estaba en peligro, y se preparó su salida discreta de Líbano. Sin embargo, hace 24 horas, la agente fue secuestrada por un grupúsculo de baazistas suníes pro-iraquíes, autodenominado Vanguardia Árabe Socialista.

En cuestión de horas se localizó el lugar donde estaba retenida la espía, un edificio en ruinas junto al Hospital de la Cruz Roja (*Aş-Şalīb Al-Aḥmar*). Entonces el grupo Alpha de *spetsnaz* de la K.G.B. fue trasladado a la base naval de Tartús, Siria, para preparar una operación. Se consideró que la agente tenía alto valor estratégico para Moscú, y se optó por una operación de rescate. La situación es menos que idónea: Hoy es 24 de agosto y hay una operación “de paz” de NU en marcha: hace tres días desembarcaron tropas francesas en Beirut, y para los próximos dos o tres días se espera a los marines estadounidenses y al ejército italiano. Y seguramente estos países ya tienen tropas de avanzada sobre el terreno.

Hace cuatro horas un pequeño grupo de *spetsnaz* del Grupo Alpha desembarcó al norte de Beirut y se encaminó al lugar donde estaba retenida la agente. Tres horas más tarde los milicianos suníes que la retenían estaban muertos, la agente había sido liberada por los *spetsnaz*, y se dirigieron juntos al punto de extracción, la azotea del ruinoso Hotel San Jorge (*Funduq San Jurj*) en la marina norte.



Vista de Beirut en los años 50, con el Hotel San Jorge al fondo. En 1982 no tiene tan buen aspecto (imagen en el Dominio Público).

ENCERRONA

Lee en voz alta para los jugadores:

Falta una hora para el amanecer y el cielo ya está rojo sobre Beirut, con los rayos del sol asomando por el Este. Vuestro billete a casa, un helicóptero de ataque y transporte Mil Mi 24, llega en vuelo rasante desde el N-E, pero al elevarse para tomar altura sobre la marina urbana, veis la estela de dos misiles tierra-aire portátiles disparados desde la azotea del Hotel Fenicia... demasiado cerca para evitarlos. El helicóptero trata de maniobrar desesperadamente, pero es alcanzado por dos veces y se desintegra en una bola de fuego sobre el mar.



Helicóptero Mil Mi 24 “Hind”, un eficiente medio de transporte cuando no explota en llamas (imagen en el Dominio Público).

Tras un instante para reponeros de la sorpresa, os dais cuenta de que la situación ha vuelto a empeorar mientras tomabais aliento. Desde el Hotel Fenicia y las calles adyacentes, se acercan milicianos musulmanes. Unos van a pie y otros en varios coches civiles, directamente hacia vuestra posición. DE hecho alguno de los vehículos ya está casi frente al viejo Hotel San Jorge. También os parece ver algunos francotiradores tomando posiciones en otros edificios cercanos. En algún momento deberéis consultar con el mando para recibir nuevas órdenes, pero ahora, en este instante, tenéis claro lo que hay que hacer: salir de esta encerrona y quitaros de encima a estos milicianos lo antes posible. Una vez que los perdáis en las calles de Beirut y consigáis un momento de tranquilidad, podréis empezar a planear como salir de este desastre.

Los PJs deben bajar de la azotea, salir del Hotel, y usar la playa, el paseo y las calles adyacentes para escapar de sus perseguidores. Es decir, que escapan disparando, mientras se ponen a cubierto de las balas (dentro de lo posible), mantienen alejados a los milicianos, y les causan daño suficiente como para retrasarlos y darles esquinazo.

¿Cómo resolverlo de forma ágil y sencilla en *Savage Worlds*? Exacto. Con las reglas de **Persecución**.

Considera la escena como una **Persecución** normal de 5 rondas, usando como rasgo de persecución el atributo de **Agilidad**. Al final de las 5 rondas los PJs habrán dejado atrás a la oposición.

Los PJs se enfrentarán a un cierto número de milicianos que dependerá del tamaño del grupo:

- 3-4 PJs: 10 milicianos.
- 5-6 PJs: 15 milicianos.

Usa las características de los *milicianos islámicos/socialistas* pero no tires por armas especiales. En su lugar considera que uno de cada cinco milicianos lleva dos granadas de mano RDG-5, además de su equipo habitual.

A continuación se ofrecen algunas indicaciones y consejos para dirigir la persecución:

- Haz notar a los jugadores que estos milicianos sólo parecen la “punta de lanza” de la fuerza enviada contra ellos.
- Explica que la persecución no representa una carrera de velocidad, sino la habilidad (y fortuna) de moverse entre coberturas, avanzar bajo el fuego y combatir mientras se retiran.
- Divide los milicianos en grupos de cinco para las tiradas de rasgo y las cartas de acción.
- Y recuerda que los ataques de los grupos de **Extras** deben tener en cuenta a los PJs que tienen ventaja sobre ellos (de manera que, a menudo, algunos ataques “se pierden”).

UN MOMENTO DE RESPIRO

Cuando los PJs escapen de sus perseguidores pueden tomarse un respiro. Lo primero que deberían hacer es contactar por radio para recibir nuevas instrucciones. Mientras alguno de ellos contacta con su enlace (un agente anónimo en algún punto cercano, que hace de puente con Tartús), el Máster debería explicar a los jugadores las directrices de su misión original, tal y como se les encomendó. Sus objetivos prioritarios son (en este orden):

- 1- No comprometer a la U.R.S.S. (p. e. eso sucedería si fueran hechos prisioneros, o si un grupo no aliado recuperara sus cuerpos y equipo, en un estado reconocible).

- 2- El retorno con vida de la agente de campo de la K.G.B. a territorio soviético.
- 3- El retorno con vida del resto del grupo a territorio soviético.

Por otro lado, este es un buen momento para pedir a los PJs una tirada de **Conocimientos Generales (-2)** o de **Conocimiento (Tácticas) (0)**. Si alguno la supera, infórmale de que le parece que el helicóptero Mil Mi 24 ha sido derribado por misiles *Stinger*. Eso es importante y preocupante, porque extremadamente caros y difíciles de conseguir, incluso en el mercado negro. Y son de origen estadounidense. De hecho, es *vox populi* que el principal proveedor es la C.I.A.

En cuanto a la comunicación por radio, su enlace les pedirá que expliquen lo que ha pasado (deja que lo hagan y pide explicaciones en nombre del enlace si es necesario). Una vez solventado ese punto, la persona al otro lado les dirá que sus nuevas órdenes son buscar un refugio temporal seguro, y esperar mientras se organiza un nuevo plan de extracción.



La Línea Verde que divide el Beirut este del oeste. Los parapetos y estigmas de violencia no son privativos de estas calles: se extienden por toda la capital libanesa (imagen CC BY 2.0 de James Case).

En este punto, explica a los jugadores que sus PJs conocen al menos dos opciones para buscar refugio:

- Por un lado, la agente de campo de la K.G.B. tiene un “piso franco” (en realidad una pequeña casa) en la zona central Beirut Este, que *en principio* no debería conocer nadie, dentro o fuera de la red de espías soviéticos.
- Y por otro lado, también saben de un grupo miliciano que tiene fuertes lazos con Moscú: La Guardia Popular (GP), que es la rama militar del Partido Comunista Libanés. Por tanto, tienen la opción de buscar a esa milicia y pedirles refugio en alguna de sus “casas seguras”. La segunda opción parece algo más difícil pero promete mayor seguridad, o al menos tener algunos aliados de su parte si se produce un ataque.

MOVERSE POR BEIRUT

Cada vez que los PJs vayan de un lugar a otro de la ciudad, utiliza la mecánica de **Moverse por Beirut**. Considera esto un “plano abstracto” de la ciudad entendida como una entidad viva, peligrosa y cambiante. El desplazamiento y lo que ocurre durante el mismo se resuelve así:

Los PJs deben superar una **Tarea Dramática con complicaciones**, de tres rondas, usando tiradas **colaborativas** de **Callejear**. Esta es la forma de simular cómo “navegan” las peligrosas calles de Beirut.

Independientemente del desarrollo de la tarea, los PJs tienen un encuentro con un grupo combatiente, ya sea durante o al final de la tarea. Para saber cómo plantearlo y cómo jugarlo, utiliza las **Tablas de Grupos Combatientes** que aparecen a continuación.

Los PJs fracasarán en la **Tarea Dramática** si no acumulan 3 éxitos en las 3 rondas, o si fallan una tirada de complicaciones.

Si fracasan en la **Tarea Dramática** deben comenzar de nuevo el proceso de **Moverse por Beirut** al completo (con un nuevo encuentro y una nueva **Tarea Dramática** a superar).

TABLAS DE GRUPOS ARMADOS

Cuando los PJs decidan **Moverse por Beirut**, tira una vez en cada una de las siguientes tablas, para generar un grupo armado.

TABLA DE SITUACIÓN INICIAL	
1D6	Situación
1-2	En barricada y/o puesto de control.
3	Desplazándose en vehículos (en utilitarios, <i>pickups</i> u otros todoterrenos).
5	Emboscados en edificios.
6	Alejándose a pie de una amenaza.

