

TODOS A POR ELLOS

Si tus jugadores son de los que se bloquean y dan mensajes de error insistentemente a poco que haya que pensar, no los metas en este módulo. Los PJs, unos fugitivos, la BriM, el Bureau Mirage y unos inmigrantes africanos que pasaban por la localidad, juntos pero no revueltos en una acelerada aventura llena de acción.

Por Pedro Arnal Puente

Aventura de Mutantes en la sombra para 3-5 muties con ganas de acción y un director de juego. Esta aventura fue jugada en las eliminatorias del torneo de Mutantes En La Alfombra celebrado durante las 1as. Jornadas de Estrategia, Rol y Maquetismo de Pamplona.

FUGITIVOS

Marc, su hermana Marie y la prima de ambos, Silvia, son tres jóvenes Mutantes. Fueron capturados hace unos meses por el servicio M francés, que los ha mantenido aislados en un complejo situado cerca de Bayona mientras iniciaba con ellos el programa de lavado de cerebro. Marc no es tonto, y ha comprendido lo que les esperaba a los tres en el servicio M, explicándoselo a su hermana y su prima con esfuerzo y a lo largo de muchos encuentros fugaces. Han planeado la fuga, primero del laboratorio y luego del país, hacia España, donde Marc tiene conocidos que pueden darle cobijo.

Los agentes del servicio M francés les emboscaron más allá de la frontera. Aunque los tres escaparon, han llegado a la conclusión de que están prácticamente rodeados. Dejando a las chicas en un caserío abandonado, escondidas hasta que pueda regresar con socorro, Marc ha seguido hasta Bermeo. Busca a Rafa Montano, estudiante de quien confía conseguir ayuda para volver a por Marie y Silvia.

Rafa es miembro de los clásicos (conocido como tático) y ejerce de sysop (operador del sistema) del BBS Julio. En el momento en el que Marc llega a su casa, está pendiente de un mensaje urgente desde Madrid. Todos los clásicos de la zona Norte están en pie de guerra, porque la brigada M del CESID, dirigida por el ex comisario Camello, ha comenzado una caza a alto nivel de mutantes y simpatizantes. La base de datos de Julio puede llevar hasta muchos de ellos, y Rafa teme tener que destruirla antes de desaparecer. Está claro que la visita no es oportuna, pero los amigos son los amigos, y si son M en peligro, razón de más.

Para colmo de males, los franceses han seguido la pista hasta Bermeo, y León Baptiste ha tomado el mando de los agentes.

Los del CESID han intentado detener a Marc y Rafa simulando una operación policial (especialidad de la casa) cuando se dirigían a casa de un cura que esperaban que les diera asilo (se lo ha dado en un piso de acogida, donde se encuentran ahora). Ha seguido un tiroteo, durante el cual Marc ha lanzado una granada. Tras la confusión han huido y han llegado a casa del Félix, el sacerdote.

AGITACION EN LA ZONA NORTE

Los PJs reciben por medio de un mensajero un sobre blanco enviado por su superior, con unas hojas apresuradamente impresas. Entre ellas hay fotocopias de recortes de periódico y un par de informes (ver documentos). Un par de horas después, si aún no han salido hacia la zona, el superior llamará para meterles prisa.

Debe quedar claro que es urgente buscar a Montano e investigar qué pasa en Bermeo.

EN CASA DE TACITO

Rafa Montano vive en el quinto piso de un edificio a las afueras, una zona de clase media-baja. Puede usarse el único ascensor o las escaleras, que se retuercen tortuosamente hasta llegar al sexto y último piso, y a la azotea.

La puerta está cerrada con llave, pero puede ser forzada (abrir cerraduras DIF). Una vez dentro se aprecia un ligero desorden. El piso tiene cinco habitaciones (sala, baño, cocina y dos dormitorios) y un balcón en la sala. Toda la casa está pintada de blanco crema, aunque los años le han restado lustre.

En la sala hay carpetas abiertas por el suelo (sólo contienen documentos normales, como el contrato del alquiler, recibos del agua y demás, papeletas de exámenes y resguardos varios de la universidad), y dos macetas sin regar. Examinando los papeles (detenidamente, algunos minutos) y Economía NOR se da uno cuenta de que las becas no le dan para vivir y de que hay un agujero mensual de al menos setenta y cinco mil pesetas. En un rincón hay un teclado Roland bastante bueno (dar detalles como el nombre, sin ser solicitados, puede resultar demasiado revelador), con unas cuantas partituras apiladas en desorden en una balda bajo el caballete. Sobre él hay esparcidos ocho diskettes de 3.5", con etiquetas del estilo de Opus 100, Música para los Reales Fuegos de Artificio, Canon de Albinoni y Tocata y Fuga. El que importa es uno azul señalado como William Tell's Overture (ver más abajo).

En la cocina, platos sucios en el fregadero y comida (en perfecto estado, hasta leche fresca y verdura) en la nevera. En uno de los dormitorios hay una cama deshecha y revuelta, un armario vacío con un montón de ropa frente a él, y una pila de libros de texto en un rincón. En una caja de calzado deportivo, envuelta en arpillera, hay una Browning BDA y una caja con 50 cartuchos 9mmP (facilitada por la red con una licencia tipo B que Rafa lleva encima).

El otro dormitorio está cerrado

con llave, y una inspección (Buscar DIF) muestra que la cerradura es de seguridad y la puerta blindada. Abrirla es complicado, y requerirá una tirada MUY DIF de Abrir cerraduras o hacerle daño con Pot 50+ (aunque con algo de ruido, y el escándalo aquí puede ser malo, como se verá luego).

Una vez dentro puede verse que todo está repleto de material informático. En una gran mesa hay dos PCs, un 486DX2 y un 386SX (ambos con discos de 3.5" HD), conectados entre sí y con dos unidades de Discos Opticos montadas en torre, metidas en un armario lateral con puertas de cristal. En la parte de abajo del armario hay un caja con doce Discos Opticos (debería ser evidente que son Discos de datos). En las paredes hay estantes llenos de diskettes (juegos y programas de gestión). Ahí pueden encontrarse manuales, un listín telefónico, y diccionarios de inglés (el Collins), francés, alemán y latín. Al lado de los ordenadores hay dos teléfonos, un góndola con contestador (falta la cinta de mensajes) y otro rojo conectado a un módem. Cualquiera con Informática 4 o más se da cuenta de que desde aquí se opera un BBS. En un rincón hay un CanonFax sin desembalar.

