

Schwerkraft Krieg

Aventura para el juego de rol Walküre

En el mundo de la Liga Anti-Gravedad (AGL), el Cuerpo de Seguridad Anti-Gravedad o ASG siempre ha estado en la picota por los pequeños pero continuos escarceos de espionaje industrial. Pero esta vez, Estados Unidos ha decidido apostar fuerte: Sus infiltrados van a extraer a Gladia Chekov, maga de la escudería roja que ha decidido desertar.

Por desgracia para ella, los americanos no son los únicos interesados en ... su talento

by Starkmad (Starkmad@gmail.com)

Trasfondo

Nota: El trasfondo aquí presentado está disponible a través del blog [Crónicas de Taslar](#), donde probablemente te hayas bajado esta aventura.

El año 2035 es considerado por muchos como el inicio de la gravedad generada artificialmente. Las Placas Mazuw, llamadas así en honor a su inventor, poseen la capacidad de generar gravedad vectorizada. Inicialmente destinadas a proveer de un entorno gravitatorio natural a estaciones y naves espaciales, pronto empezó a experimentarse con la generación de paragravedad o gravedad invertida, lo que permitía efectivamente, generar un campo de anti-gravedad con el cual flotar sobre cualquier superficie.

Entre los años 35 y 40 uno de los campos en los que más se experimentó con la anti-gravedad fue el transporte de superficie. No faltaron aplicaciones sobre automóviles de diversos tipos, creando aparatos capaces de desplazarse sin rozamiento de superficie a velocidades muy elevadas; rivalizando con aeronaves de todo tipo.

Pero no fue hasta el año 2039 cuando se empezó a legislar el uso de placas Mazuw para uso privado. El detonante fue la competición automovilística de Fórmula 1, en la que aprovechando un hueco en la reglamentación, la compañía alemana BMW introdujo un coche sin ruedas que flotaba a una pulgada escasa del suelo, demostrando inmediatamente una gran superioridad que sirvió para suspender el campeonato a las pocas carreras con la intención de reformar completamente la normativa.

En 2040, la Federación Internacional de Automovilismo establecía las bases para la legislación de las placas Mazuw, y la creación de una nueva categoría para la competición con vehículos anti-gravitatorios: La Fórmula AG, o como sería conocida a posteriori, la AGL o Liga Anti-Gravedad.

La AGL sirvió también de pretexto para introducir nuevas tecnologías que habían sido vetadas por la FIA en la Fórmula 1, como las conexiones neurales, motores impulsados por reactores de micro-fusión o mejoras biónicas para los pilotos.

Con el paso de los años, la AGL se sumaría a la lista de competiciones deportivas en las que americanos, alemanes y rusos lucharían por demostrar su superioridad. Se convertiría en un demostrador tecnológico a todos los niveles en el que escuderías de todo el mundo competirían sin importar el bloque político al que estuviesen adheridas.

También contribuiría a desarrollar tecnologías aplicadas posteriormente en el ámbito civil, teniendo un papel muy destacado en el desarrollo de micro-reactores portátiles que serían utilizados en los años futuros para la colonización espacial.

El éxito de la AGL no se debe sin embargo a la tecnología, puesto que en el siglo XXI las competiciones deportivas son en muchos casos un espectáculo que mueve ingentes cantidades de dinero. En lo que corresponde a la AGL, es sin duda la altísima velocidad que son capaces de alcanzar los «gravicars» lo que atrae a las masas.

Un circuito AGL estándar tiene entre 15 y 25 Km de recorrido, en los que se fija un número de vueltas equivalente a recorrer 500 Km. La velocidad media en muchos de ellos suele rondar los 800 Km/h, con máximas de hasta 1.500 Km/h.

Como puede imaginarse, la capacidad de reacción necesaria para pilotar un aparato así está muy por encima de lo humanamente posible. Esto da un sentido completamente nuevo a la competición en la categoría de pilotos: Por un lado, el aspirante a subirse en un AGL debe reunir unas condiciones físicas y psíquicas excepcionales para asimilar las extremas modificaciones biomecánicas a las que será sometido su sistema nervioso.