TABLA DE AFILIACIÓN

1d12	Milicia o ejército
1	Milicia islámica suní libanesa ^[1] . <i>Tawhid, Al-Mourabitoun</i> . Kufiyyas (pañuelos palestinos), turbantes negros.
2-3	Milicia islámica chií libanesa . <i>Amal, Hizbuláh</i> . Kufiyyas (pañuelos palestinos), emblemas en blanco y verde.
4	Milicia islámica baazista libanesa . <i>Frente por la Liberación Árabe, Jammoul</i> . Emblemas con la bandera/colores baazistas (verde, rojo, negro y blanco).
5-6	Milicia islámica palestina . <i>Fatah, As-Saika</i> . Kufiyyas (pañuelos palestinos), boinas rojas o granates.
7	Milicia socialista afín a la U.R.S.S. <i>Guardia Popular, Acción Comunista en Líbano</i> . Emblemas comunistas, cascos pintados de rojo
8-10	Milicia cristiana maronita . <i>Fuerzas Libanesas, Brigadas Marada</i> . Boinas negras, cruces.
11	Tira 1d6: 1-2: Marines de los EE.UU. ; 3-6: Paracaidistas Franceses . ^[2]
12	Comandos israelíes . ^{[2] [3]}
^[1] – Tira 1d6, con 1, 2, o 3 tienen una descripción de los PJs y órdenes de capturarlos. ^[2] – Siempre estarán en una misión concreta y tenderán a ignorar a los PJs. ^[3] – Disfrazados de otra facción, tira en la tabla para saber cuál (y repite si sale el 12).	

TABLA DE ACTITUD INICIAL

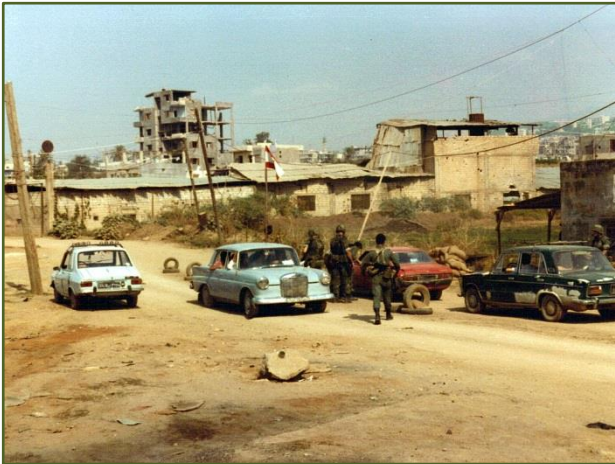
1D6	Actitud
1	Buscando una excusa sectaria cualquiera para matar.
2-3	Buscando a enemigos declarados de su facción.
4	Defendiendo su barrio.
5	Esperando ser sobornados
6	Dirigiéndose a una misión importante.

TABLA DE NÚMERO

1D6	Número
1-2	Tantos <i>Extras</i> como PJs +3
3-4	Tantos <i>Extras</i> como PJs x2
5-6	Tantos <i>Extras</i> como PJs y un <i>Comodín</i> .

Si deciden ir a la “casa franca” de la agente de campo, sólo deben ***Moverse por Beirut*** una vez. Si deciden buscar a la Guardia Popular, deberán hacerlo (con éxito) por dos veces consecutivas.

Esa expresión, ***Moverse por Beirut***, designa una mecánica creada para la aventura que permite resolver el movimiento por las calles y los encuentros que se producen durante dichos trayectos. Consulta el cuadro de la página anterior donde la mecánica viene explicada en detalle.



Topar con un control es una forma típica de encontrarse con milicianos en Beirut (imagen CC BY 2.0 de James Case).

Por último, mientras se mueven por las calles algún jugador puede querer descubrir qué grupo miliciano concreto les atacó en el Hotel San Jorge. Una tirada simple de **Callejear** (-2) o **Persuasión** (-2) le permitirán determinar que los milicianos formaban parte de la milicia del Movimiento de Unificación Islámica o *Tawhid*, un grupo musulmán suní libanés y abiertamente anti-sirio.

Sin que los PJs tengan forma de saberlo, ese grupo ha sido manipulado y dirigido contra los *spetsnaz* por algunas cabezas pensantes en *Al-Tanzim* (“La Organización”), la conspiración en la sombra de extrema derecha cristiana.

REFUGIO 1: LA “CASA FRANCA”

Esta casa está situada en la zona central del Beirut este, en un área relativamente tranquila de clases medias. Las principales milicias que se mueven por la zona han sido sobornadas para ignorar el lugar y no hacer preguntas. La casa tiene una sola planta, con patio interior. Se distribuye en cocina, salón, tres habitaciones y dos baños. En un garaje cerrado hay un todoterreno *Toyota Land Cruiser* de 1980, y en un escondrijo en los conductos de ventilación hay 500 \$ U.S., 2 pasaportes falsos (francés e iraní) de mujer, a falta de ponerles una foto, y una pistola Colt 1911 (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Peso 1,5, Mun 7, PA 1, SA) con dos cargadores.

REFUGIO 2: LOCAL DE LA GP

Si los PJs prefirieron refugiarse con la Guardia Popular, serán alojados en un local que ocupa la planta baja y el sótano de un gran edificio en ruinas.

El lugar tiene varias salidas a las calles, solares y edificios adyacentes, que se abren tanto desde el nivel del suelo como desde el sótano. En cada nivel el espacio interior está dividido en tres salas grandes bastante diáfanos, separadas por tabiques de ladrillo y vanos sin puerta. Hay unas letrinas bastante sucias en la planta baja y una de las salas del sótano ha sido habilitada como un dormitorio de literas.

Los milicianos de la Guardia Popular son, por lo general, bastante jóvenes, progresistas e idealistas, y a los PJs les sorprenderá ver que hay tanto cristianos como musulmanes, e incluso hay algunas mujeres entre ellos. Aunque van y vienen grupos con cierta frecuencia, siempre habrá en el local una dotación fija de tantos milicianos como PJs.

Los PJs pueden querer comprar armas o munición a los milicianos, y eventualmente quizás quieran uno de sus vehículos. Para determinar qué armas podrían proporcionarles, consulta las estadísticas de los *milicianos islámicos/comunistas* al final de la aventura. Y en cuanto a los vehículos, la Guardia Popular sólo tiene acceso a turismos tipo berlina, pickups y todoterrenos cerrados. Puedes usar los precios que aparecen en el manual de *Savage Worlds* (Capítulo 2: Equipo) para decidir cuánto les puede costar cada una de esas cosas.

MISIÓN: ELIMINACIÓN

Cuando lleven unas tres horas en su refugio, recibirán nueva información y órdenes, transmitidas por su enlace a través de la radio:

- La red soviética en Beirut ha recibido un golpe esta madrugada: varios agentes y colaboradores han sido asesinados o secuestrados.
- Se ha determinado que un operativo de primer nivel (agente de campo del Primer Directorio de la K.G.B) ha desertado o era un agente doble desde el principio. Boris Shlykov, *alias* Amin Gibran, trabajaba de asistente en la embajada francesa. Ha dejado su trabajo y su casa, y ha sido visto en compañía de milicianos maronitas.
- Un agente de la red soviética ha situado a Boris Shlykov en un “piso franco” de los *Guardianes de los Cedros*, una milicia maronita de extrema derecha. El enlace les da la dirección: c/Abdul Hadi (*Shari Ābd Al Hādi*), número 33, segundo piso. Está situado en la zona norte del Beirut.

- Las órdenes son: desplazarse al lugar y eliminar a Boris Shlykov como objetivo principal, y a todos los que estén en el “piso franco” como objetivos secundarios. La agente de campo de la K.G.B. debe acompañarles en todo momento y puede colaborar en la operación, pero sin correr un riesgo excesivo.
- Después deberán volver a su refugio y esperar las órdenes de extracción. El mando regional y Moscú están trabajando en varios planes para evacuarlos de Beirut pero aún no están listos.

Los PJs deben *Moverse por Beirut* una vez para llegar al “piso franco”. Una vez en la zona, verán que se trata de un área del Beirut antiguo que es sobre todo cristiana, aunque también hay algunas mezquitas y escuelas coránicas. El bloque que buscan está parcialmente en ruinas, y tiene múltiples accesos. Además de la entrada principal y la puerta de servicio en la fachada opuesta, se podría acceder desde las azoteas de un par de edificios adyacentes. Y seguramente, también se puede llegar al bloque a través de los huecos que la artillería y las bombas han hecho en las paredes de esos edificios.

El lugar objetivo es fácil de identificar: es el único piso que tiene las persianas bajadas, y tabloncillos bloqueando los vanos de las ventanas que han perdido sus persianas. No se puede ver el interior ni tienen ninguna luz encendida.

En el interior del piso está Boris Shlykov, *alias* Amin Gibran, acompañado del agente de la C.I.A. John Turnip. El estadounidense viaja con un pasaporte falso (Angus Webley, periodista *freelance* australiano). También están con ellos tres milicianos maronitas de los *Guardianes de los Cedros*, como guardaespaldas. Boris es realmente un traidor a la U.R.S.S., y Turnip es su nuevo “cuidador” yanqui.

Resuelve el acercamiento de los PJs como una tirada *de grupo* de **Sigilo** (tira el PJ con mejor puntuación en la habilidad, con -2 por cada PJ sin **Sigilo**), y compárala con una tirada similar *de grupo*, de **Notar**, de los ocupantes del piso. Otorga un +1 o +2 a los jugadores si plantean con inteligencia el plan para el acercamiento de sus PJs.

Si los PJs ganan con su tirada, llegarán hasta la puerta del piso sin ser detectados. En ese caso resuelve la acción como un combate normal, con **Sorpresa** o **Ventaja** si resulta apropiado. En caso contrario, los ocupantes del piso huyen mientras se aproximan y deben perseguirlos. Resuelve la escena como una **Persecución** normal de 5 rondas, usando como rasgo de persecución el atributo de **Agilidad**. Al final de las 5 rondas los adversarios dejarán atrás a los PJs, y si Boris Shlykov ha escapado habrán fracasado en su misión.

OPCIÓN: ¡ME RINDO!

Si el Máster quiere complicar un poco la misión de eliminación de Boris Shlykov, puede hacer que éste trate de rendirse en cuanto los PJs irrumpen en el piso o cuando el espía tenga escasas posibilidades de huir con vida. Shlykov puede ser presentado como un escurridizo superviviente nato (al menos, en su pagada opinión de sí mismo) y usará una de las siguientes estrategias, en función de lo que crea que puede salir mejor:

- Asegurar que ha sido secuestrado, y que el traidor ha de ser, por fuerza y en realidad, quien haya informado de su desertión.
- Sugerir que conoce información de gran valor para Moscú para negociar por su vida.
- En último término, rogar desesperadamente por su vida.