Si alguien conecta el sistema o lo examina, pasar a *A Solas Con Julio*.

En el baño, aparte de una cantidad apreciable de roña en los rincones, no hay nada raro. Champús, gel y demás útiles de aseo se amontonan sin orden aparente sobre dos baldas, debajo de un espejo de esquinas desconchadas. A un lado hay un armarito cerrado (la llave está puesta) en el que se guarda unos cuantos analgésicos y un botiquín.

A SOLAS CON JULIO

Al encender el ordenador, lo único que aparece son las pantallas normales de arranque de Windows (entorno gráfico semejante al MacIntosh comentado en la Guía Charlie). Tras un examen del sistema, y con Informática NOR, puede notarse que en no parece haber modo alguno de acceso a los lectores de discos ni al BBS. Encontrar la entrada oculta requiere al menos veinte minutos de trabajo y pasar una Informática MUY DIF, restando al tiempo requerido la CE (tiempo doble, bajar 1 nivel la dificultad).

Una vez logrado esto, el operador está en el umbral del BBS. Una discreta pantalla negra aparece en el monitor, con un mensaje parpadeando en su centro: "Por favor, Introduzca Clave o Abandone el Sistema". Frustrante final para tan prometedora fuente de información (aarrg... que nervios). Si a alguien le llamó la atención el disco marcado como William Tell's

Mercenario

Obertura y lo examina con uno de los ordenadores, podrá ver que está formateado a sólo 360 Kbytes, un 25% de lo que debería ser (informática FAC), y que los discos para teclados no suelen estar formateados así como así (otra de Audiovisuales). Es sencillo buscar en el disco (informática Fácil) la clave del sistema (Criptografía NOR para enterarse de algo, porque está codificado, no faltaba más).

Otro modo de acceder a la información es llevarse parte del equipo o incluso todo el montaje, aunque el peso es elevado (13 Kg cada PC, 7 por monitor, 5 Kg el Lector de Disco Óptico y varios más en diskettes, Discos ópticos y manuales). La comunicación entre los PCs y las unidades de discos pasa por una tarjeta codificadora/decodificadora instalada en el 486. Es imposible entender nada útil entre toda la información almacenada en los discos ópticos sin tener la tarjeta (a menos que se disponga de un programa rompeclaves realmente bestia, varios técnicos y una cantidad considerable de tiempo).

Si se mira con detalle el 486, puede notarse que la carcasa está desatornillada. Mirando dentro, una Electrónica NOR indica que el PJ se ha dado cuenta de que la tarjeta es 'casera' y no es normal en un ordenador como este. Puede sacarse con facilidad sin dañar el equipo.

Para instalarla en otro PC hay que tirar Electrónica NOR (con +3 si el ordenador es un modelo muy similar). Una pifia puede significar que la tarjeta o el ordenador han sufrido daños problemáticos o irreparables.

En los discos hay multitud de ficheros, dossiers sobre personal e informes sobre mutantes en España, mezclados con boletines internos de la red. Echar un vistazo permite deducir que es una bomba. Sin embargo, examinar los archivos puede ser algo complicado, ya que lo único comprensible son sus nombres (bastante inocentes, del tipo Gente de Albacete o Visto el jueves), porque el resto está escrito en Latín o Griego (los menos) clásico. Todos están firmados con seudónimos latinos o griegos (Tito Livio, Plauto, Sófocles y semejantes) y algunos incluyen números de teléfono para el contacto (todos de instituciones públicas como oficinas de ministerios y departamentos o secretarías de universidades, que no pueden ser relacionados directamente con alguien).

VIENEN VISITAS...

Cuando los PJs lleven unos veinte o treinta minutos (puede tirarse 1D20+15 si hace ilusión) en la casa, con una Percepción NOR, podrán escuchar a dos coches pararse bruscamente con gran ruido de frenos. Por la ventana podrán verse dos todo terrenos en doble fila, de los que están saliendo varios hombres con cazadoras y americanas. Cinco cruzarán la calle hasta el portal del edificio, momento en el cual quedarán ocultos por la cornisa que lo cubre.

Son los hombres de la BriM (Camello no va con ellos), con intención de

registrar el piso de Montano, aunque no tienen ni idea de lo que pueden encontrar en él. Mientras uno va a la puerta de atrás del edificio, otro permanece en el portal (vigilándolo mientras bloquea el ascensor) y otros dos al volante de los todo terreno (Land Rover Defender 110 TDI verde metalizado algo baqueteados). Los tres restantes suben las escaleras hacia el piso. Los conductores tienen bajo el asiento una Star Z-70, pero sólo la usarán si la cosa se pone realmente fea (ni siquiera la gente de la BriM puede ir por la vida disparando subfusiles como desquiciados en plena vía pública sin una buena razón). Los demás llevan automáticas, Star Firestar y Astra A 80. Todos usan intercoms (si, si, esos tan monos del auricular blanco en la oreja).

...¿QUIEN LES CONOCE?

Los PJs se enfrentan ante la desagradable posibilidad de un Enfrentamiento Violento A Muy Corta Distancia (en los que la gente muestra una molesta tendencia a morirse o quedar malherida). Dado que el ascensor está en la planta baja y no va a moverse, aún les quedan varias opciones. Pueden intentar escapar vía la azotea al edificio de al lado, y de allí a la calle, aunque tendrán que forzar la puerta de la azotea (Abrir Cerraduras NOR). También pueden intentar despistar a los agentes en las escaleras y salir a la calle como si nada (subiendo al piso de arriba y luego bajando, metiéndose en otro piso como sea para salir una vez que los de la BriM hayan pasado... oportunidad para lucir el ingenio y la inteligencia).