Por otro, los ingenieros deben ser capaces de sacar el máximo partido a la simbiosis humano-máquina que se produce gracias a dichas modificaciones, en las que el piloto controla el gravicar como si de una extensión de su cuerpo se tratase.

No hay distinciones entre hombres y mujeres. Cualquiera puede cumplir los requisitos mínimos para convertirse en una estrella de la AGL. Solo el hecho de poder competir con un gravicar es un privilegio al alcance de unos pocos.

Y lo mismo podría decirse de quienes obran estos milagros: Ingenieros y científicos que forman una élite entre los inventores y descubridores como pocas existen en el sistema solar.

En la jerga del circuito, a los ingenieros se les conoce por el sobrenombre de «Magos». Su popularidad va ligada a los enfrentamientos políticos entre las tres superpotencias por su supuesto, aunque nunca declarado, papel en la carrera espacial.

Y es que además de la demostración y ostentación tecnológica de la que se hace gala en los circuitos, existe una confrontación política que va más allá de la mera propaganda y reclama de superioridad ejercida a golpe de victorias.

Hay quien dice que la verdadera guerra fría se libra aquí, en los circuitos. Los magos prueban en cada carrera tecnología que utilizar para superar a los demás en la conquista del Sistema Solar. El secretismo en torno a ellos es tan alarmante que ni siquiera utilizan sus verdaderos nombres cuando acuden a la pista.

La preocupación por las filtraciones y el espionaje ha llevado a crear un cuerpo de seguridad especial para estos eventos: El ASG o Grupo de Seguridad AGL, es una iniciativa propuesta por los Estados Unidos a la que se han sumado todos los participantes del campeonato, aun siendo a regañadientes.

Algunos medios consideran ésta una victoria propagandística de los americanos, pero lo cierto es que desde la fundación del ASG ha habido mucha controversia sobre su verdadera eficacia en su cometido principal, que es el de prevenir el espionaje.

Según fuentes no declaradas, el ASG en si mismo estaría formado por agentes de las potencias integrantes, cuyo objetivo sería encontrar puntos débiles en los equipos rivales; muy especialmente para acceder a los magos y sus «libros de conjuros».

Preparación de la partida

Schwerkraft Krieg es una aventura para 3-4 jugadores ambientada en el año 2075, en el mundo de la Liga Anti-Gravedad. Los personajes son agentes de la CIA que llevan varios años infiltrados en el ASG, conociendo todos los entresijos de la liga AGL.

El arquetipo más cercano a su profesión es la plantilla de Agente Secreto (pág 133), aunque puede personalizarse para reflejar una especialización o conocimiento más profundo de un área concreta. Independientemente de si se usa esta plantilla o no, todos los personajes recibirán de forma gratuita una habilidad de Conocimiento (AGL/ASG) +2, que refleja ese conocimiento adquirido sobre el mundillo AGL.

A efectos prácticos, esta habilidad implica que muchas cosas se dan por sabidas, empleándose para evitar tediosos pasos de investigación de cosas básicas. O dicho de otra forma: No hagas tirar a los jugadores por los conocimientos básicos de la AGL y del espionaje en el ASG. Solo hazles tirar cuando lo que necesiten saber sea realmente rebuscado.

Información para los personajes

La partida empieza *In media res*, es decir: Con los personajes metidos dentro de todo el follón. Pero para que sepan un poco de que va el asunto, vamos a darles un poco de información.

Se celebra el **Gran Premio de Alemania** en el mítico circuito Nürburgring Nordschleife (el cual fue reconstruido hace treinta años para poder usarse en la AGL). Desde el punto de vista del espionaje y la seguridad es el más delicado y blindado del mundo, junto con el circuito de Sochi en la Unión Soviética y el circuito de Las Vegas Raceway en Estados Unidos.