Pero lo cierto es que Boris es un traidor a la U.R.S.S. que pensaba desertar a los EE.UU., habiendo pactado también con los Israelíes y con los conspiradores de *Al-Tanzim*. Si los PJs tratan de juzgar la sinceridad de sus palabras, puedes permitir que hagan tiradas de **Notar** contra el **Persuadir** de Boris.

PLANES DE EXTRACCIÓN

Una vez hayan realizado su misión o fracasado en ella, los PJs tendrán que regresar a su escondite, o tal vez decidan cambiarlo por la otra opción que tenían inicialmente. Si regresan al lugar donde estaban, deberán *Moverse por Beirut* una vez, pero si cambian de refugio, deberán hacerlo dos veces.

Una vez en su escondite podrán descansar unas horas hasta que a las 5:15 PM hora local su enlace se pone en contacto con ellos a través de la radio. El agente les dará dos opciones para su extracción, explicando que son ellos quienes deben considerarlas desde su perspectiva sobre el terreno, y elegir una como plan de extracción definitivo.

En ambos casos la recogida se realizará a las 2:00 AM de esa misma noche. Es decir, en algo más de ocho horas y media, y bien entrada la noche.

En enlace volverá a conectar en 15 minutos para recibir su respuesta y transmitirla los mandos.

Las opciones que les ofrece son:

1. Enviar un submarino a *Wata Slam*, una zona de costa semi-despoblada a unos 20 km al norte de Beirut. El submarino saldrá de la base de Tartús, y regresará a ella una vez los PJs estén a bordo. La recogida se realizará con lanchas neumáticas. La mayor complicación de este plan es que hay que atravesar los suburbios de Beirut y la zona de costa al N de la ciudad, y son áreas intensamente patrulladas por las milicias maronitas. Por ello puede ser difícil avanzar, y entraña bastante peligro.
2. Enviar un helicóptero de transporte con escolta a una posición defensiva del ejército sirio en *Mdairej*, a 25 km al este de Beirut y en dirección a la frontera con Siria. El campamento está dirigido por un oficial muy afín a Moscú, y se puede llegar allí por la Autopista Internacional Beirut-Damasco. O mejor, por las carreteras secundarias al norte de la misma, ya que se esperan avances israelíes al menos hasta la línea de la autopista para las próximas horas o días. En principio, *Mdairej* está lo bastante lejos de las posiciones actuales de las fuerzas israelíes y no corre un peligro claro de ser atacado. En esta opción, el peligro más evidente es que hay que atravesar una zona de guerra, a una escala distinta que la de los combates de Beirut.

DEJANDO EL REFUGIO

En las horas que van pasando con los últimos acontecimientos y tiempos muertos, los adversarios que quieren poner al descubierto a los PJs (fundamentalmente, el *Al-Tanzim* y la C.I.A.) siguen jugando sus cartas y usando sus influencias. Finalmente darán con el lugar donde se encuentran refugiados en este momento, y prepararán una emboscada contra ellos. Esa noche, cuando los PJs vayan a dejar su refugio, serán atacados por diferentes fuerzas según donde se encuentren:

- Si estaban en la “casa segura” de la Guardia Popular, cuando estén saliendo serán atacados por miembros de *Amal*, una milicia islámica chií libanesa. El grupo estará formado por tantos milicianos como PJs x3. Por suerte, los soviéticos tendrán la ayuda de sus aliados: tantos miembros de la Guardia Popular como PJs.
- Y si se encontraban en la “casa franca” de la agente de campo de la K.G.B., será un grupo de milicianos maronitas de las *Brigadas Marada* el que les ataque. Habrá tantos milicianos como PJs x2 y contarán con un transporte blindado ligero M-113, artillado con una ametralladora M2 HB.

Si los jugadores tuvieron la precaución de cambiar de refugio en algún momento, sus enemigos no habrán podido preparar el ataque a la perfección, y los PJs tendrán un +2 a sus tiradas para evitar ser sorprendidos o emboscados en esta escena.



El M-113 no destaca por su blindaje ni armamento, pero impresiona más que un Renault 5 (imagen CC BY 2.0 de James Case).

EXTRACCIÓN EN WATA SLAM

Si los PJs decidieron ser recogidos por un submarino en *Wata Slam*, deben recorrer unos 20 km desde Beirut, hacia el norte, siguiendo la línea de la costa o quizás quieran trazar una ruta que discurra por caminos secundarios, unos km hacia el interior.

Para evitar los numerosos puestos de control y vigilancia, los PJs deben superar una **Tarea Dramática** con complicaciones, de tres rondas, usando tiradas **de grupo** de **Sigilo** (tira el PJ con mejor puntuación en Sigilo, con un -2 por cada personaje sin dicha habilidad). Los PJs fracasarán en la **Tarea Dramática** si no acumulan 3 éxitos en las 3 rondas, o si fallan una tirada de complicaciones.

Si fracasan, serán detectados por un grupo de milicianos de una de las facciones maronitas, desde un puesto de control o vigilancia. Serán tantos como los PJs x2, y su actitud será desconfiada y hostil.

Una vez alcanzado el punto correcto de la costa, no es difícil llegar hasta la playa, en la ensenada bajo *Wata Slam*. Los PJs mantendrán una tensa espera hasta que, finalmente, ven emerger una gran masa oscura a cierta distancia de la costa. No es demasiado grande, sin embargo, para los submarinos de esta época, ya que se trata de un viejo modelo diesel-eléctrico (644) de los sesenta.

Todo parece tranquilo, mientras los marineros se mueven por la cubierta, con una iluminación mínima, y preparan hasta cuatro lanchas neumáticas en las que suben hombres-rana de las fuerzas especiales de la marina soviética (*spetsnaz* P.D.S.S.).

Además, desde el primer momento pueden establecer comunicación con radio con el propio submarino.

Pero cuando las lanchas se ponen en marcha hacia la playa, en la carretera que viene del norte por *Wata Slam* aparecen los faros de un camión, seguido de más y más vehículos.

Se trata de un convoy de refuerzos maronitas norteros, que se dirigen a Beirut. Uno de los conductores detecta la masa del submarino en la noche, y el convoy se detiene. La carretera se sitúa, aproximadamente, a unos 15 m por encima de la playa, con una pendiente fuerte pero no vertical.



Submarino diesel-eléctrico Proekt 644, designado por los EE.UU. como "Clase Whiskey" (imagen en el Dominio Público).

La situación es potencialmente explosiva pero no insalvable. El Máster debe tener en cuenta los siguientes hechos: Los milicianos se dirigen a la capital, y sus órdenes son reforzar las posiciones cristianas ante la inminente llegada de las fuerzas internacionales. Además, para los maronitas una cosa es combatir contra las guerrillas de la O.L.P., y otra plantarle cara a fuerzas soviéticas de élite.

Si los PJs no empiezan a disparar inmediatamente, es posible entablar una conversación, y ganar tiempo para que lleguen los *spetsnaz* de la marina o incluso convencer a los maronitas para que sigan su camino. En el silencio de la noche, y una vez apagados los motores de los camiones, basta levantar un poco la voz para hablar de la playa a la carretera.

Se puede resolver la conversación como un **Conflicto Social**, en el que participen los PJs con tiradas colaborativas de **Intimidar** o **Persuadir** (pero no de ambas habilidades a la vez). Esas tiradas se enfrentarán a una puntuación de **Espíritu** del oficial maronita al mando (**d6**, y será un **Comodín**).

Si la situación degenera en violencia, se puede resolver usando las reglas de *Savage Worlds* para **Combates de Masas**. Uno de los PJs puede decidir liderar el enfrentamiento al comienzo del combate.

Por parte soviética, participan:

- Doce marineros del submarino (Extras) que están en la cubierta, con fusiles de asalto AK-74 y 2 ametralladoras PKM; también manejan un cañón automático de 25 mm del submarino.
- Doce *spetsnaz* de la marina (Extras) con fusiles de asalto AK-74 y 2 ametralladoras PKM.
- Los PJs.

Y por parte de los maronitas, participan:

- Dos oficiales (Comodines) maronitas y 32 milicianos (Extras) con 2 ametralladoras M-60 y 2 lanzacohetes M-72 LAW de un uso.

Datos para el **Combate de Masas**:

- Soviéticos:
 - Contadores: 7
 - Habilidad de **Con. (Tácticas)**: **d6** o la del PJ que decida liderar el enfrentamiento.
 - **Espíritu** para las tiradas de **Moral**: **d6** o la del PJ que decida liderar el enfrentamiento.
 - Modificador neto a las tiradas de **Tácticas** (posición, artillería, etc.): 0.
- Maronitas:
 - Contadores: 10
 - Habilidad de **Con. (Tácticas)**: **d6**.
 - **Espíritu** para las tiradas de **Moral**: **d6**.
 - Modificador neto a las tiradas de **Tácticas** (posición, artillería, etc.): 0.

El Máster no debe olvidar las acciones de los PJs y aplicar los modificadores a las tiradas de **Tácticas**, según su comportamiento en la batalla. Para completar la extracción, las fuerzas soviéticas sólo deben resistir sin desmoralizarse, y sin ser eliminadas, durante dos rondas de **Combate de Masas**. Antes de comenzar la tercera ronda pueden decidir marcharse sin más.

Si no se produce un desastre total, los PJs deberían embarcar en el submarino (con o sin batalla), y terminar esta aventura camino de la base de Tartús. La banda sonora gana protagonismo con el himno de la Unión Soviética, y la última escena es un *travelling* en primer plano, que recorre los rostros agotados de los personajes. Fundido en negro y *Fin*.

