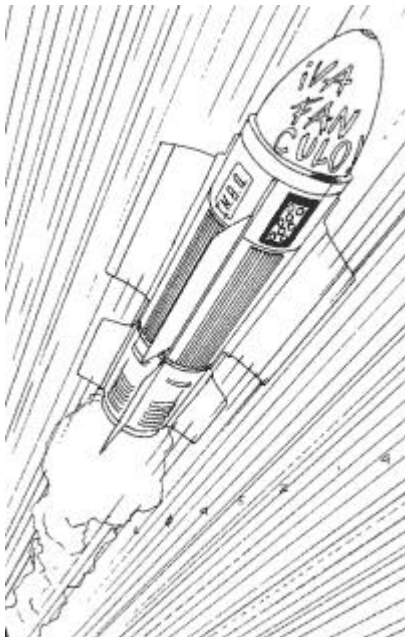


Sombras en el Hielo

Por **Luis Algaba "Perro"**



Las montañas heladas de Islandia, un misil apuntando al Vaticano, terroristas neofascistas, rehenes como escudos humanos, snowbikes, ¿yetis?, son sólo unos pocos ingredientes de este plato... que debe servirse bien frío.

Módulo no oficial para uso exclusivo de Directores de Juego de Mutantes en la Sombra, el juego de Rol; para 2 o más sesiones de juego.

Contenido

- [Recomendaciones](#)
- [Sin ton ni son](#)
- [Llegada a Reykjavik](#)
- [Lo que el/la director/a de juego debe saber](#)
- [Fuego Blanco y La Supremacía](#)
- [¿Qué decías del Yeti...?](#)
- [Zona Z](#)
- [¡¡¡Karol, persígnete y perece!!!](#)
- [¿Fine?](#)
- [Invitados estelares](#)

Recomendaciones

1. Al menos uno de "tus" M debe pertenecer a un Equipo Tango (o estar próximo a serlo), para así poder involucrar a sus compañeros en la aventura.
2. Infórmate del estado de Islandia en el momento histórico que te apetezca ambientar este Módulo, para poder hacer más jugosa la acción.
3. Hazte con algún tipo de mapa o apoyo gráfico de la preciosa isla Europea, para entregárselo a los Personajes y que se puedan conducir por el módulo sin demasiadas dificultades.

Sin ton ni son

Martes, día 19 de Octubre.16:47, hora de Londres.

Por medio de sus contactos con la Interpol se ha comunicado a la Fundación que un grupo de

terroristas italianos ha secuestrado un avión 747 de pasajeros de la British Airways en el trayecto Londres-Roma, con 68 pasajeros y 7 tripulantes a bordo, desviándolo a Islandia. Los terroristas no han establecido comunicación con ningún gobierno ni solicitado nada hasta el momento.

Siete horas después de iniciado el extraño secuestro, el Gobierno de Reikjavik confirma haberle dado permiso para entrar en el espacio aéreo de su nación.

El aparato ha aterrizado en la parte Norte de la isla en una pista desconocida. El incidente se hace público, saliendo a la luz los nombres de la lista de pasajeros: 5 de ellos tienen identidades falsas y se supone que son los secuestradores del avión. Dos de ellos han sido reconocidos como Lucca Torresi y Lucía Morconi, 2 peligrosos extremistas de la izquierda radical italiana.

El servicio británico de inteligencia está alertado contra posibles incidentes y ha solicitado al Gobierno de Islandia que no mantenga negociaciones con los terroristas y que sólo comuniquen sus exigencias... que por extraño que parezca aun no se han producido. Temiendo una catástrofe, se ha pedido la intervención en materia antiterrorista de varios grupos especializados.

Fuentes oficiales del Gobierno Islandés confirman que el aparato ha "podido" estallar después de permanecer en tierra más de 6 horas. Todo acercamiento es del todo imposible, pues se encuentra en una zona muy accidentada, y debido al mal tiempo que reina en estos momentos (y que durará otros 4 días), es impensable una intervención con helicópteros de rescate. Varias expediciones por tierra han salido en auxilio de los ocupantes del avión, pero no llegarán hasta dentro de un día, como mínimo.