Los que vigilan las puertas examinarán minuciosamente a quien pase y si sospechan lo que sea harán uso de sus placas (falsas, Percepción IMP) de Policía Nacional para dar el alto y proceder a un cacheo, improvisando una excusa la mar de imaginativa. Está claro que los PJs que intenten salir de la casa con un PC bajo el jersey o unos cuantos manuales en los bolsillos del chándal darán espectacularmente la nota. Cualquier resistencia hará que el agente pida ayuda. Si comienza una persecución, los agentes no dispararán dentro del casco urbano. Uno de los Land Rover no se arriesgará demasiado y se limitará a mantener a los PJs y al otro Defender dentro de su alcance visual (por si acaso).

LOS QUE VIGILAN

Como sería muy difícil determinar todas las posibilidades de acción para los dos grupos que están interesados en el asunto, aparte de los PJs, voy a describir a continuación la información y equipo de que disponen por un lado y sus intenciones y órdenes por otro. Un DJ medianamente agudo no debería tener ningún problema en ir manejando a estos PNJs de forma paralela a los PJs. Para ver las características de Aquellos-Que-Vigilan-a-los-PJs dirigirse al fondo a la derecha.

Es muy importante mantener siempre el control sobre los PNJs en lo que respecta a separar lo que saben unos de lo que saben otros. Si no, el módulo puede desembocar en una ensalada de tiros con

un montón de gente disparándose entre sí y todos al grupo de PJs, tras la cual posiblemente no quede nadie en condiciones de investigar.

QUE PINTA EL CESID EN TODO ESTO

Desde hace unos meses, la Brigada M ha venido investigando a una serie de miembros de los Clásicos sin grandes resultados. Todo lo averiguado se resumía en una lista, un puñado de nombres y algo muy vago sobre un boletín informático. El comando al mando del comisario Camello fue el encargado de localizar a Rafael Montano, uno de los nombres obtenidos, residente en Bermeo, Vizcaya, estudiante de Ingeniería Técnica Industrial. Tras seguirlo unos días quedó claro que Montano ocultaba algo, y Camello decidió dar un paso adelante deteniéndolo e interrogándolo.

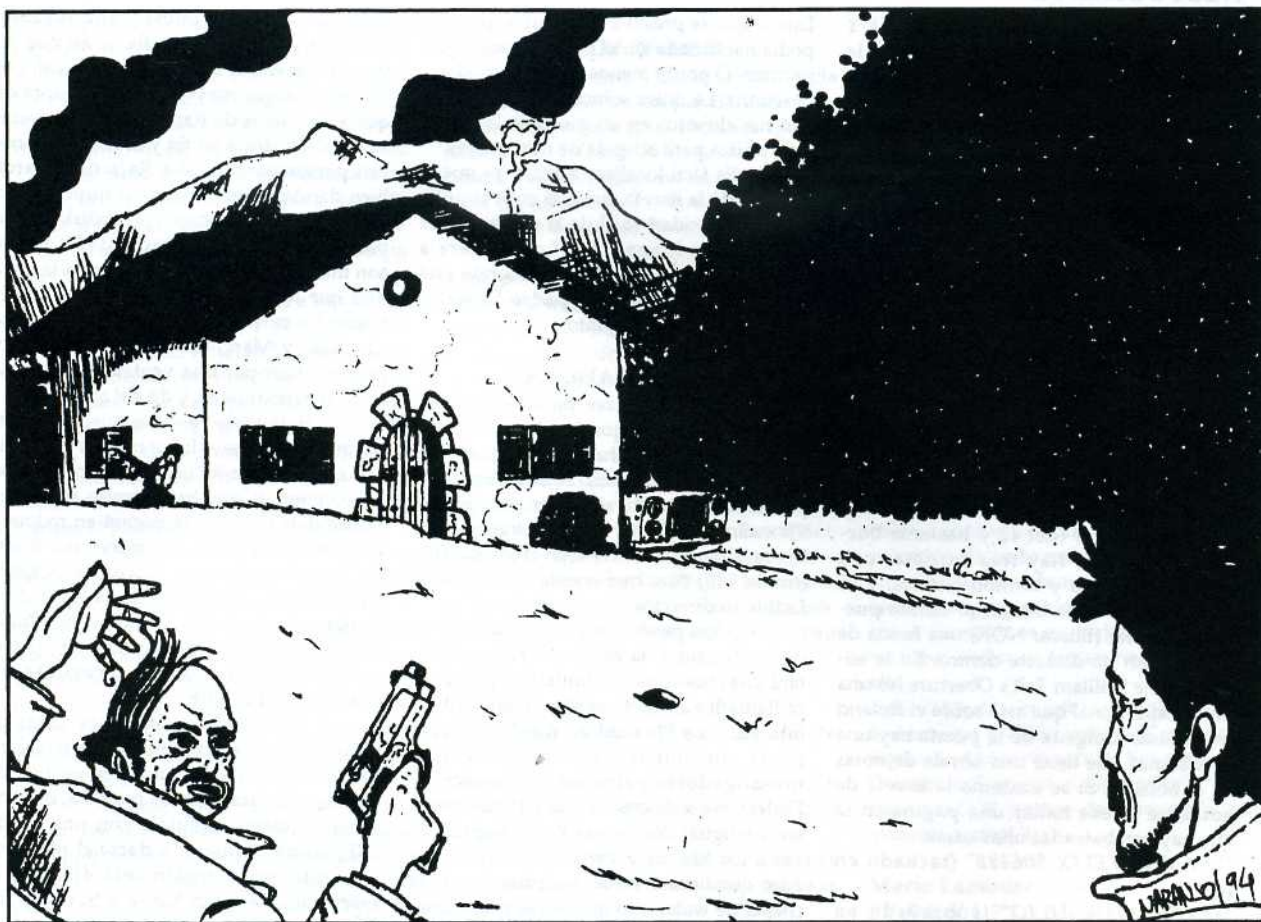
Los Clásicos se pusieron bastante nerviosos tras las primeras pesquisas, que no habían pasado desapercibidas. Rafa, con una carga añadida como Sysop de Julio (un verdadero peligro en manos de cualquier servicio M, incluso de la embrionaria BriM), incluso se armó. A través de la red consiguió una Browning BDA y por un primo que cumplía el servicio militar dos granadas frag. Cuando los agentes de la BriM le salieron al paso en el bar, echó a correr, perdiendo el control al disparar ellos, tras lo que les arrojó una de las granadas, hiriendo a dos de ellos.