Si no lo consiguieron, los PJs estarán muertos, prisioneros o huyendo de las milicias maronitas. En el caso de que sigan con vida, el Máster puede usar el material proporcionado en esta aventura para continuar con la historia de los PJs hasta que logren abandonar Líbano o acaben muertos.

EXTRACCIÓN EN MDAIREJ

Si los PJs decidieron ser recogidos por helicópteros en *Mdairej*, deben viajar unos 25 km hacia el este, en paralelo a la Autopista Internacional Beirut-Damasco. Es mejor evitar esa vía y viajar por carreteras secundarias al norte, porque ahora mismo la autopista marca una línea de defensa del ejército Sirio frente a las fuerzas de Israel.

Para evitar posibles encuentros hostiles, los PJs deben superar una **Tarea Dramática** con complicaciones, de tres rondas, usando tiradas **de grupo de Sigilo** (tira el PJ con mejor puntuación en Sigilo, con un -2 por cada personaje sin dicha habilidad). Los PJs fracasarán en la **Tarea Dramática** si no acumulan 3 éxitos en las 3 rondas, o si fallan una tirada de complicaciones

Si fracasan en la **Tarea Dramática** tira **1d6** para determinar qué se encuentran en el camino:

- **1-2:** Un comando israelí que regresa a pie hacia las posiciones de su ejército (tantos Extras como PJs +2).
- **3-5:** Un grupo de soldados del ejército sirio en un control (tantos Extras como PJs x2). Se les puede convencer o sobornar para que dejen pasar a los PJs.
- **6:** Un grupo de milicianos maronitas (tantos Extras como PJs x2) en vehículos civiles, buscando a los soviéticos para matarlos.



Saluda a tus nuevos mejores amigos, tovarisch: Los comandos sirios anti-carro con sus MILAN (imagen en el Dominio Público).

Cuando lleguen a *Mdairej* encontrarán un campamento militar que vigila una de las vertientes del acceso al Valle de Bekaa (una entrada clara hacia Siria) desde las estribaciones de la Cordillera del Líbano. Allí se atrincheran aproximadamente unos 150 soldados sirios, que pertenecen principalmente a unidades anti-carro. El oficial al mando es un capitán sirio joven, Sayid Fakhri, muy afín a Moscú y más que dispuesto a ayudar a los PJs.

La situación se mantendrá tranquila hasta unos 15 minutos antes de la hora prevista de recogida, cuando los PJs reciben una comunicación por radio. Su enlace les avisará de que los helicópteros se retrasarán unos 30 minutos sobre la hora esperada.

Inmediatamente después, la guarnición siria se sume en una gran agitación, con soldados moviéndose en todas direcciones, formando corrillos y discutiendo a gritos. Los PJs pueden enterarse de lo que sucede sin dificultad: Los equipos sirios avanzados que había hacia el Suroeste de esta posición acaban de ser arrollados por una columna de blindados israelíes que se dirige hacia aquí. Los soldados sirios no son cobardes, pero llevan varias semanas siendo derrotados por los israelíes y retrocediendo tras cada enfrentamiento, y eso pesa mucho en el ánimo.

La situación se está descontrolando y amenaza con una desbandada, y aunque el capitán Sayid Fakhri trata de evitarlo, con una mezcla de razonamiento e intimidación, no puede estar en todas partes a la vez.

Si la posición siria es abandonada, nada detendrá a los blindados israelíes, que estarán aquí en unos 30-45 minutos, y podrán seguir avanzando libremente hacia el Valle de Bekaa y también hacia el norte del Líbano. Eso hará inviable la recogida en helicóptero.

La mejor baza de los PJs es que el contingente sirio detenga a los tanques israelíes, infringiéndoles bajas importantes y obligando a que se retiren. Para ello, deben ayudar al capitán Sayid Fakhri a infundir moral a sus tropas y convencer a los sirios de que el enemigo no es imbatible. Esta situación se puede resolver como una **Tarea Dramática** simple, de tres rondas, en la participen los PJs con tiradas colaborativas de **Persuadir**.

Si las tropas sirias presentan batalla, los PJs deberían ayudarles a combatir para mejorar las posibilidades de éxito. La escena puede jugarse como un **Combate de Masas**, y uno de los PJs puede decidir liderar el enfrentamiento en lugar de Sayid Fakhri.

Por la parte siria las fuerzas atrincheradas serán:

- 150 soldados con entrenamiento de tropas anti-carro, con 15 lanza-cohetes RPG-7 y 5 lanza-misiles MILAN.
- Los PJs.

Y en el bando del ejército israelí:

- 4 tanques *Merkava* (Tipo 1) con sus tripulaciones (16 en total).
- 6 M-113 con sus tripulaciones (12 en total) transportando 66 soldados de infantería.

Datos para el **Combate de Masas**:

- Sirios:
 - Contadores: 10
 - Habilidad de **Con. (Tácticas)**: **d6** o la del PJ que decida liderar el enfrentamiento.
 - **Espíritu** para las tiradas de **Moral**: **d6** o la del PJ que decida liderar el enfrentamiento.
 - Modificador neto a las tiradas de **Tácticas** (posición, artillería, etc.): 0.
- Israelíes:
 - Contadores: 7
 - Habilidad de **Con. (Tácticas)**: **d6**.
 - **Espíritu** para las tiradas de **Moral**: **d6**.
 - Modificador neto a las tiradas de **Tácticas** (posición, artillería, etc.): +2.

El Máster debe contar las acciones de los PJs y aplicar los modificadores a las tiradas de **Tácticas**, según su aportación a la batalla. Para que se pueda realizar la extracción, los sirios deben destruir a las fuerzas israelíes, o al menos desmoralizarlas.

Con un dominio importante del espacio aéreo, las fuerzas israelíes en esta campaña militar suelen tener la posibilidad de reforzar a sus grupos de ofensiva con ataques de helicópteros de combate o con apoyo aéreo. Sin embargo, esta noche su capacidad ofensiva se ha estirado al máximo, con ataques a lo largo de toda la línea de la Autopista Internacional Beirut-Damasco. Por ello, el grupo de ataque que se dirige a *Mdairej* no tendrá más apoyos ni refuerzos. Si los PJs y los sirios los derrotan, los supervivientes se retirarán y no habrá otros ataques al corto plazo.

Si juegan bien sus cartas, los PJs deberían ser capaces de despejar la zona de fuerzas hostiles para que los helicópteros de rescate soviéticos les recojan. En ese caso terminarán la aventura volando hacia territorio soviético a través de zonas rurales y deshabitadas de Siria. El himno de la Unión Soviética se hace con la banda sonora, con un crepitar como de altavoces antiguos, y la última escena es un *travelling* bajo la luz roja del helicóptero, recorriendo los rostros sudorosos de los PJs. Fundido en negro y *Fin*.

Si fracasaron en la batalla final, los PJs habrán muerto o estarán prisioneros de los israelíes, o habrán huido en desbandada con un buen número de soldados sirios, en dirección al Valle de Bekaa.

En caso de que sigan vivos, el Máster puede usar el material proporcionado en esta aventura para continuar con la historia de los PJs hasta que logren abandonar Líbano o acaben muertos.

Autor de la aventura: "Khulmani/Culmani", khulmane@gmail.com.

Fecha de la versión: Diciembre de 2016.



Licencia fan de Savage Words:

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



Licencia CC:

El autor comparte el contenido original de este documento bajo una licencia Creative Commons - Reconocimiento - No Comercial (cc-by-nc). Esto excluye toda referencia a Savage Worlds y a las mecánicas y ambientaciones de dicho juego de rol (ver la Licencia fan de Savage Worlds).

PNJS

BORIS SHLYKOV, ALIAS “AMIN GIBRAN”

Idiomas: Ruso; Árabe, Francés, Inglés, Turco.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7/9 (2/4).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Espionaje) d8, Disparar d8, Intimidar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6, Reparar d4, Sigilo d6.

Desventajas: Codicioso (mayor).

Ventajas: Conexiones.

Equipo: Chaleco de kevlar (+2/+4 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas), fusil M16 A2 (24/48/96, 2d8, CdF 3, Peso 4, Mun. 20, PA 2, SA, Auto) con 2 cargadores, pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA) con 2 cargadores, 1000 \$ U.S.

JOHN TURNIP, ALIAS “ANGUS WEBLEY”

Idiomas: Inglés; Árabe, Francés, Ruso.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7/9 (2/4).

Habilidades: Callejear d6, Disparar d8, Intimidar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Provocar d4, Sanar d4, Rastrear d4, Sigilo d8, Tregar d6.

Desventajas: Sanguinario.

Ventajas: Rápido, Reflejos de Combate.

Equipo: Chaleco de kevlar (+2/+4 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas), fusil M16 A2 (24/48/96, 2d8, CdF 3, Peso 4, Mun. 20, PA 2, SA, Auto) con 2 cargadores, pistola Colt 1911 (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Peso 1,5, Mun 7, PA 1, SA) con 2 cargadores, 500 \$ U.S.

COMANDOS ISRAELÍES

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7/9 (2/4).

Habilidades: Callejear d4, Conducir d6, Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d6, Sigilo d8.

Ventajas: Puntería.

Equipo (disfrazados): Chaleco de kevlar (+2/+4 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas), Fusil AK-47 (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Peso 5, Mun. 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto) con 5 cargadores, granada de mano RDG-5 (5/10/20, 3d6, Peso 1, Área Mediana), cuchillo de combate (Fue+d4+1). Cada grupo de comandos lleva dos lanzacohetes RPG-7 con 2 cohetes antitanque cada uno (24/48/96, 4d8+2, CdF 1, Mun 1, Área Mediana, Peso 7+2,5 por cohete, AP, PA 30, Pen. Movimiento).