La Fundación sabe que un pasajero, Thomas Reynolds, un niño escocés de 12 años (acompañado por 2 agentes M) se dirigía hacia Roma para que los Equipos de la Fundación italianos se encargaran de su custodia y entrenamiento. Su poder es la Telequinesia, a un nivel altísimo... y es posible que se haya visto implicado en la destrucción del avión, de modo que "se recomienda" que un discreto Equipo Tango vaya a la zona a recogerle.

¡¡¡¿Necesitas más datos o vais a jugar de una santa vez...?!!!

Llegada a Reykjavik

En una carrera contra reloj, los M llegaron a la capital de Islandia en un Jet de la Fundación. Su misión (por ahora) es hacerse con Tommy, los dos Agentes de K1 y limpiar las pruebas de existencia de Mutantes por la zona. La acción se coordinará por un experto de la Fundación en la materia (aunque no les acompañará). Serán "equipados" con lo habitual (la Furgoneta) y trajes de goretex blancos (además de lo que creas conveniente)... en el mismo aeropuerto.

Les estarán esperando con el motor en marcha dos grandes helicópteros; se la tendrán que jugar contra el temporal que va en aumento y la gran nevada que está cayendo. Dales un par de sustos contra un pico o una montaña (el tiempo está chunguísimo, pero la gente de la Fundación no se puede permitir que la cosa se salga de madre), pero asegúrate de que lleguen sin problemas a unos 20 Km de donde se supone que aterrizó el avión. De los helicópteros saldrán suficientes snowbikes para todos los PJs, de modo que nada más aterrizar se podrán poner en marcha en dirección nornordeste.

Lo que el/la director/a de juego debe saber

Los terroristas planean lanzar un misil con cabeza nuclear desde Islandia y hacer desaparecer al Vaticano de la faz de la tierra: Operación Fuego Blanco. Ésta será la señal para que todos los comandos (distribuidos por las principales capitales) se levanten en masa y tomen el poder en toda Europa Occidental. El avión es secuestrado con un doble propósito, avisar a los comandos del comienzo de la cuenta atrás y utilizar a los pasajeros como rehenes para salir vivos cuando se localice el punto de lanzamiento del misil.

El joven Tommy es el (involuntario) causante del siniestro en el avión, pero sólo ha habido 4 heridos graves y 16 leves entre los pasajeros. Una Cuadrilla (grupo operativo de 5 terroristas) dirigida por Lucca Torresi se ha quedado con ellos, refugiándose entre los restos (el capitán del avión y una de las azafatas se han ofrecido para cuidarlos). Mientras tanto, las otras 3 Cuadrillas (que les esperaban allí desde hace casi 3 meses) avanzan hacia la Zona Z, la base terrorista, sin peso muerto que los retrase; entre estos últimos está Tommy. Los terroristas cuentan con 3 grandes vehículos tractores-bus de nieve, y 10 snowbikes, en los que sobradamente caben los 67.

Es lógico que los PJs se quieran encaminar hacia donde se vio descender el avión, de modo que el primer encuentro serio lo tendrán con Lucca y su Cuadrilla. Si vencen, los heridos les dirán hacia donde fueron los demás. El capitán y la azafata se pueden ocupar de los heridos, de modo que los PJs pueden dejarles allí hasta que lleguen los servicios de rescate del gobierno islandés. Lucca habrá estado fanfarroneando de la operación Fuego Blanco, de modo que haz que el Capitán del 747 y la azafata se la cuenten aterrorizados.

Fuego Blanco y la Supremacía

Es un grupo de exaltados "ultrarrojos" con base en Italia; una fraternidad política totalitarista que pretende imponer en Europa un megaproletariado. Ni ellos saben muy bien cómo se fundó su organización (antes de que algunos de ellos nacieran), pero siguen hasta la muerte (y más allá) a su líder, una misteriosa figura que manda en cada rama.