Pero aun así Nürburgring es especial, ya que Alemania se vuelca por completo en él para promover su propaganda, que va acompañada del mejor despliegue tecnológico por parte de sus magos y pilotos. Esto impulsa al resto a dar igualmente lo mejor de si mismos. Por eso, **el ASG se convierte en un avispero esos días**, con sus miembros intentando recabar alguna información al mismo tiempo que tratan de blindar a sus respectivos países.

Debido a ello, el grupo formado por los personajes recibió instrucciones especiales de “Marquisse” una semana antes, habiendo dedicado este tiempo

a recabar información y analizar la situación, (lo que se refleja con la habilidad de Conocimiento mencionada antes).

Estas instrucciones especiales han consistido literalmente, en **prepararse para una operación de campo** quedando a la espera de mayores detalles. Pero ha llegado el día de la carrera y no han recibido más información. ¿Será que han decidido abortar?

Decididamente no. No tendrán esa suerte...

Dramatis Personae (en orden de aparición)

- **Marquisse:** Es el nombre en clave de la persona que envía instrucciones a la célula de los personajes. Supuestamente, alguien de la CIA.
- **Helena Braunn:** Miembro alemán del ASG y agente doble al servicio de la CIA. Será el enlace de los PJs.
- **Gladia Chekov:** Ingeniera del equipo soviético, más conocido como la “Escudería Roja”. Es quien quiere desertar y el objetivo de los PJs.
- **Pyotr Krakovia:** Jefe actual del ASG y encargado último de la “privacidad y seguridad” de los integrantes de cada escudería.
- **David Finner:** Ex-CIA americano, dado por muerto durante una misión en el Congo. Rescatado y reconvertido a cyborg por los alemanes. Ahora trabaja en operaciones negras. Es el jefe del equipo mercenario que tratará de capturar a Chekov para los alemanes. Finner usa la plantilla Fuerzas Especiales del Futuro incluida en el Manual del DJ de CdB Engine (pág 252) con +1 a Vigor y habilidades de combate, más subfusil y munición especial.
- **Otros agentes del ASG:** Se pueden representar con las mismas plantillas de Agente que los personajes, rebajando o subiendo algunas habilidades para ajustarlas a las de los personajes.
- **Mercenarios:** Los mercenarios vienen en un grupo de 4 a 6 (según la cantidad de jugadores), y emplean la plantilla Fuerzas Especiales del Futuro incluida en el Manual del DJ de CdB Engine (pág 252). Utilizarán subfusiles y munición especial, además de ir muy bien equipados.

Comienza la batalla

La partida empieza el Sábado, 4 de mayo de 2075 en Nürburgring Nordschleife hacia las 10:00 horas. Es el día de los entrenamientos oficiales, que empiezan a las 13:00 horas. Hasta ahora, los personajes han estado vigilando los accesos al circuito mientras han ido llegando los integrantes de las escuderías participantes, (la seguridad del evento en si misma es cosa de la policía germana).

Las cosas han estado todo lo tranquilas que pueden estar en el GP de Alemania, y los personajes tienen la mosca detrás de la oreja por las instrucciones de hace una semana. Pero no saben nada. Hasta que de súbito, son **relevados de su posición** por un dispatcher del centro de control y enviados a la zona de tribunas.

Es entonces cuando son **interceptados por la Obersturmführer Helena Braunn**, una compañera por parte alemana que con el pretexto de necesitar apoyo para comprobar una cosa, les conducirá a una sala estanca (un bunker en miniatura para entendernos), y allí se presentará:

Me envía Marquisse con las instrucciones de su misión. En el cristal encontrarán un código de comprobación para sus credenciales. Les deseo buena suerte.

Y se marchará sin más. A partir de este momento, **localizar a Braunn será imposible**, ya que estará atrincherada en el centro de control gracias a unas órdenes convenientemente manipuladas. Los PJs no podrán contactar con ella, pero tampoco notarán que nadie la eche en falta, al menos en apariencia.