Equipo (de uniforme): Casco de combate (+4, 50% cabeza), chaleco de kevlar (+2/+4 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas), Fusil Glilon (24/48/96, 2d8, CdF 3, Peso 4, Mun. 35, PA 2, SA, Auto) con 4 cargadores, cuchillo de combate (Fue+d4+1). Cada grupo de comandos lleva 2 lanzacohetes antitanque de un uso M72 Law (24/48/96, 4d8+2, CdF 1, Mun 1, Área Mediana, Peso 2,5, AP, PA 30, Pen. Movimiento).

Vehículos: No, los comandos que pueden encontrarse en la aventura viajarán discretamente a pie.

MARINES ESTADOUNIDENSES

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 8/10 (2/4).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d8, Intimidar d6, Nadar d6, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d6.

Ventajas: Rock&Roll.

Equipo: Casco de combate (+4, 50% cabeza), chaleco de kevlar (+2/+4 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas), fusil M16 A2 (24/48/96, 2d8, CdF 3, Peso 4, Mun. 20, PA 2, SA, Auto) con 5 cargadores, granada de mano M-67 (5/10/20, 3d6, Peso 1, Área Mediana), cuchillo (Fue+d4).

Vehículos: No, los marines estadounidenses que pueden encontrarse en la aventura siempre viajarán discretamente a pie.

MILICIANOS ISLÁMICOS/SOCIALISTAS

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 8 (Dado de correr d10); Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d4, Disparar d6, Intimidar d4, Notar d6, Lanzar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Ventajas: Pies Ligeros.

Equipo: Fusil AK-47 (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Peso 5, Mun. 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto) con dos cargadores, cuchillo (Fue+d4). Cada grupo de milicianos tendrá algún armamento especial. Tira **1d6**:

- 1-2: 1d6 granadas de mano RDG-5 (5/10/20, 3d6, Peso 1, Área Mediana) repartidas entre los milicianos.
- 3-4: 1 ametralladora PK (30/60/120, 2d8, CdF 3, Peso 10, Mun. 100, Fue d6, PA 2, Auto, Pen. Movimiento).
- 5-6: 1d2 lanzacohetes RPG-7 con 1 cohete antitanque cada uno (24/48/96, 4d8+2, CdF 1, Mun 1, Área Mediana, Peso 7+2,5 por cohete, AP, PA 30, Pen. Movimiento).

Vehículos: Si es apropiado a la situación, dispondrán de una variedad de pickups, todoterrenos cerrados y utilitarios.

MILICIANOS MARONTAS

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6.

Habilidades: Callejear d4, Disparar d6, Intimidar d4, Notar d6, Lanzar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Ventajas: Fornido.

Equipo: Fusil M16 A1 (24/48/96, 2d8, CdF 3, Peso 4, Mun. 20, PA 2, SA, Auto) con tres cargadores, cuchillo (Fue+d4). Cada grupo de milicianos tendrá algún armamento especial. Tira **1d6**:

- 1-2: 1d6 granadas de mano M-67 (5/10/20, 3d6, Peso 1, Área Mediana) repartidas entre los milicianos.
- 3-4: 1 ametralladora M-60 (30/60/120, 2d8+1, CdF 3, Peso 10, Mun. 100, Fue d8, PA 2, Auto, Pen. Movimiento).
- 5-6: 1d2 lanzacohetes antitanque de un uso M72 Law (24/48/96, 4d8+2, CdF 1, Mun 1, Área Mediana, Peso 2,5, AP, PA 30, Pen. Movimiento).

Vehículos: Si es apropiado a la situación, dispondrán de una variedad de camiones, pickups, todoterrenos cerrados y jeeps Willys. Además, tira **1d6**: Con un **6** el grupo dispone de un M-113 (sin armamento) además de otros posibles vehículos.

PARACAIDISTAS FRANCESES

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Tregar d4.

Ventajas: Alerta, Rápido.

Equipo: Fusil FAMAS (24/48/96, 2d8, CdF 3, Peso 4, Mun. 25, PA 2, SA, Auto) con 5 cargadores, cuchillo de combate (Fue+d4+1). Un paracaidista de cada grupo es un francotirador con un fusil FR-F1 (50/100/200, 2d8+1, CdF 1, Peso 5,5, Mun 10, Fue d6, PA 2, Mira Telescópica) con 5 cargadores.

Vehículos: No, los paracaidistas franceses que pueden encontrarse en la aventura siempre viajarán discretamente a pie.

SOLDADOS SIRIOS

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Lanzar d4, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Ventajas: Reflejos de Combate.

Equipo: Fusil AKM (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Peso 4, Mun 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto) con lanzagranadas GP-25 (24/48/96, 3d6, CdF 1, Peso 1,5, Mun 1, Fue d6, Área Mediana) con 4 cargadores, cuchillo (Fue+d4). Cada grupo de soldados lleva un lanzacohetes RPG-7 con 3 cohetes antitanque (24/48/96, 4d8+2, CdF 1, Mun 1, Área Mediana, Peso 7+2,5 por cohete, AP, PA 30, Pen. Movimiento).

Vehículos: Si es apropiado a la situación, dispondrán de una variedad de camiones, pickups, todoterrenos cerrados y jeeps Willys

VEHÍCULOS

CAMIONES

Dodge W600, M35 2½-ton, ZIL-157.

Velocidad Máxima/Aceleración: 30/5; Dureza: 16 (4); Tripulación/Pasajeros: 1/20.

Notas: Tracción a las cuatro/seis ruedas.

JEEP WILLEYS

Velocidad Máxima/Aceleración: 40/10; Dureza: 7 (1); Tripulación/Pasajeros: 1/4.

Notas: Tracción a las cuatro ruedas.

M113

Velocidad Máxima/Aceleración: 16/4; Dureza: 14/12/12 (4/2/2); Tripulación/Pasajeros: 2/11.

Notas: Blindaje Pesado, Orugas.

Armamento típico: Ametralladora M2 HB (50/100/200, 2d10, CdF 3, peso 42, Mun. 200, PA 4, Auto, AP, No Mov.) en montura giratoria en el techo.

PICKUPS Y TODOTERRENOS CERRADOS

Toyota Land Cruiser, Land Rover II-III, Ford F-100.

Velocidad Máxima/Aceleración: 40/15; Dureza: 14 (3); Tripulación/Pasajeros: 1/6.

Notas: Tracción a las cuatro ruedas.

UTILITARIOS

Peugeot 504, Fiat 127, Renault 5.

Velocidad Máxima/Aceleración: 40/15; Dureza: 10 (2); Tripulación/Pasajeros: 1/3.

APÉNDICE 1: PERSONAJES PRE-GENERADOS



Oficial al mando, capitán.

Grupo *Alpha* (Spetsnaz de la KGB).

Idiomas: Ruso; Árabe, Farsi, Turco.

4 avances (Experimentado).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9/13 (4/8).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuasión d6, Sanar d4, Supervivencia d4.

Desventajas: Código de Honor, Tozudo, Vengativo (menor).

Ventajas: Carismático, Líder nato, Mando, Presencia de Mando.

Protección:

- Casco STSh-81 (+4, 50% cabeza).
- Chaleco balístico compuesto 6B2 (+4/+8 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Fusil AKM (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Peso 4, Mun 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto) con lanzagranadas GP-25 (24/48/96, 3d6, CdF 1, Peso 1,5, Mun 1, Fue d6, Área Mediana); 5 cargadores y 5 granadas de 40 mm.
- Pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA); 2 cargadores.
- Granada de mano RDG-5 (5/10/20, 3d6, Peso 0,5, Área Mediana).
- Cuchillo de combate (Fue+d4+1, Peso 1,5).

Otro equipo:

- Kit de primeros auxilios.
- Radio militar de mano.
- 3 Chervontsy (monedas de oro de 8.6 gramos, aprox. 125 \$ U.S. cada una).



Experto en demoliciones, sargento.

Grupo *Alpha* (Spetsnaz de la KGB).

Idiomas: Ruso; Árabe, Armenio, Ucraniano.

4 avances (Experimentado).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0/-4; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9/13 (4/8).

Habilidades: Conducir d4, Conocimiento (Demoliciones) d6, Disparar d8, Nadar d4, Notar d6, Lanzar d8, Pelear d6, Reparar d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Desventajas: Duro de Oído (menor), Manía (menor: ver las explosiones), Sanguinario.

Ventajas: Ardor, Osado, Sentir el Peligro, Reflejos de Combate.

Protección:

- Casco STSh-81 (+4, 50% cabeza).
- Chaleco balístico compuesto 6B2 (+4/+8 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Fusil AKM (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Peso 4, Mun 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto) con lanzagranadas GP-25 (24/48/96, 3d6, CdF 1, Peso 1,5, Mun 1, Fue d6, Área Mediana); 5 cargadores y 5 granadas de 40 mm.
- Pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA); 2 cargadores.
- Granada de mano RDG-5 (5/10/20, 3d6, Peso 0,5, Área Mediana).
- 3 cargas de demolición (3/6/12, 4d6, Área grande, Peso 2, AP).
- Cuchillo de combate (Fue+d4+1, Peso 1,5).

Otro equipo:

- Kit de demoliciones.
- Kit de artificiero.



Francotirador, cabo.

Grupo *Alpha* (Spetsnaz de la KGB).

Idiomas: Tayiko; Bielorruso, Ruso.

4 avances (Experimentado).

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9/13 (4/8).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d4, Disparar d10, Nadar d4, Notar d6, Lanzar d4, Montar d4, Pelear d6, Rastrear d6, Sanar d4, Sigilo d8, Supervivencia d4.

Desventajas: Curioso, Forastero (tayiko), Vengativo (menor).

Ventajas: Arma Distintiva, Fuga, Fuga mejorada, Puntería.

