

# LA ALTERNATIVA

Los personajes comienzan su actividad como agentes para la Junta de Defensa del Tesoro Artístico Nacional en un Madrid en el precipicio de la historia. La inminente colisión con el bando sublevado se convertirá en una ocasión única de poner a prueba su valía y convencer a los escépticos del papel que pueden jugar en la guerra.

Esta pequeña aventura está pensada como ejemplo de lo que puede ser una partida de **“Corona de Sal: Mutantes en la Sombra G0”**. Aunque está diseñada para ser jugada con los personajes pregenerados y resumen de reglas que la acompañan puede ser adaptada a vuestros propios personajes o juegos. Por su reducida dimensión está pensada para ser jugada en una sola sesión.

Madrid 6 de Noviembre de 1936  
**ESCENA I. “ORFANATO” DE LA  
CALLE EMBAJADORES**

*Los PJ son asignados a la **Junta de Defensa del Tesoro Artístico Nacional**.*

Bajo la tapadera de un centro de auxilio en la antigua inclusa de Madrid de la calle Embajadores se esconde el centro de reclutamiento del *“Proyecto para el nuevo hombre”* en la capital. Los personajes han sido “activados” recientemente y están deseosos de poder entrar en acción. De buena mañana son llamados de urgencia

al despacho del director Martínez. Sin mucho preámbulo les lee fragmentos de una carta con membrete oficial:

*... es por eso que el gobierno de la República ha decidido su traslado a Valencia encomendando la defensa de la capital a una Junta extraordinaria al mando del general Miaja.- comienza con solemnidad y cierta preocupación.*

*- Bla bla bla bla...- continúa.*

*... no podemos completar el procedimiento preacordado para dar de alta a la unidad especial con las suficientes garantías. Es por eso que negamos su incorporación al frente. No obstante, dadas las circunstancias excepcionales en las que se encuentra la capital y la falta de efectivos, autorizamos y ordenamos su integración como comando de apoyo a la Junta de Defensa del Tesoro Artístico Nacional sita en el Museo del Prado, con carácter inmediato.*

Martínez les entrega otra carta sellada, esta sin abrir, a la atención de Joaquim Berenguer., director de Junta de Defensa del Tesoro Artístico Nacional.

*- Él no se encuentra al tanto del “programa” sean discretos pero eficaces. Demuestren de lo que son capaces, quizás sus acciones incrementen la confianza del gobierno y nos dejen ayudarles a ganar esta guerra – se despide con urgencia.*

Este puede ser un buen momento para familiarizarse con el sistema de juego. La escena permite a los PJ múltiples acciones según sean sus inquietudes.

- ¿Qué opina Martínez de todo esto?

**Percepción (Nor)** No le hace mucha gracia que el gobierno oficial haya abandonado Madrid, siente como si hubiesen dado la batalla por perdida de antemano. [CE +5] Está decepcionado por la asignación de los PJ, está lejos del frente y muy por debajo de su verdadero potencial.

- ¿Qué datos objetivos saben del tal Joaquim Berenguer o de La Junta de Defensa del Tesoro Artístico Nacional?

**Inteligencia +** [Competencias relacionadas con Madrid. Por tanto Marta tirará 2d+, Miguel 1d y el resto 2d-] (**Fac**). Son un grupo del gobierno encargado de incautar, si fuera necesario, y proteger bienes artísticos en nombre del estado. Joaquim es un artista gráfico valenciano autor de varios carteles propagandísticos y simpatizante del partido comunista.

- ¿Qué rumores hay acerca del tal Joaquim Berenguer o de La Junta de Defensa del Tesoro Artístico Nacional?

**Carisma +** [Competencias relacionadas con Madrid o los bajos fondos. Por tanto Miguel tirará 2d+, Marta 1d y el resto 2d-] (**Nor**). No saben muy bien su misión exacta pero están acumulando obras de arte y objetos valiosos en varios sitios como por ejemplo San Ginés. [CE +5] Hay rumores que afir-

man que están reuniendo un tesoro para pagar armas y ayuda extranjera (Esto es una verdad a medias, aunque esa alternativa existe no es defendida por nadie del equipo de la Junta. [CE +10] Han protegido alguna iglesia de los vándalos lo que les ha generado los recelos de algunos anarquistas de la CNT.

- ¿Qué pone la carta?

Los jugadores podrían querer leer el contenido exacto de la carta. Para hacerlo de forma disimulada tendrían que manipular la carta para abrirla con cuidado y cerrarla después sin levantar sospechas (**Destreza** [Falsificación, todos los PJ con desventaja] (**Nor**)). Sí no son discretos con esta maniobra el señor Berenguer se mostrará aún más desconfiado con los jugadores. En la carta se pide la inmediata puesta en marcha del plan "Serranos" y presenta al grupo como un comando de apoyo especial de total confianza. Además pide que se informe semanalmente de su desempeño directamente al gabinete de la presidencia.