Ahora, tras localizar la casa de Montano, Camello quiere registrarla a ver si por casualidad cae algo. En realidad no tiene ni idea de la existencia de Julio ni de lo de los franceses. Si los PJs se les enfrentan en casa de Montano o se dan abiertamente a la fuga, los seguirá (hasta el mismísimo Francisco Camello comprende que pasa algo).

El grupo ha establecido su base en un chalet a 5 km del Bermeo, bastante solitario y rodeado de campos (hay unos caseiros a unos 350 m). Se mantendrá siempre a un lado, siguiendo y observando a los PJs en cuanto los localice, sin usar la fuerza. Si en algún momento averigua algo sobre los tres mutantes huidos o sobre el BBS pasará a la acción, dispuesto a quedarse con todo lo que pueda. Una vez comience el comisario Camello a operar a gran escala pedirá refuerzos en forma de un comando que llegará en 1D2+1 días.

LOS FRANCESES

La fuga de Marc, Marie y Silvia no ha tenido lugar en un buen momento. León Baptiste y un grupo de agentes del Bureau Mirage que se encontraban en el distrito de los Pirineos orientales se han incorporado de inmediato a la operación, sin dar tiempo a los tres fugitivos a ganar mucha distancia a los perseguidores. Baptiste va acompañado por un equipo de cuatro hombres, veteranos en estas labores. Llevan automáticas Glock 18 y Bérretta 92F y un subfusil Mat 49. Disponen de un Peugeot 605 SRI y una Renault Space, ambos blancos y brillantes (ha sido lo que más a mano tenían).



Su objetivo es capturar a los fugitivos y llevarlos a Burdeos, donde un equipo de especialistas se hará cargo de ellos. Baptiste no tiene muy buena opinión de ellos (al fin y al cabo han preferido huir a un país medio africano en lo M a colaborar con la patria) y no tendrá excesivo cuidado en su trato. Para él, la muerte de uno o incluso dos de ellos es un precio aceptable por la captura de los supervivientes y además ayudará a convencerles de lo malo que es escaparse (o de que es mejor morir de pie que vivir de rodillas, pero esto es otra historia y...). Sabe que Marc intenta llegar a casa de un amigo que conoció en la Universidad de París hace unos meses, y ya conoce la dirección de su domicilio. No sabe nada de la operación de la Brim ni de los Clásicos, pero en cuanto detecte la menor señal de actividad, acelerará el ritmo todo lo posible. Operará rápida y contundentemente, sin importarle tener que disparar si hace falta y puede asegurarse una ruta de huida fácil y segura. Seguirá de lejos a los PJs en cuanto tenga noticias de su existencia, esperando que le lleven a algo.

Se alojan en un hotel de San Sebastián, pero si hace falta dormirán en los coches (donde, por otra parte, llevan todas sus cosas).

El descubrimiento de Julio o su captura le darán una excusa para pedir refuerzos, aunque estos solo llegarán si Baptiste ya se ha enfrentado a los PJs y a los de la brigada y es evidente que hay una oposición considerable (Sus superiores no arriesgarán más hombres en España hasta que sea evidente que algo gordo se

está cociendo). Por lo menos bastante considerable como para que un par de mandos se pongan de acuerdo por una vez para llevar algo a cabo sin hacer el crío.

EN LA UNIVERSIDAD DE BILBAO

Si a los PJs se les ocurre ir a la Universidad de Bilbao a investigar sobre Montano, tendrán que ir por la mañana si quieren preguntar en su clase (su horario pueden haberlo encontrado entre los papeles que estaban en su casa, si no, que pateen pasillos en la Uni). En su clase, si son lo bastante sociables y su aspecto es medianamente normal, pueden entablar conversación con alguno de sus compañeros o amigos. Mediante tiradas de Carisma (pueden sustituirse u obtener algún bonus por una buena interpretación, por supuesto) se enterarán de algunas de las siguientes cosas:

- * Hace semana y media que no aparece por clase.

- * Tiene una beca de colaboración en el departamento de Física.

- * Es del club de ajedrez pero no va nunca.

- * Salía con una tía de económicas (o era de derecho, yo que sé) pero lo dejó al acabar el verano, cuando él regresó de París (tras unas jornadas técnicas), y empezó a meterse en un rollo raro de política o algo parecido.

En el club de ajedrez (suponiendo que encuentren el cuchitril donde tiene la oficina, en un rincón de la secretaría de deportes) si es que está abierto en ese momento, un chaval bajito que necesita urgentemente un corte de pelo les contará

que casi no ha venido este curso, desde que su amigo el cura se fue a vivir a Bermeo. Una gran pérdida para el equipo.

EL DEPARTAMENTO DE FISICA

Preguntando en el departamento de física, Maite, la secretaria puede enviarles a un laboratorio donde es probable que lo encuentren. Allí está trabajando un profesor de pelo cano y bata blanca a juego, muy atareado al lado de un compresor. En efecto, conoce al joven Montano, y le gustaría verlo pronto por el departamento, porque salió hace unos días (el 25 por la mañana, ajustar los días según lo que hayan tardado los PJs en llegar) del laboratorio para comer y aún no ha vuelto. Mucho se teme que o presenta una buena justificación o podría perder la beca.

El profesor Serrano (que además es catedrático) no está dispuesto a colaborar mucho más. Si los PJs dicen ser muy amigos de Rafa, les tomará por un grupo de irresponsables parecidos a él (salvo que tengan una pinta francamente respetable, pero eso es mucho pedir). A menos que los PJs se hagan pasar por policías o agentes judiciales no contará nada más, ni siquiera les dejará registrar la taquilla de Montano, y de hecho, ni les dirá que existe. Incluso fingiendo ser agentes de la ley les pedirá una orden judicial o de arresto contra Rafa, acompañada de la preceptiva autorización del rector, inconveniente que se puede solventar con una tirada de Derecho NOR o una de Convencer MUY DIF (aunque en este caso sí que les dirá cuál es la taquilla).