El pequeño cristal que les ha dejado podrán enchufarlo en los zócalos de sus implantes de conexión a la Malla. Así accederán al siguiente briefing:

Saludos Agentes;

Su misión para hoy, si deciden aceptarla, consistirá en extraer a Gladia Chekov, maga de la Escudería Roja. Chekov ha expresado su deseo de desertar y las condiciones del asilo político ya han sido negociadas.

Tendrán su mejor oportunidad en la rueda de prensa de las 12:00 horas. Aunque la seguridad durante la misma será insalvable, hemos creado un hueco en el "paseo" hasta la sala de prensa que podrán aprovechar para

hacerse con ella. Tengan preparado su plan de actuación y fuga para entonces.

Nuestro agente les ha dejado el equipo necesario para la ejecución de la misión en el sótano del Hotel an der Nordschleife. Igualmente, tendremos preparado un aerodeslizador camuflado como ambulancia para su propia extracción y la del objetivo en el Hospital de Reimerath.

Buena suerte.

Tan pronto termine el briefing es probable que los jugadores se pongan a hacer elucubraciones sobre el hueco, o como preparar el plan. Quizá estén pensando en recoger el equipo.

Sea como fuere, casi de manera inmediata **recibirán una orden directa** de Pyotr Krakovia con el siguiente mensaje:

<Insertar nombres de personajes aquí>

Desde este momento y hasta nueva orden quedan relevados de sus funciones de guardia. Se les encomienda la labor de realizar comprobación cíclica de los puntos de control alrededor del circuito.

Si los jugadores son un poco listos, se darán cuenta de que muy convenientemente esta orden les permite recorrer todo el circuito sin tener que dar explicaciones.

Si no se dan cuenta, coméntaselo: Una parte de la historia consiste en alimentar la sana paranoia de que **nadie es lo que parece** dentro del circuito, cosa que ya han comprobado con Braunn.

A partir de este momento, es cuando tendrán que ganarse la paga. Sin embargo, lejos de dejarles en paz, se van a ir encontrando con cosas que van a mantenerles muy ocupados.

Enemigos al acecho

La principal oposición a la misión de los personajes es un grupo mercenario liderado por **David Finner**, que no es otra cosa que un agente encubierto de las SS.

Al igual que la CIA, Ausland-SD también está al tanto de las intenciones de Chekov y no está dispuesta a que caiga en manos americanas. Por ello

ha decidido que el mejor sitio para actuar es en su propia casa, aunque fingiendo una intervención americana.

Se ocultan en el paddock, en un sótano de la zona de seguridad (donde se encuentran los sistemas redundantes de la seguridad del circuito). Su **contacto con el exterior no es otra que Helena Braunn**, que en calidad de agente doble, ahora está en control creyendo que guía a un equipo que trabaja en coordinación con sus compañeros del AGS (los PJs).

Ella es quien va a crear el hueco durante el Paseo, en el que confluirán los PJs con el equipo de Finn en una carnicería en la que las cosas no van a acabar bien para ella. Pero vamos a dejar esto para más adelante.

Tan pronto los personajes empiecen a actuar por su cuenta, recibirán varios mensajes en la **red táctica** del AGS sobre **fallos de seguridad y descoordinación** de grupos de vigilancia. Si comprueban los puntos de control como se les ha dicho, se encontrarán con que muchos están sin vigilar; bien sea con drones inactivos o erráticos, o porque los equipos de guardia están haciendo otra cosa.

Krakovia por su parte, estará muy ocupado dirigiendo personalmente al equipo de hackers que protege la red táctica del AGS, lo que hará que ésta funcione más lenta de lo normal y las peticiones de información lleguen a hacerse eternas.

Ambas cosas deberían ser del conocimiento de los PJs, que pueden creer que esto es parte de la maniobra de distracción... Cosa que en parte es cierta.