Protección:

- Casco STSh-81 (+4, 50% cabeza).
- Chaleco balístico compuesto 6B2 (+4/+8 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Fusil SVD (50/100/200, 2d8+1, CdF 1, Peso 4,5, Mun 10, Fue d6, PA 2, SA, Mira Telescópica); 10 cargadores.
- Pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA); 2 cargadores.
- Granada de mano RDG-5 (5/10/20, 3d6, Peso 0,5, Área Mediana).
- Lanzacohetes RPG-7 y 2 cohetes antitanque (24/48/96, 4d8+2, CdF 1, Mun 1, Área Mediana, Peso 7+2,5 por cohete, AP, PA 30, Pen. Movimiento).
- Cuchillo de combate (Fue+d4+1, Peso 1,5).

Otro equipo:

- Kit de primeros auxilios.
- Radio militar de mano.



Conductor, soldado.

Grupo *Alpha* (Spetsnaz de la KGB).

Idiomas: Ruso; Árabe, Armenio, Bielorruso.

4 avances (Experimentado).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 9/13 (4/8).

Habilidades: Conducir d8, Disparar d8, Nadar d4, Navegar d4, Notar d6, Lanzar d4, Pelear d4, Pilotar d4, Reparar d6, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Desventajas: Exceso de confianza, Despistado, Leal.

Ventajas: Afortunado, As, Manos Firmes, McGyver.

Protección:

- Casco STSh-81 (+4, 50% cabeza).
- Chaleco balístico compuesto 6B2 (+4/+8 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Fusil AKM (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Peso 4, Mun 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto) con lanzagranadas GP-25 (24/48/96, 3d6, CdF 1, Peso 1,5, Mun 1, Fue d6, Área Mediana); 5 cargadores y 5 granadas de 40 mm.
- Pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA); 2 cargadores.
- Granada de mano RDG-5 (5/10/20, 3d6, Peso 0,5, Área Mediana).
- Cuchillo de combate (Fue+d4+1, Peso 1,5).

Otro equipo:

- Herramientas básicas.
- Kit de primeros auxilios.
- Radio militar de mano.



Experto en armas, soldado.

Grupo *Alpha* (Spetsnaz de la KGB).

Idiomas: Ruso; Bielorruso, Francés.

4 avances (Experimentado).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 10/14 (4/8).

Habilidades: Callejear d4, Conocimiento (Tácticas) d4, Disparar d8, Intimidar d4, Nadar d4, Notar d6, Lanzar d4, Pelear d6, Sanar d4, Sigilo d8, Supervivencia d4, Tregar d4.

Desventajas: Bocazas, Heroico, Leal.

Ventajas: Alerta, Manos Firmes, Puntería, Rock&Roll.

Protección:

- Casco STSh-81 (+4, 50% cabeza).
- Chaleco balístico compuesto 6B2 (+4/+8 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Fusil AKM (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Peso 4, Mun 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto) con lanzagranadas GP-25 (24/48/96, 3d6, CdF 1, Peso 1,5, Mun 1, Fue d6, Área Mediana); 5 cargadores y 5 granadas de 40 mm.
- Subfusil Skorpion (12/24/48, 2d6-1, CdF 3, Peso 1,5, Mun 20, Auto); 5 cargadores.
- Granada de mano RDG-5 (5/10/20, 3d6, Peso 0,5, Área Mediana).
- Lanzacohetes RPG-7 y 2 cohetes antitanque (24/48/96, 4d8+2, CdF 1, Mun 1, Área Mediana, Peso 7+2,5 por cohete, AP, PA 30, Pen. Movimiento).
- Cuchillo de combate (Fue+d4+1, peso 1,5).

Otro equipo:

- Kit de primeros auxilios.



Agente de campo.

(Primer Directorio de la KGB)

Idiomas: Ruso; Árabe, Armenio, Francés, Inglés.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9/13 (4/8).

Habilidades: Callejear d8, Disparar d6, Investigar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d4.

Desventajas: Búsqueda (mayor: Servicios Secretos de Occidente), Hábito (menor: fumadora compulsiva) Juramento (mayor: Servir a la U.R.S.S).

Ventajas: Carismática (+2 Car), Fuerza de Voluntad, Investigadora, Temple.

Protección:

- Casco STSh-81 (+4, 50% cabeza).
- Chaleco balístico compuesto 6B2 (+4/+8 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Subfusil AKM-SU (12/24/48, 2d8+1, CdF 3, Peso 3, Mun 30, Fue d6, PA 2, SA, Auto); 5 cargadores.
- Pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA); 2 cargadores.
- Cuchillo de combate (Fue+d4+1, Peso 1,5).

Otro equipo:

- Kit de primeros auxilios.
- 5 Chervontsy (monedas de oro de 8.6 gramos, aprox. 125 \$ U.S. cada una).
- 500 \$ U.S.

Créditos de las insignias de rango:
CC-BY 3.0 por *Flanker*.

APÉNDICE 2: PERSONAJES ADICIONALES

Debido a su planteamiento y temática, esta aventura puede resultar bastante letal para los PJs, y puede resultar difícil introducir nuevos personajes para los jugadores con peor fortuna, de forma que su aparición resulte verosímil en el contexto general. Por ello se proporcionan aquí dos personajes de la red soviética en Beirut, que pueden utilizarse como remplazos para los PJs caídos, y como ejemplo del tipo de personajes que pueden introducirse en la aventura con mayor facilidad.



Agente de campo adicional: Asesino

(Primer Directorio de la KGB)

Idiomas: Ruso; Árabe, Inglés, Turco.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0/-4; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7/9 (2/4).

Habilidades: Callejear d4, Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d4, Nadar d4, Notar d6, Pelear d6, Provocar d4, Sanar d4, Rastrear d6, Sigilo d6, Tregar d6.

Desventajas: Buscado (menor: Servicios Secretos de Occidente), Deseo Mortal, Sanguinario.

Ventajas: Artista Marcial, Asesino, Desenfundado Rápido, Rápido.

Protección:

- Chaleco de kevlar (+2/+4 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Subfusil MP5-SD (12/24/48, 2d8+1, CdF 3, Peso 3, Mun 30, PA 1, SA, Auto, Silenciador integrado); 5 cargadores.
- Pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA); 2 cargadores y silenciador.
- Cuchillo (Fue+d4, Peso 0,5).

Otro equipo:

- Kit de primeros auxilios.
- 5 Chervontsy (monedas de oro de 8.6 gramos, aprox. 125 \$ U.S. cada una).
- 500 \$ U.S.



Agente de campo adicional: Infiltradora

(Primer Directorio de la KGB)

Idiomas: Ruso; Árabe, Francés, Inglés, Hebreo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 8 (dado de Correr d10); Parada: 5; Dureza: 6/8 (2/4).

Habilidades: Callejear d8, Conducir d4, Disparar d6, Forzar Cerraduras d6, Nadar d6, Notar d6, Pelear d6, Reparar d4, Sigilo d6, Tregar d6.

Desventajas: Avariciosa (menor), Buscada (menor: Servicios Secretos de Occidente), Pequeña.

Ventajas: Afortunada, Alerta, Pies Ligeros, Sentir el Peligro.

Protección:

- Chaleco de kevlar (+2/+4 vs. balas, niega 4 puntos de PA de balas).

Armas:

- Subfusil Skorpion (12/24/48, 2d6-1, CdF 3, Peso 1,5, Mun 20, Auto); 5 cargadores.
- Pistola Makarov (12/24/48, 2d6, CdF 1, Peso 1, Mun 8, SA); 2 cargadores y silenciador.
- Cuchillo de combate (Fue+d4+1, Peso 1,5).

Otro equipo:

- Ganzúas.
- Herramientas básicas
- 5 Chervontsy (monedas de oro de 8.6 gramos, aprox. 125 \$ U.S. cada una).
- 500 \$ U.S.

APÉNDICE 3: REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Para esta aventura se recomiendan utilizar las siguientes reglas de ambientación tal y como aparecen en el manual básico de *Savage Worlds*:

- **Fallos críticos.**
- **Múltiples idiomas.**
- **Sangre y redaños.**

Opcionalmente, también puede utilizarse la regla de **Daño descarnado**, para añadir granularidad y sensación de sufrimiento a los PJs heridos. Sin embargo, esta regla también añade más carga en la gestión de la información de juego, y puede suponer serios hándicaps para los PJs afectados. Por ellos se recomienda que el Máster valore cuidadosamente si quiere introducirla o no.

APÉNDICE 4: ENCUENTROS OPCIONALES

A continuación se ofrecen varios encuentros totalmente opcionales, que no deberían tener gran influencia en el desarrollo general de la historia, pero que pueden aportar mayor sensación de autenticidad para los jugadores... ¡o dejarlos confusos del todo!

Encuentros no hostiles: Los encuentros que pueden terminar en combate y se definen por su peligrosidad ya han sido cubiertos en la aventura, pero el Máster puede querer introducir otras situaciones interesantes, y menos hostiles para los PJs. En este sentido, lo cierto es que la mayoría de las escenas corrientes no serán lo bastante llamativas como para distraer a un grupo de veteranos agentes y militares soviéticos. A continuación se ofrecen algunas situaciones que sí pueden serlo:

- **La casa del primer ministro:** Mientras atraviesan una mansión abandonada, muy dañada por la artillería, los PJs pueden hacer una tirada de **Notar**. Con un éxito notarán que los libros de la casa sugieren que su propietario pudo ser un político o diplomático. Si se toman unos minutos para revisar papeles en los restos del estudio, determinarán que se trata de la mansión de Takieddin el-Solh, Primer Ministro de Líbano en 1973-74 y 1980, y ahora exiliado en París. Con una búsqueda algo más exhaustiva y superando una tirada de **Notar** (-2) o **Investigar** (0), encontrarán un par de cajas con carpetas de documentos y fotografías, que pueden ser de interés para la K.G.B. y que pueden llevarse repartidas en sus mochilas.



Documentos y fotografías hallados en la mansión de Beirut de Takieddin el-Solh (imagen CC BY 2.0 de Craigfinlay).