El plan de "La Supremacía" para someter Europa bajo un régimen proletario se basa en atacar primero la base de la religión de occidente, el poder fáctico del Vaticano. Una vez hagan su demostración de fuerza amenazarán con aniquilar a todo aquel país que no "coopere" (aunque sólo tienen un misil). De este modo se apoderarán en menos de una semana de buena parte de las capitales de Europa y después de casi todo el continente. Ahora los PJs de darán cuenta de lo que se juegan y deberán dejarse la piel, si es preciso, para detener a estos extremistas.

¿Qué decías del Yeti...?

Para "sorpresa" de los PJs, en un estrecho valle de hielo puro de más de 15 m de altura y casi 2 Kilómetros de largo, les espera un desagradable encuentro: el Mutado (un experimento genético), acompañado de una Cuadrilla y Anna Salerno (una de las terroristas, y novia de Lucca Torresi), que han detenido su tractor por una pequeña avería. El Mutado escalará la pared helada y les lanzará desde lo alto, cada 3 turnos, unas descomunales rocas de unos 150 kilos, que golpean con potencia ¡¡¡160!!!. Si sortean este "pequeño" obstáculo podrán llegar a la Zona Z... quizá a tiempo, todavía, de evitar más desgracias.

Por cierto, parece una premonición de la "paz" que se avecina, pero ha dejado de nevar, reinando una quietud sepulcral... sólo un viento fuerte del Este, helado donde los haya, les recuerda que aún tienen por lo que luchar. Anna se rendirá a los PJs sin ofrecer demasiada resistencia si las cosas se ponen mal.

Zona Z

Es el campamento donde se piensan hacer fuertes hasta que triunfe Fuego Blanco. Aquí esta fortificada una Cuadrilla liderada por Lucía Morconi, vigilando a los 48 pasajeros y los 7 miembros restantes de la tripulación del 747. A la menor muestra de fuerza desde el exterior tomarán a los pasajeros como escudos humanos, mostrándolos por las ventanas y abofeteándolos... La situación será de lo más tensa: dale una buena carga de dramatismo al tema y métete bien en el pellejo de los secuestrados. Si consiguen superar este escollo sabrán por los mapas de las paredes que dentro de menos de una hora será el ataque al Vaticano, el comienzo de Fuego Blanco. Entre los rehenes se encuentran Tommy, muerto de miedo, y los agentes (descalzados) encargados de su custodia que le mantienen apartado de todo peligro... por ahora.

A 6 Km al Este de la Zona Z está la lanzadera del misil, donde se encuentra Salvatore Piccolo con el Líder y una Cuadrilla, listos para el lanzamiento del misil NBQ y la puesta en marcha de Fuego Blanco. Están alertados por los disparos cercanos, de modo que la Cuadrilla les saldrá al paso, intentando retenerles hasta la hora del lanzamiento.

NBQ= Nuclear, Bacteriológica, Química

Los terroristas de La Supremacía están armados con uno de los últimos "logros" de la ciencia moderna, el Whitehammer. Es un pequeño misil táctico, de poco más de 3 mts y de alcance medio, diseñado para volar a menos de 120 mts del nivel del suelo, con objeto de limpiar áreas imposibles de tomar por las tropas, y equipado con una cabeza nuclear, encerrada en una cápsula de metilendioximetanfetamina enriquecida y en otra de gas mostaza... Sólo la imaginación puede llegar a suponer lo que algo así haría en el Vaticano... y en Europa. La fuerza de la cabeza nuclear basta para arrasar la basílica, pero el gas y el "veneno" se extenderá a lo largo de un área de 11 Km... el primer día. El segundo a unos 18 (dependiendo de los factores climáticos), donde se mantendrá hasta que los efectos pasen... unos 2 meses después, si no contamos con la radiación, que puede no desaparecer en varias décadas.

!!!Karol, persígnete y perece!!!

Fuego Blanco está a punto de ser activada. En varios puntos de Europa, Cuadrillas de extremistas armados se encaminan a las proximidades de parlamentos, instituciones gubernamentales, ayuntamientos de capitales y centros de comunicaciones, dispuestos a dar a las distintas naciones la "paz" de La Supremacía.