Encontrar las taquillas es fácil, sólo hay

Mercenario

que mirar con atención (Buscar MUY FAC) para verlas todas juntas contra la pared en el pasillo frente al laboratorio. Están cerradas, e incluso algunas (como la de Rafa), tienen un candado (Tirada de Abrir Cerraduras NOR). El único problema es que las taquillas están numeradas y en las puertas no pone nombres. Si no han conseguido que les digan cuál es, sólo les queda forzarlas todas, identificando la que buscan por la foto de Rafa sentado sobre un Marbella Rojo, con una chica en los brazos, posando y el mar a sus espaldas (Si, tío, es Rafa con la chorbá, pero de donde has sacado la foto?).

UNA TAQUILLA EN UN RINCON

Dentro hay una bolsa de deporte con una toalla, un chándal bastante usado y dos pares de zapatillas, unas de tenis y otras para correr (del 42 y bastante buenas). A un lado hay tres carpetas con apuntes de física y termodinámica, y es precisamente en la de termo donde pueden encontrar (Buscar NOR) una funda de plástico con un diskette dentro. En la etiqueta pone William Tell's Overture (es una copia del original que está sobre el Roland en su casa). Colgada de la puerta hay una bata blanca que tiene una libreta de notas en el bolsillo. Si se examina la libreta de notas, se puede hallar una página en la que hay garabateadas unas cosas.

"LLAMAR FELIX 506488" (tachado en rojo).

"MACHACAR JULIO" (subrayado en negro).

"RECOGER MARC 19'30 EN RONCALES".

En una esquina de la página hay pegado un Post-It (una notita de estas que se pegan) en el que se lee "Rafa, te ha llamado Marc, que tiene prisa, llamará luego. MAITE". Maite es la secretaria del departamento (si, la que les ha guiado antes), y si se le da conversación (digamos Charlatanería NOR), dirá que recuerda que un tal Marc llamó por la mañana a Rafa, que no estaba, y volvió a llamar a mediodía, cuando Rafa sí estaba, hablaron unos minutos y Rafa salió volando a comer. El acento de Marc le sonó a Francés.

AYUDA ECLESIASTICA

Rafa ha llevado a Marc a casa de Josetxo Esparza, párroco de San Alberto Magno, con la esperanza de que Félix Mugui, un cura joven que hace las veces de asistente, les de cobijo. Félix no sabe nada de los Clásicos ni de mutantes, aunque sospecha desde hace tiempo que su viejo amigo Rafa anda mezclado en algo bastante grande (hace unos meses le planteó la pregunta inevitable, pero Rafa calmó su interés jurando y perjurando que no era nada relacionado con pertenencia a banda armada o similar, sino una especie de servicio público).

Por desgracia las cosas no fueron como esperaba (¿alguna vez lo hacen?) y se encontró con Mosén Josetxo, que no estaba dispuesto a dar refugio a nadie sin una buena razón, y la de los fugitivos no se lo pareció, a pesar de lo mucho que Félix le explicó y rogó. Rafa esperó a que Esparza se fuese para hablar con Félix.

Este sí que se prestó a refugiarnos, pero no podía hacer nada sin el consentimiento del párroco. O por lo menos nada que pudiese descubrir. La única solución que se le ocurrió fue alojarlos en un piso que la parroquia utiliza para acogida de transeúntes.

Es fácil localizar a Félix, ya que el teléfono de la libreta que está en la taquilla de la universidad es el de la parroquia de San Alberto Magno. Casi cualquiera a quien pregunten, puede saber donde está y que hay dos curas, el padre Esparza, párroco, y Félix, el adjunto.

¿DONDE ESTAN AHORA?

Para enterarse de donde están Marc y Rafa, hay que hablar con Félix (suponiendo que lo hayan encontrado ya tras ir a la universidad). Félix no está dispuesto a decir nada sin saber por qué los PJs están buscando a Rafa y al francés. Los PJs tendrán que convencer al joven cura (tirada DIF) para que cuente lo del piso y facilite su dirección.

Otra posibilidad es revelar todo lo de los mutantes, la BriM, etc. Félix necesitará unas horas para asimilarlo y prometerá llamarles a donde se alojen para hablar otra vez. Los PJs también pueden hacerse pasar por policías, agentes secretos o investigadores privados (Convencer o Disfrazarse a discreción del DJ) que intentan averiguar dónde está Rafa. Después de ver a los PJs, irá a ver a Rafa al piso, de paso que lleva comida y alguna cosa más (papel de water o lo que sea, a ver si tenemos un poco de imaginación, hombre), para contárselo y saber si debe o no revelar lo del escondite.

Si los franceses seguían al grupo, Félix será amablemente abordado y persuadido para que hable con Baptiste en Persona, y habrá que resolver unas rondas de tortura en secreto para ver si lo hace (sería más melodramático si resistiese y después, heroicamente, hiciese una llamada a los PJs para avisarles, pero esto queda a elección del DJ). Si eran los españoles los que seguían a los PJs, intentarán convencerle de que son policías y Rafa es un etarra evadido del cerco policial. Si no le dice nada esperará un par de días antes de recurrir al mismo procedimiento que los franceses.

VIVIENDO EN LA SOMBRA

El piso está en la segunda y última planta de una casa bastante destaralada de las afueras. Ocupa dos viviendas, compradas a bajo precio con dinero de donaciones y mantenida gracias a ayudas de organizaciones tipo Cáritas. Carece de ascensor, aunque agua, gas y luz no faltan. Los miércoles y viernes por la mañana acude una asistenta para limpiar un poco (cree que los dos nuevos son drogadictos). Después de llevar algunas cosas al piso, ocupado también por tres vagabundos (dos de ellos presuntos delincuentes habituales) y cuatro magrebieños sin papeles (que en el fondo son unos angelitos), Rafa ha hecho una llamada al monitor en Madrid, pidiendo ayuda.