Y más problemas

Cuando todo esto esté en el aire, la cosa se complicará aun más cuando el Inland-SD haga acto de presencia en el circuito, preocupada porque el AGS está teniendo fallos de seguridad inadmisibles en territorio alemán. Esta maniobra acompaña a las anteriores para tocarle las narices a Krakovia y también, desprestigiarle.

Pero además, afecta a los personajes en dos cosas:

- En primer lugar, el Inland-SD está presionando a Krakovia para sustituir parte de su gente por gente del SD, empezando por todos los agentes extranjeros, lo que incluye a los PJs. Recibirán órdenes habladas de Krakovia para presentarse en control, pero serán

desmentidas con otro mensaje firmado en su nombre indicándoles que sigan con la tarea asignada. Podrán comprobar una vez más la latencia de las comunicaciones en este mensaje.

- Al ver que no surte efecto, un equipo de la Gestapo empezará a perseguirles con el objeto de eliminarles. Tratarán de arrinconarles en algún lugar discreto en el cual matarlos con pistolas silenciadas. Interrogarles no servirá de nada porque un kill-switch acabará con ellos de inmediato.

Llegados a este punto, los PJs deberían saber que algo gordo se está cociendo en el circuito, y que la misión podría complicarse por momentos. Pero lo cierto es que la sensación que debe transmitirse con todo esto es de **caos total**. De que la seguridad no funciona bien, la red táctica está colapsada y de que ahora incluso la Gestapo está obstaculizando el trabajo del AGS. Parece una maniobra de distracción muy buena.

El Paseo y El Hueco

El Paseo es un evento que se realiza en todas las competiciones durante el día de entrenamientos oficiales. A una hora de su comienzo, los magos de cada escudería son llevados a una rueda de prensa donde se espera que hagan comentarios demagógicos sobre sus adelantos técnicos.

Para ello, se les lleva desde el paddock hasta la sala de prensa en un pequeño desfile a lomos de pequeñas placas gravitatorias auto-impulsadas. Durante este Paseo, los magos son escoltados a pie por miembros del AGS fuertemente armados.

Será en este momento cuando Braunn actúe doblemente, activando primero el grupo de Finn y luego proporcionando un Hueco para la que ella cree que será una acción conjunta entre Finn y los PJs.

La activación de Finn

La aparición estelar de Finn tendrá lugar apenas un minuto después de empezar el recorrido. Antes que esto ya habrán dejado un rastro de muerte y destrucción abriéndose paso desde el interior de los boxes rusos, matando a todo el mundo y atrayendo la atención del AGS y la policía.

Finn dividirá a su gente en dos grupos: Uno para distraer a la policía y el otro, comandado por él, para hacerse con Chekov. Será poco antes de llegar al Paseo cuando Braunn cree el Hueco.

El Hueco

Braunn utilizará el caos de la red táctica para introducir un malware en los agentes del AGS que le permitirá hackear sus cerebros durante un breve lapso de tiempo. Cuando los personajes y Finn estén en posición, actuará.

De súbito, los guardias del AGS que se encuentren en las inmediaciones o escoltando a los magos empezarán a dispararse los unos a los otros. Esto durará 1d4+1 minutos.

El momento de la verdad

Lo que pase ahora, dependerá de lo que haga o consiga hacer cada grupo. Finn irá a por Chekov disparando a quien sea preciso para conseguirlo. Si los PJs no actúan antes, su gente cogerá a la mujer y la llevará a la parte trasera del paddock en medio de toda la carnicería, donde intentarán escapar en un aerodeslizador pilotado por uno de los suyos.

Si los PJs cogen a Chekov primero, Finn los perseguirá. A ellos se unirá gente de la Gestapo que actuará para prevenir que los PJs se salgan con la suya y el plan orquestado por el Ausland-SD fracase. La persecución puede llegar incluso al punto de extracción en el hospital. Si lo crees oportuno, puedes hacer un último tiroteo épico antes de escapar.