La hora H prevista para el lanzamiento está próxima. Si el Líder ve todo perdido, se entregará (no sin antes luchar como un león), suspendiendo la misión... Piccolo será otra cosa; fuera de sí, se lanzará por el control de disparo del Whitehammer, montado sobre un tractor-bus acondicionado.

Piccolo no se resigna a entregar la causa por la que lleva un montón de años trabajando. Si no se le detiene por la fuerza, ten por seguro que intentará activar el misil y volar la Santa

Sede, junto con unos kilómetros de terrenos colindantes.

¿Fine?

Si "tus" Personajes consiguen impedir que la operación Fuego Blanco se lleve a cabo con éxito, es muy posible que toda la organización de La Supremacía se hunda, con sus miembros hasta las cejas de la ineptitud y las vacías promesas de sus líderes, y probablemente vuelvan a su trabajo en una zapatería y se dediquen al aeróbic, ya que (de nuevo) se ha fracasado. Aunque siempre quedarán unos cuantos empecinados en poner en jaque a los gobiernos europeos... propagando de nuevo la peste porcina, por ejemplo.

Los Personajes, además de la satisfacción de rescatar y poner a salvo al pobre Tommy, y de haber salvado a Europa de una seria catástrofe, recibirán la bendición en persona de Juan Pablo II (su Santidad el Papa de Roma)... y la cortesía (por parte del Banco Ambrosiano) de poder vivir a cuerpo de rey durante un año en la idílica isla de Nicobar, un paraíso (casi) virgen en el Sur de Birmania... pa’ quitarse el frío de los huesos.

Si no consiguen frustrar Fuego Blanco... tendrás material para diseñar un buen montón de módulos (¡¡y campañas!!) para varios años.

Invitados estelares

Terroristas de La Supremacía

Son la tropa base, los terroristas de a pie, organizados en Cuadrillas de 5 miembros. Si has visto la película "Cobra, el brazo fuerte de la Ley", con Sylvester Stallone y Brigitte Nielsen (los buenos), piensa en la gente del Carnicero (Brian Johnson, el malo) como modelo para La Supremacía.

Características: F4 D3 V3 P4 I3 C3

Habilidades: Combate sin armas 3, Arma blanca (hacha) 4, armas de fuego (escopeta) 4, conducir camión 4, liderazgo 2, política 3, conducir snowbike 5.

Equipo: hacha pequeña (como "machete"), escopeta estilo Churchill Automatic con 30 cartuchos, un walkie-talkie, ropas de abrigo goretex y mochila con material de supervivencia.

Puntos de orgullo: 2.

Los tractores de nieve (todo terreno); Estructura: 62/200, P.Ve. Máximos: 9, Aceleración: 2, Maniobrabilidad: +1... las snowbikes como las de los PJs (al final), pero sin equipamiento especial.

Lucca Torresi

El hombre sádico de la organización. Disfruta en La Supremacía de un puesto de privilegio que le permite llevar a cabo sus demoníacas (y violentas) pasiones: ¡un psicótico como una casa, vamos!. La mejor descripción que se puede hacer de él es la de un individuo delgado, con mala leche, cara de chivo loco y hacha en mano.

Características: F4 D7 V4 P5 I4 C2.

Habilidad: Armas improvisadas 5, combate sin armas 5, arma blanca 7, armas de fuego (escopeta) 6, frialdad 8, arma de fuego corta 5, conducir moto 6, liderazgo 5.

Equipo: hacha grande (como "machete"), escopeta Trident 12 con 30 cartuchos, pistola Smith & Wesson 439 con balas semiblandas, mochila con material de supervivencia y walkie-talkie.

Puntos de orgullo: 5.

Anna Salerno

La "muñeca" que-no-se-entera-de-nada de Lucca (100-60-91: un bombón, pero sin relleno). A pesar de la petición colectiva de los demás miembros de la rama, sigue a su lado por razones "sentimentales". Suele lucir su imponente tipazo con un ojo morado, gracias a Lucca.

Características: F2 D2 V3 P3 I2 C9.

Habilidades: arma blanca 6, arma de fuego (escopeta) 3, conducir coche 5, seducción 5.