Cuando vayan al piso serán los otros inquilinos quienes abran la puerta,

dejando la cadena puesta. Todos saben que Rafa y Marc son fugitivos, así que no van a dejar entrar a nadie así como así. Los PJs tendrán que convencer a quien abra de que son amigos de Rafa, bien inventándose alguna historia (al fin y al cabo no conocen personalmente ni a Rafa ni a Marc), bien dándole algún objeto al improvisado portero que Rafa reconozca (el diskette, un par de zapatillas, o un cacho de los PCs si son muy brutos). Si llevan armas a la vista dirá que Rafa ha salido a tomar un café y volverá a cerrar. Cualquier forcejeo hará que Rafa y Marc, muy atentos y al loro, intenten huir por una ventana de la parte atrás al patio trasero, y de ahí a la calle.

Rafa tiene bastante miedo de salir porque supone que los franceses que buscan a Marc seguirán unos días por la zona. Si se entera de que hay agentes españoles buscándole también se negará en redondo a abandonar el piso, salvo con una fuerte protección o por causa mayor (unos agentes M disparando en la calle, por ejemplo). Si alguien intenta que abandone el refugio sin tener la ayuda de algunas de las circunstancias ya citadas, necesitará un Convencer MUY DIF.

Marc tiene muchas más ganas de dejar el piso, y en cuanto vea claro que los PJs son realmente lo que dicen ser (no, da igual que lo jures por tus muertos, que son muchos, mejor inténtalo con una tirada DIF) estará dispuesto a darse el piro. Por supuesto, su intención será dirigirse al caserío donde están Marie y Silvia. Si los PJs no están dispuestos a ir, ni siquiera cuando sepan que ellas dos también son Muties, intentará dejarles, por las buenas o por las malas (al fin y al cabo ya se ha escapado una vez, así que se empieza a acostumar). Ellas son lo primero.

UN CASERIO EN LA MONTAÑA

El caserío en cuestión se encuentra cerca de Sumbilla, en el Baztán, al lado de la frontera francesa. El pueblo está a unos 400 m. Sumbilla está a unos 20 Km de Irún, en una dirección, y unos 30 Km de Pamplona por otra. En estos momentos las chicas también tienen problemas. Y problemas graves, una docena de problemas que además hablan francés y acostumburan a ir armados y bastante enfadados. Doce agentes franceses, que han cruzado la frontera tras los pasos de las chicas, y ahora están estrechando el cerco alrededor de un par de pueblecitos y del caserío abandonado donde están refugiadas. Ellas lo saben, porque han visto un par de veces sus coches dar vueltas por los caminos cercanos a la casona, y están muy nerviosas (como todo el mundo en este módulo).

Encontrar el caserío es fácil, tanto si van con Marc como si van por libre. El problema (esta vez sólo es uno) es que los franceses tienen vigías en las carreteras de la zona, dispuestos a dar parte de cualquiera parecido a Marc que pase por ahí. Los vigías no son como Dios y no lo ven todo, pero si Marc va en el coche y pasan una tirada de Buscar DIF o los PJs van en vehículos llamativos o extraños (es curioso lo que resalta un F40 o un camión todoterreno en esta comarca) darán parte al

grupo principal (tres hombres, con otros tres que se les unirán en quince o veinte minutos). Es evidente que si encuentran a los PJs y a Marc, en un lugar donde posiblemente estén las chicas, no dudarán ni un momento en intentar atraparlos. Tendrán tanta prisa que ni siquiera mostrarán la delicadeza de esperar a Baptiste, quien al fin y al cabo es el jefe de la operación y el agente M con tendencias psicopáticas más cercano.

Si los PJs van atentos a lo que ven en los pueblos cercanos, y pasan una tirada de Buscar DIF, notarán la presencia de diversos coches con matrícula francesa, y no precisamente de aquí al lado, sino del distrito de París, p.e. Si esto no les da mala espina, dales un azucarillo (a ver si espabilan) y tira Intuición DIF por el conductor o conductores (suelen ser los que van más atentos al panorama).

Si Marc no está y son los PJs los que se acercan a la casa, Marie dará el alto y preguntará por su identidad. Si no responden y continúan los recibirá con un disparo de escopeta (al aire por ser el primero). Si no consiguen convencerlas de que ellos son quienes dicen ser, es decir, gente de confianza enviada por Marc, volverán a disparar (y este ya no es el primer disparo, ni será al aire).

Supongo que no es necesario insistir en que si los franceses oyen los disparos, intervendrán todo lo rápido que puedan. Si Marc o Rafa, o incluso los dos, han caído en manos de los franceses o de la Brigada M, las chicas estarán más que dispuestas a colaborar en el rescate, siempre que (insisten mucho en eso) se les proporcione algún arma corta para su defensa.

Si los PJs rescatan a las chicas y salen por patas (conste que es su deber), una vez se hayan alejado un par de horas de camino hacia cualquier lado, Rafa querrá llamar al monitor para informar. El monitor querrá hablar con el PJ al mando y le ordenará dirigirse a Heracles Madrid.

TODO HA TERMINADO

Marc, Marie y Silvia saldrán hacia París vía Barajas en un par de días, Rafa entrará como recluta en Heracles (podría hacerse PJ y todo), Julio (si aún existe) pasará a control temporal de la fundación, y los PJs tendrán por delante un merecido periodo de descanso.

Por supuesto que el grupo no tiene por qué haber liberado a todos los mutantes franceses, ni haber salvado a Julio o a Rafa, ni siquiera haberse asegurado de que la información contenida en Julio no caiga en malas manos, y es posible que todo haya sido un fracaso total (incluso las bajas podrían ser enormes). Bueno, que los jugadores sepan que se medían los cuartos con el mismísimo Baptiste y con el auténtico Francisco Camello (ojo, sólo es Francisco Camello si pone Francisco Camello), y que otra vez puede ser peor.

En cuanto a los PX por la aventura, recibirán cierta cantidad por cada uno de los siguientes objetivos que hayan logrado:

- * Impedir la captura de Julio (2 PX).
- * Recuperar el hardware del equipo de Julio (2 PX).
- * Impedir la captura de Marc y Rafa (1 PX y otro más si los sacan sanos y salvos de la zona).
- * Impedir la captura de Marie y Silvia (1 PX y otro más si las sacan sanas y salvas de la zona).