- **Coleccionistas de metralla:** Los PJs empiezan a atravesar un solar devastado por las bombas o la artillería cuando se dan cuenta que no están solos. Distribuidos entre los escombros, por todo el solar, hay una decena de niños preadolescentes. Hablan entre ellos a gritos en árabe, con palabras de argot en francés, y se mantendrán alejados en principio de los extraños. Se puede deducir, tras un momento de escuchar y observar, que están recogiendo metralla como una especie de competición coleccionista: guardan los trozos más grandes y llamativos en sacos y mochilas. Son todos hijos de familias musulmanas chiíes. Si son abordados y los PJs no les hacen huir, estos chicos pueden dar algo de información local útil (+2 a la siguiente tirada de **Callejear** de los PJs).

Encuentros extraños: Un rasgo característico de muchas obras de la literatura y el cine soviéticos (y post-soviéticos) es la introducción de ciertos elementos sobrenaturales o inexplicables, a menudo con un marcado carácter simbólico o alegórico. Esos elementos pueden ser simplemente anecdóticos en la obra o tener una influencia real en la trama. Podemos encontrar ejemplos de lo primero en obras como *Quemado por el Sol* (N. Mijalkov, 1994), y de lo segundo en obras como *Stalker* (A. Tarkovski, 1979). Si el Máster quiere introducir algún elemento sobrenatural o inexplicable, de forma anecdótica en la aventura, puede utilizar las siguientes propuestas:

- **Dos soles demasiado brillantes:** Cuando los PJs se mueven por Beirut durante la noche, al amanecer o al atardecer, ven una impresionante luz dorada que surge por los vanos de puertas y ventanas de la planta baja de un edificio en ruinas. Es un resplandor increíble, como si alguien iluminara una montaña de oro con un foco de 1000 vatios. Si se acercan a investigar, la luz irá menguando hasta desaparecer cuando estén a punto de entrar al edificio. En el interior

ruinoso y lleno de escombros lo único que descubren son dos jóvenes milicianos muertos. Tienen entre 16 y 18 años y parece que se han matado el uno al otro con sus viejas armas. Uno de los cuerpos está vestido con un uniforme de camuflaje y un pañuelo palestino, y el otro lleva un uniforme verde oliva y lleva una cruz cristiana al cuello. Parece que se dispararon a bocajarro el uno al otro, hace poco tiempo, tal vez unos minutos. Y una vez estaban heridos y caídos, se separaron arrastrándose, y siguieron disparándose hasta la muerte. Los PJs que registren los cuerpos y superen una tirada de **Notar -2** creerán percibir que una tenue luminosidad dorada y menguante surge de ambos cadáveres durante unos instantes, y luego desaparece. Los cuerpos de los jóvenes no tienen documentación ni dinero, y sus armas son: una pistola Colt 1911 del .45 (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Peso 1,5, Mun 7, PA 1, SA) y un viejo rifle Máuser de 7.92 mm (24/48/96, 2d8, CdF 1, Peso 4,5, Mun 5, PA 2, Fue d6); ambos sin munición.

- **La niña del pijama de cedros:** Cruzando una calle llena de escombros o un solar en ruinas, los PJs se encuentran con una niña pequeña, de entre 5 y 7 años, vestida con un pijama de algodón, estampado con pequeños cedros, y zapatillas de felpa. La niña no habla, y sólo entiende y obedece instrucciones sencillas en árabe: *ven, agáchate, sígueme* y órdenes similares. Eso no incluye el responder cuestiones por mímica. Si le preguntan sobre cualquier cosa se quedará mirándoles sin decir ni hacer nada. Es imposible saber a qué etnia o secta religiosa pertenece por su aspecto, y las personas que puedan encontrar en las cercanías no la reconocerán ni querrán hacerse cargo de ella. Si los PJs deciden llevarla con ellos, en un momento dado desaparecerá. Simplemente se desvanecerá cuando nadie la esté mirando, sin dejar ninguna huella ni rastro. Como si nunca hubiera existido.

APÉNDICE 5: REFERENCIAS

En este apéndice se ofrecen una serie de referencias literarias y cinematográficas que el Máster puede revisar mientras prepara esta aventura. Se han agrupado en dos categorías. La primera incluye obras sobre el conflicto de Líbano, y la segunda recoge obras bélicas y de espionaje que reflejan el espíritu que se ha querido dar a esta aventura.

La Guerra Civil de Líbano (1975-1990):

- *Armies in Lebanon 1982-1984*, libro de historia militar de S. M. Katz, L. E. Russel y R. Volstad (1985). Men-at-arms 165, Osprey Publishing.

- *El conflicto del Líbano*, libro de historia y geopolítica de P. Sánchez Herráez y J. M. Rodríguez Barrigón (2008). Conflictos Internacionales Contemporáneos 11, Ministerio de Defensa.
- *Liban, Etat de discorde: Des fondations aux guerres fratricides*, libro de historia de E. Picard (1988). Flammarion.
- *Me acuerdo. Beirut*, cómic de Z. Abirached (2009). Ediciones Sinsentido.
- *Vals con Bashir*, película de A. Folman (2008). Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici & Razor Film Produktion.

Obras bélicas y de espionaje recomendadas:

- *Black Hawk derribado*, película de R. Scott (2002). Revolution Studios & Jerry Bruckheimer Films.
- *Declara*, novela de T. Powers (2003). Gigamesh.
- *Enemigo a las Puertas*, película de J.-J. Annaud (2001). Paramount Pictures.
- *Frank Cappa*, cómic de M. Sommer (recopilatorio, 2010). Glénat.
- *Juego de Espías*, película de T. Scott (2001). Beacon Pictures.
- *K-19: The Widowmaker*, película de K. Bigelow (2002). Intermedia Films, National Geographic Society & New Regency Pictures.
- *La Bestia de la Guerra*, película de K. Reynolds (1988). Columbia Pictures.
- *La Chaqueta Metálica*, película de S. Kubrick (1987). Natant, Stanley Kubrick Productions & Warner Bros. Pictures.
- *Los Perros de la Guerra*, novela de F. Forsyth (1985). Plaza & Janes.
- *Pineapple Army*, manga (recopilatorio) de K. Kudo y N. Urasawa (1993). Planeta DeAgostini.
- *Quemado por el Sol*, película de N. Mijalkov (1994). TriTe.
- *RDF sourcebook*, suplemento del juego de rol *Twilight:2000* de L. Wiseman y F. Chadwick (1986). GWD.
- Serie de *"Smiley"*, saga de novelas de J. le Carré (1961-1979). Varias ediciones.
- *Soviet Bloc Elite Forces*, libro de historia militar de S. J. Zaloga, J. Loop y R. Volstad (1985). Elite 5, Osprey Publishing.
- *Stalker*, película de A. Tarkovski (1979). Mosfilm.
- *Syriana*, película de Stephen Gaghan (2005). Participant Media & Section Eight Productions.
- *Special Operations*, suplemento del juego de rol *Twilight:2000* de C. Sheeley y L. Wiseman (1992). GWD.
- *Tormenta Roja*, novela de T. Clancy y L. Bond (1988). Plaza & Janes.

APÉNDICE 6: CONSEJOS Y NOTAS ADICIONALES

A lo largo del texto se han proporcionado los diferentes elementos necesarios para dirigir esta aventura, en todo lo referido a mecánicas, ambientación, tono y trama. En este apéndice simplemente se amplían esos contenidos con algunas recomendaciones, clarificaciones e ideas adicionales que el Máster puede tener en consideración.

En primer lugar hay algunos aspectos a resaltar en lo que se refiere a los encuentros con grupos armados. Por una parte, es necesario insistir en que no todos los encuentros con soldados y milicianos deben terminar necesariamente en un enfrentamiento armado. En muchos casos el grupo de PNJs podrá ser sobornado, convencido o intimidado con una estrategia adecuada por parte de los jugadores, y siempre que sus PJs superen algunas tiradas exitosas. Esto es muy importante porque la aventura puede ser realmente letal tal y como está planteada. Y si los PJs tratan de abrirse paso disparando, como forma de resolver cualquier obstáculo, es casi seguro que terminarán muertos mucho antes del final.

Otro aspecto destacable de estos encuentros con grupos armados es que se trata, valga la redundancia, de *encuentros* en sentido estricto. Y por tanto no son, en principio, evitables con tiradas de Sigilo de los PJs. Para la aventura el Máster debe asumir que, cuando se produce un encuentro, éste comienza en el instante en que, de alguna forma, el grupo armado ha detectado la presencia de los PJs. Eso sí, dependiendo de las circunstancias de cada encuentro, los PJs podrían evitar ser interceptados por sus oponentes poniéndose rápidamente a cubierto y usando su Sigilo. Pero en cualquier caso deberían crear una distracción que les permitiera escabullirse tras haber sido inicialmente detectados.

En otro orden de cosas, el Máster debe tener presente que todos los PJs son miembros (agentes o *Spetsnaz*) de la K.G.B. y por lo tanto están sujetos a la autoridad de Moscú y supeditados a las órdenes y a la estructura jerárquica en todo momento. Es importante tenerlo presente durante el juego y, cuando sea necesario, el Máster puede recordárselo a los jugadores. No hay porqué insistir en ello para las interacciones entre PJs, pero sí es un tema importante en sus interacciones con la cadena de mando. Y también debería pesar en sus decisiones tácticas y estratégicas durante la aventura.

Cuando las órdenes de los PJs les dejen libertad de elección, o se les den varias alternativas, los jugadores deben sentirse libres de actuar y decidir sus planes según su criterio. Pero cuando Moscú da una orden específica, es importante tener claro que

se espera que la cumplan a rajatabla. La cadena jerárquica de la K.G.B. no ejerce una autoridad comprensiva o compasiva. Y, si bien pueden entender el fracaso, no aceptarán la desobediencia o la insubordinación. Los PJs que naveguen por esas aguas tan peligrosas pueden encontrarse con un destino bastante peor que una honorable muerte en combate cuando regresen a la madre patria.