La agente Braunn

En medio del caos, descubrirá el doble juego y tratará de escapar. Según como se haya desarrollado la trama, pueden ocurrir dos cosas:

- Si los PJs no han ahondado demasiado en los problemas de la red táctica o en su paradero, Braunn se puede poner en contacto con ellos usando como pretexto ayudarles en la fuga y marcharse con ellos. Lo curioso del asunto es que si aceptan, tan pronto abandone su puesto la red táctica volverá a funcionar milagrosamente bien al cabo de poco, y los PJs podrían llegar a darse cuenta de que en cierto modo, se la ha jugado.
- Si los PJs, por la razón que fuere, no son dignos de la confianza de Braunn, tratará de fugarse por su cuenta. Esto hará que de una manera u otra, sea vista por los PJs en plena huida mientras miembros del AGS la interceptan y la matan: Su doble juego habrá quedado al descubierto.

Anexos

A continuación tienes algunas anotaciones e información extra para hacer la partida.

El circuito

Nürburgring Nordschleife es un circuito real, bastante antiguo de hecho, que ha sido utilizado para la partida respetando íntegramente su trazado y ubicaciones originales. Por lo tanto, puedes encontrar mucha información y planos de todo tipo en Internet.



Puedes detallarlo o abstraerlo tanto como quieras, pero en esencia esto es con lo que tienes que quedarte:

- El circuito tiene la extensión de una pequeña comarca, así que los desplazamientos de un punto a otro llevan algo de tiempo. Los puntos de control se encuentran en cada curva, cada tribuna y cada punto negro donde hay que vigilar más los posibles accidentes. Fíjalos de antemano o improvísalos, lo que estimes oportuno. Además, no todo el interior del circuito pertenece a él: Hay terrenos vallados y vigilados continuamente que quedan fuera del objeto de su misión.
- Todo el trazado está protegido mediante unas placas gravitatorias peraltadas que frenan el vehículo considerablemente, evitando que pueda salir despedido. Las placas tienen varias capas, ejerciendo una frenada progresiva de suave a muy fuerte para evitar accidentes.
- El paddock original se encuentra en una pequeña recta cerca del Castillo de Nürburg, pero para el año 2075 habrá sido trasladado a Döttinger-Höhe o lo que es lo mismo: A la recta más larga del circuito.
- El Castillo de Nürburg (situado en el interior del circuito), es propiedad del gobierno alemán y no será accesible por los PJs. De hecho, no se considera parte del circuito y solo es utilizado para reuniones y celebraciones del partido. En estos momentos, algunas personalidades alemanas están en él pendientes de ver la carrera. A efectos prácticos, no es relevante para la partida.
- Comprobar todos los puntos de control llevaría más de un día para un equipo como el de los personajes. Sería importante comentar este dato cuando reciban las órdenes al principio de la partida, para que sepan que tiene algo escrito entre líneas.

Comunicaciones

Tal cual se explica en Walküre, la sociedad alemana está muy tecnificada. Se asume que todo el mundo, inclusive personajes, tiene implantes o algún tipo de equipo, que le permite acceder a la Malla en todo momento.

Merece la pena comentar que eso no garantiza la información de forma automática, y que tampoco garantiza saber como interpretar o que hacer con ella.

En el primer caso, buscar entre tanta densidad de datos lleva como mínimo tiempo, aumentando la dificultad cuanto menos común sea lo que se quiere buscar. En el segundo, será necesario disponer de la habilidad adecuada para interpretar lo obtenido.

Esto significa que si algún personaje está tentando de crearse su propia biblioteca en torno al circuito, no solo le va a llevar un tiempo que lo va a dejar incapacitado para hacer cualquier otra cosa, sino que además es bastante estúpido. Una de las razones por las que se comenta en la partida que los personajes empiezan in media res, es porque en la semana de vigilancias desde el aviso de Marquisse ya han obtenido prácticamente todos los datos relevantes.