PNJs más importantes

Rafael Montano, 21 años

F 5, D 9, V 3, P 3, I 8, C 4, POr 4

Estudiante universitario bilbaíno, encargado de controlar el BBS Julio. Talla media, anchos hombros, mirada hundida, barba poblada. Le encanta la informática. Los amigos, y principalmente Los Clásicos,

son lo primero. Directo y algo crudo cuando está bajo presión o tensión. Su conversación es escasa. Lleva una vieja cazadora vaquera con un gran emblema de los Pink Floyd en la espalda.

Habilidades: A. Improvisadas 3, C. Coche 3, Esconder Objetos 4, Archivos y Bibliotecas 3, Burocracia 3 (bendita universidad), Convencer 5, Instrumentos (teclados) 7, Criptografía 3, Electrónica 6, I. Extranjero (Francés) 4, Informática 7, Ingeniería 5, Química 3.

Marc Lamouse, 20 años

F 4, D 5, V 4, P 3, I 7, C 6, POr 5

Estudiante de filología hispánica en la Sorbona, muy bien conocido por las damas de su curso (y cualquier otra aula cercana). Alto y delgado, su pelo liso y brillante (no, no es grasa, envidiosos) enmarca una cara muy francesa. Se siente responsable de su hermana y su prima. Muy simpático. No calla nada que crea importante, aunque posiblemente hable en parábolas. Su estilo es muy clásico, pantalones oscuros anchos y jersey negro de cuello alto.

Habilidades: C. sin armas (judo) 3, C. Moto 5, Archivos y Bibliotecas 6, Convencer 5, Sigilo 3, Antropología 3, Economía 4, I. Extranjero (Español) 6, Geografía 3.

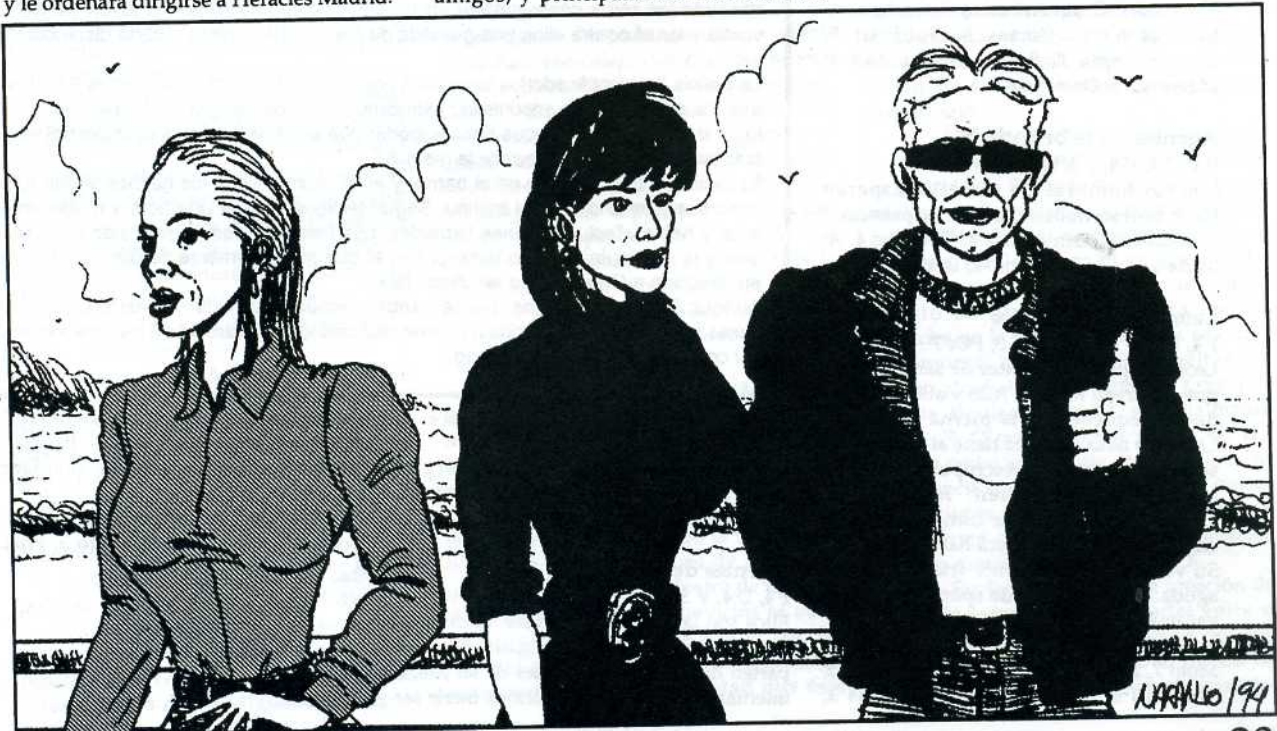
Poderes M: 25 puntos de bioenergía, telequinesia a nivel 3.

Marie Lamouse, 17 años

F 7, D 2, V 4, P 3, I 2, C 4, POr 2

Estudiante de delineación. Cabello castaño largo y ondulado, mona pero algo bajita. Insegura en lo que respecta a sus poderes y bastante tímida. En general su actitud es defensiva. Suele llevar vaqueros y americanas claras.

Habilidades: Intuición 3, Archivos y Bibliotecas 3, Sigilo 5, Teatro 4, Biología 3, Física 2, Química 4, Esquiar 4, Informática 4, P. Auxilios 6. (voluntaria de cruz roja).



EL PAIS (Del P. Vasco), 26XII92.

Bilbao (EFE): En un comunicado recibido en la redacción del diario Egin esta madrugada, ETA rechazó cualquier responsabilidad acerca de los hechos ocurridos antes de ayer por la tarde. El comisario de la policía nacional encargado del caso ha declinado hacer ningún tipo de declaración al respecto antes de la rueda de prensa convocada para mañana, día 27, a las 12 del mediodía.

Poderes M: 45 puntos de bioenergía, Campo de fuerza nivel 4.

Silvie Courtain, 19 años

F5, D7, V7, P6, I6, C5, POr6

Futura arquitecto. Es una chica bastante atractiva, rozando el límite de explosiva, aunque intenta no abusar de su aspecto. Morena y de ojos grises, bonitas piernas. Bastante descarada, no se priva de ejercitar su afilada lengua en ningún momento. Panties de colores fuertes, minifaldas y camisetas llamativas.