Una cuestión que se ha dejado deliberadamente abierta en los posibles finales es qué sucede en el caso de que, durante la escena final, el bando de los PJs sea derrotado. Por ejemplo, que sea exterminado o desmoralizado en un combate de masas, sin que ellos hayan conseguido su objetivo (ser extraídos, derrotar a los oponentes, etc.). Esa vaguedad es como se ha dicho, deliberada: fruto de un compromiso entre la intención de ofrecer un final climático y que exista la posibilidad de fracaso.

En cuanto a qué hacer si se produce dicho fracaso, en los apartados correspondientes a cada escena de extracción se esbozan algunas directrices. A continuación se amplían esas guías con varias consideraciones más. En primer lugar, si los PJs están muertos se acabará la aventura como es obvio. Y si han sido capturados, lo más coherente podría ser terminar así... aunque se les podría dar una oportunidad de escapar antes de que ser confinados en un lugar seguro y/o expuestos al mundo.

En el caso de que los PJs sigan vivos y libres, o logren escapar de sus captores, la propia aventura contiene abundante material (encuentros, estadísticas, mapas, etc.) para seguir jugando en la zona. Los PJs deberán buscar otro modo de abandonar, por fin, Beirut y Líbano. Pero el Máster también debería tener en cuenta el pragmatismo y la frialdad de la inmisericorde K.G.B.: debe decidir cuándo el mando pasará a pensar que lo mejor es que los PJs desaparezcan, antes que seguir arriesgándose a que sean capturados y/o expuestos. Sería un final irónico -pero adecuado a la temática- si los PJs están esperando la tercera intentona de extracción, cuando lo que aparece es una escuadrilla de aviones para descargar sus bombas sobre ellos.

Por otro lado el Máster debe tener en cuenta que los PJs deberían poder utilizar su rasgo de **Conocimientos Generales** para determinar sus conocimientos específicos sobre temas como: Milicias y facciones en Líbano, etnias y religiones de Oriente Medio, ejércitos y armas del momento, y agencias de inteligencia de todo el mundo.

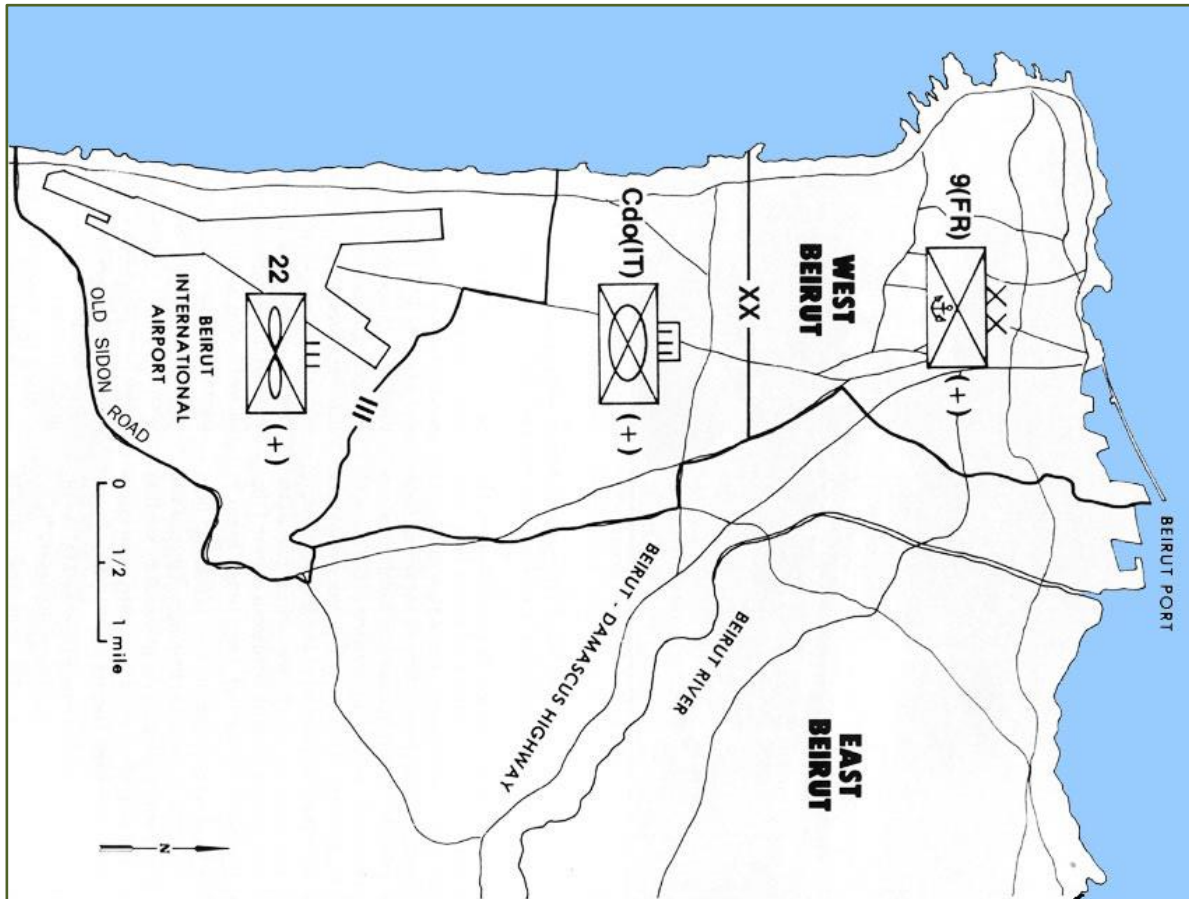
Por último, se recomienda tener bien presente una regla que tendía a olvidarse en las pruebas de juego por falta de costumbre de los jugadores: El **daño de área** ignora la armadura salvo la que cubra todo el cuerpo por completo, lo que significa que ignora todas las armaduras que aparecen en la partida.

APÉNDICE 7: PACK DE MAPAS

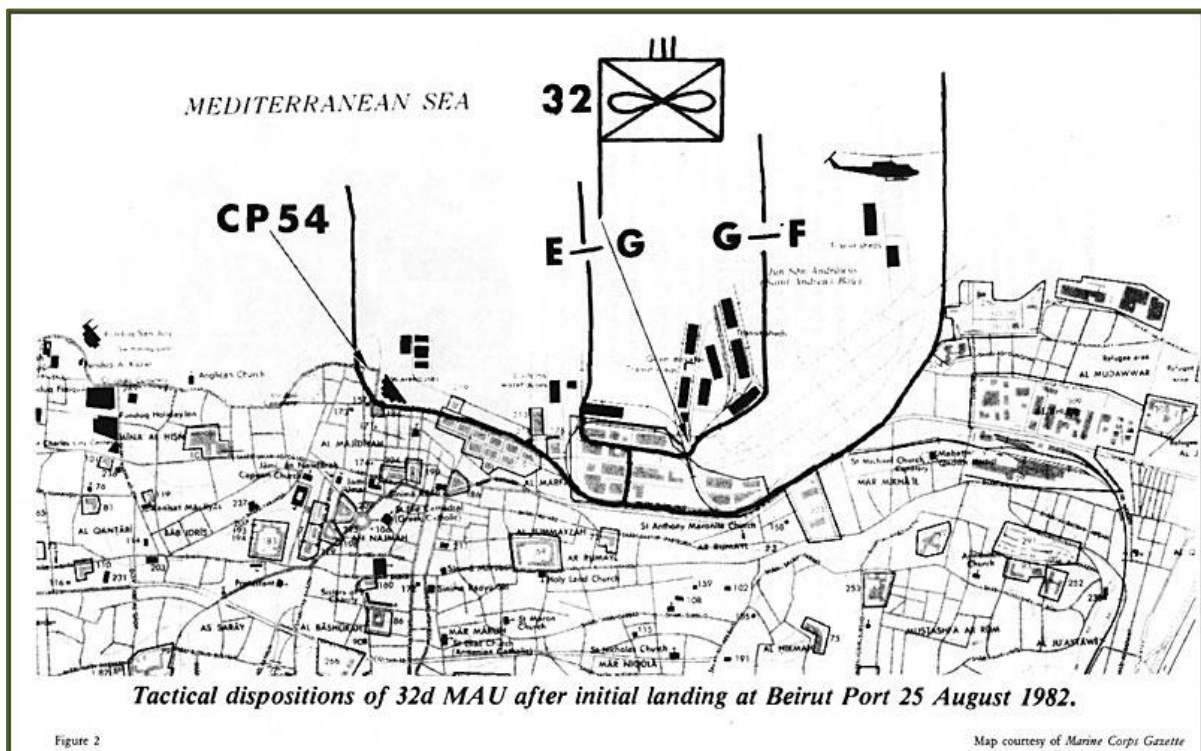
Esta aventura ha sido diseñada para jugarse sin usar mapas detallados para los movimientos y viajes. Pero, por otro lado, el uso de mapas del periodo puede ser bastante recomendable, para ambientar y ayudar a la inmersión en la historia. Por ello se aportan aquí una serie de mapas, cuya versión en alta calidad se puede encontrar el archivo comprimido que acompaña a la aventura. El mapa 1 presenta el territorio de Líbano en su conjunto; el mapa 2 es un plano de Beirut de la época usado por los representantes de Naciones Unidas (NU); y los mapas 3 y 4 son planos de los marines estadounidenses (USMC) cuya intervención comenzó en el momento en que transcurre la aventura. Estos mapas del USMC no eran secretos, y fueron conocidos por las NU y por el gobierno libanés, así que los PJs podrían tener una copia desde el comienzo de la aventura.



Mapa 1



Mapa 3



Mapa 4