Equipo: lo mismo que Lucca. Parece ser imprescindible pues el Mutado la obedece en todo... quizá sea por su "personalidad" o por su Control Animal Nivel 36, 91 puntos de Bioenergía.

Puntos de orgullo: 1.

El Mutado

Uno de los intentos de la Supremacía para aumentar su poder fue la "fabricación" de seres humanos mutados por radiación, a fin de tener un banco inagotable de Mutantes fieles a su causa. Los resultados no fueron muy satisfactorios, ya que en vez de cambiar la psique de los sujetos, los baños de radiación especial a los que eran sometidos los voluntarios, transformaban su físico, convirtiéndolos en algo muy cercano a monstruos. Éste mide 3'26 mts de altura (y casi lo mismo de envergadura de brazos); pesa más de 650 kg. y es energía muscular pura. Mete en una coctelera gigante un gorila albino y una cabra mareada, pon unas gotitas de Uranio 375 y tendrás al Mutado (por cierto, el único de los seis que sobrevivió al experimento). Su durísima piel cuenta como una prenda antibalas tipo "Chaleco Pesado", pero en todas las localizaciones.

Características: F10 D5 V4 P3 I2 C3.

Habilidades: Combate sin armas 6, arma improvisada (piedras) 7, lanzar 4, saltar 5, trepar 6, nadar 6, buscar 8.

Equipo: un precioso (y enorme) taparrabos y alguna gran piedra ocasionalmente.

Puntos de orgullo: 5.

Lucía Morconi

Una señora como no hay dos (por suerte). Es el cerebro táctico de La Supremacía que dirige Líder. Con sus 112 kg. de peso, su 188 cm de altura, su 131-86-123 y su entrenamiento se puede convertir en algo más que una terrorífica adversaria si se llega con ella al combate cuerpo a cuerpo. Antes era empleada de banca, ahora es una osa cabreada con piel de mujer.

Características: F8 D6 V5 P6 I4 C2.

Habilidades: combate sin armas 7, armas improvisadas 5, armas de fuego cortas 7, escopetas 5, arma blanca 9, política 3, conducir snowbike 2.

Equipo: lo mismo que Lucca.

Puntos de orgullo: 5.

Salvatore Piccolo

Mano derecha de Líder. Un señor sesudo, ancho, rondando los 50, de estatura y complexión mediana, miope y con bigotito. Científico auxiliar del Whitehammer.

Características: F4 D7 V4 P5 I6 C3.

Habilidades: conducir coche 9, idioma extranjero francés e inglés 4/6, armas de fuego cortas/y escopeta 5, armas improvisadas 2, ingeniería aeronáutica 5, liderazgo 3, pilotar aviones 5, política 5.

Equipo: lo mismo que Lucca pero sin hacha.

Puntos de orgullo: 5.

Líder de la Supremacía

El dirigente de La Supremacía. Un tipo impresionante, guapo, listo, moreno, intrigante, joven, alto, cachas... y rematadamente extremista. Su nombre en clave es Líder.

Características: F5 D7 V9 P6 I9 C8.

Habilidades: política 4, convencer 6, idioma extranjero -inglés- 5, pelea sin armas 4, armas de fuego cortas 7, armas de fuego 4, arma blanca 8, conducir coche 6, liderazgo 8, esquiar 4.

Equipo: lo mismo que Lucca.

Puntos de orgullo: 6.

Las snowbikes

Las motos de nieve no son difíciles de manejar, pero su conducción puede dar más de una sorpresa a cualquiera. Se debe tener una Habilidad de Conducir a 4 para poder guiarlas. El Perfil es Estructura: 5, P.Ve. Máximos: 14, Aceleración: 10, Maniobrabilidad: +3.

Las de los PJs son todo terreno, y van equipadas con 2 lanzadores Avispa MK5, "Cassettes" CP312 y material de supervivencia para 2 personas durante 3 días. Son biplaza.

Módulo de Luis Algaba "Perro" .

[Sir Roger Mercenario](#), agosto de 1999.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.

<http://www.kobo.es/srm/>