Habilidades: Trepar 3, C. Coche 4, J. de Azar 3, Fotografía 2, Convencer 4, L. Callejero 6, Seducción 3, A. Blancas (Esgrima) 3, Audiovisuales 4, Física 3, I. Extranjero (Español) 2, Ingeniería 2.

Poderes M: 50 puntos de bioenergía, Viaje astral a nivel 4 y Control emocional a nivel 3.

Francisco Camello, 49 años

F9, D1, V8, P2, I7, C4, POr7

Camello ha sido muchos años policía. Su mirada es firme, su sonrisa sardónica (ven como es inútil la fuga...). Solo quiere cazar a todos los mutantes que pueda para que sirvan al estado. Son enemigos del orden, y hay que combatirlos. Habla lenta y pesadamente. Su aspecto es el de un típico inspector de cine negro. Traje gris y gabardina, sombrero ladeado.

Habilidades: C. sin Armas 6, C. Coche 5, A. Blancas 6, A. Cortas 8, Subfusil 5, Criminología 7, Sigilo 4, Frialdad 4, Liderazgo 6, Derecho 6.

Agentes de la brigada M

F4, D4, V4, P3, I3, C4, POr4

Son los hombres de camello. Esperan hacer bien su trabajo. Policías de paisano.

Habilidades: C. sin Armas 4, C. Coche 4, A. Corta 6, Subfusil 3, Sigilo 2, Derecho 2.

León Baptiste, 33 años

F4, D9, V8, P2, I7, C3, POr7

León era periodista antes de ser reclutado por el Bureau Mirage. Alto y atlético, cojea desde pequeño con la pierna izquierda. Legalista nato, una vez tiene al mutante en sus manos, pierde los escrúpulos (total, los mutantes no existen legalmente). Considera la resistencia como una invitación a la crueldad. Nunca habla en broma. Su voz es esencialmente fría y bastante aguda. Siempre viste de sport, y suele llevar una parka gris oscuro.

Habilidades: C. sin Armas 4, C. Coche 3, C. Moto 7, Intuición 5, Frialdad 8, A. Corta 5, Subfusil 6, Sigilo 5, A. Cerraduras 3,

128DIC92**EA/031.....
Al grupo operativo.....
Hace tres días, la red de baja tensión española conocida como Los Clásicos dio señales de gran agitación. Dado que aún no hemos descifrado sus últimas comunicaciones, ni hemos podido comunicar con nuestra válvula en la red (aunque no tardaremos mucho), desconocemos los motivos para ello.
Esta red opera tres BBS (boletines informáticos), uno de los cuales, Julio, ha suspendido operaciones y tememos que haya sido desmantelado, abandonado o aun peor: capturado. El equipo con el que se operaba Julio se localizaba en Bermeo, a unos 20 Kms de Bilbao, España.
Uno de nuestros observadores en la frontera francoespañola en Irún ha enviado un informe en el que asegura haber visto pasar hacia España a León Baptiste, en un Mercedes y acompañado de tres hombres más. Una de las fotos que acompañan al informe no deja lugar a dudas. Dada la proximidad geográfica de Julio a la frontera, tememos que el Bureau Mirage tenga algo que ver con el silencio de Julio. Su misión consistirá en averiguar la causa de este silencio y encontrar al sysop (operador del sistema) de Julio, Rafael Montano.
Anexos.....
* Datos de Rafa Montano.
* Informe de archivo sobre Los Clásicos X92.
* El País 25XII92 y 26XII92.

De:
A:
Ref:Rafa Montano, Senatoriales.....
Varón Caucásico, 22 años, 80 Kgs., 1'82 m, moreno
Estudiante Ingeniería Técnica Industrial, Universidad de Bilbao
Sin afiliaciones políticas evidentes y/o conocidas
Sysop del BBS Julio, Clásicos (véase)
Ultima Residencia conocida:
C/Gudarís 13, 5ª B Bermeo, Vizcaya, España

EL PAIS (del País Vasco), 25XII92.

Bilbao (EFE): Ayer a última hora de la tarde, el 'Roncalés', un bar de Bermeo fue el escenario de un breve tiroteo. Según los testigos los hechos ocurrieron cuando tres desconocidos abordaron a un joven que salía del bar. Tras un breve forcejeo, el joven se dio a la fuga corriendo, y uno de los tres hombres hizo cuatro disparos, mientras los otros dos entraban en un vehículo todo terreno. El joven se dio la vuelta y lanzó contra ellos una granada de mano, que explotó a corta distancia del vehículo.

La policía ha identificado los casquillos como munición militar del calibre 9 milímetros Parabellum, y ha encontrado asimismo restos de sangre y cristales cerca del lugar de la explosión, lo que hace suponer que algunos de los ocupantes del vehículo resultaron alcanzados por la metralla.

El joven era desconocido en el barrio, y en el momento de los hechos vestía ropa deportiva y un anorak azul marino. Según testigos llevaba una hora y media en el local y había efectuado varias llamadas. Los tres hombres no han sido identificados, y la matrícula del todo terreno, con el que posteriormente se dieron a la fuga en dirección a Guernica, ha resultado falsa.

Aunque la policía no cree que la banda armada ETA esté involucrada en este suceso, ha puesto en marcha un fuerte dispositivo de controles en los alrededores, así como en los accesos a Bilbao.

Audiovisuales 2, Derecho 4, C. Políticas 4, Química 4, Medicina 6.

Poderes M: 60 puntos de bioenergía, Lectura emocional a nivel 5, Ataque psíquico a nivel 2.

Agentes del servicio M francés

F4, D4, V3, P3, I3, C3, POr3

Ellos son la fuerza de Baptiste. A diferencia de los hombres de la brigada, no comparten del todo las opiniones de su jefe, e intentan que no pierda el control. Suele ser

bastante enojoso volver a casa llevando al prisionero en varias bolsas de basura. Son idénticos en todo a cualquier guardaespaldas oficial.

Habilidades: C. sin Armas 4, C. Coche 3, A. Corta 4, Subfusil 4, Liderazgo 3, Frialdad 3.