- ¿Pueden conseguir algo de material adicional antes de marcharse?

Martínez no tendrá problemas en darles el equipo militar que ya figura en sus fichas, si quieren algo más y se lo piden de buenos modos les emplaza a que lo hablen con la furriel Leonor. Esta mujer de carácter no es conocida especialmente ni por su buen trato ni por su generosidad. Los PJ pueden intentar camelársela aludiendo a su relación personal **Carisma (Dif)** o deber con la defensa de la ciudad **Inteligencia (Nor)**.

En cualquier caso tampoco es que dispongan de mucho material. Dependiendo del enfoque y/o éxito de sus acciones podrían conseguir: mapas de la ciudad, un “naranjero” con dos cargadores o un par de cartuchos de dinamita de mecha corta. Que se olviden de pensar siquiera en un vehículo, una onza de gasolina vale hoy su peso en oro.

Cuando abandonen las instalaciones los PJ se darán cuenta de lo que está por venir. Se ve alguna columna de humo al otro lado del Manzanares, un desvencijado camión descarga una nueva remesa de niños llorosos y jóvenes famélicos. Un muchacho *con las botas manchadas de barro* ayuda a bajar a los demás. Nuevos “reclutas”, ellos mismos también pasaron por algo parecido no hace tanto tiempo.

## ESCENA II. MUSEO DEL PRADO

*A los PJ se les asigna una misión a priori muy sencilla.*

El paseo que les separa del Prado deja ver el estado general de movilización de toda la población. Al llegar al museo pueden ver como una docena de trabajadores están preparando voluminosas estructuras de madera y apilando sacos terreros por todo el edificio.

No les cuesta encontrar al señor Berenguer, está coordinando en persona todos los trabajos y les recibe con ciertas reticencias al observar sus pintas y corta edad. Tras ver el membrete de la carta y leerla su gesto se relaja y parece aceptarles. En principio elude dar muchos detalles



sobre la Junta en sí o su funcionamiento, ya tendrán tiempo de conocerse. Les indica unos barracones auxiliares donde dejar sus pertenencias y enseguida les manda su primer recado.

## EL “ENCARGO”

La Junta Necesita que “recuperen” (es la palabra que usa) tres camiones que tenían reparando en los talleres “El riojano” de Usera. Llevan un par de días sin saber de ellos y teme que los hayan abandonado a su suerte ante la cercanía del enemigo. Los PJ tendrán que encontrar los vehículos y traerlos de vuelta, a ser posible con el depósito lleno. Parece un encargo menor con la que ponerles a prueba y que se ganen (o no) su confianza. Les ofrece como acompañantes a **Fermín** y **Albino**, un par de jóvenes conductores con algún conocimiento de mecánica por si los vehículos no están en buenas condiciones.

### ESCENA III. EL PUENTE

*Los PJ se encuentran con el enemigo cortándoles el paso. Si se enfrentan a ellos y les vencen pueden obtener valiosa información.*

Conforme avanzan hacia el sur aumentan el número de barricadas y el ruido de los disparos. Cerca del puente de Toledo, el único cercano por el que se puede cruzar con vehículos pesados y el más cercano a su destino, les corta el paso media docena de carabineros que piensan que son unos refuerzos que estaban esperando. Una tanqueta facciosa (una CV-33) se ha hecho fuerte en el otro extremo del puente y les está machacando. El taller que buscaban está en la otra orilla y no es demasiado seguro acercarse. Les queda poco margen de maniobra, el vehículo está bien protegido, si ganarle la posición es difícil ahora en cuanto lleguen refuerzos será imposible.

Si prestan atención al edificio podrían darse cuenta de que de una de las ventanas sale una señal luminosa, alguien está haciendo señales desde dentro hacia su posición (**Percepción (MD)**). Es Julia, una joven anarquista que siendo herida huyó de primera fila y se refugió en el taller la noche anterior. La llegada de la tanqueta le ha cortado la huida, no tiene munición y está esperando a que caiga la noche para escapar. Al ver a los PJ ha pensado que podría ser buena idea indicarles su presencia.

Si la logran rescatar de alguna manera, Julia les puede ayudar a conducir los

No es complicado darse cuenta de que no les cuenta toda la verdad (**Percepción (Nor)**) para percatarse de ello si alguien pregunta. Berenguer lleva días preparando las obras más importantes del museo para su traslado a un sitio más seguro y la marcha del gobierno a Valencia se ha convertido en el pistoletazo de salida de la operación. Hay muchos sectores opuestos a dicha maniobra o con sus propios planes para las obras por lo que está un poco paranoico y se muestra muy desconfiado. Según sea el desempeño de los PJ en sus encargos no tendrá problemas en implicarlos en el equipo, encargarles tareas más complicadas, contarles todos sus planes y/o emplearlos como escolta en el traslado. Puede ser el comienzo de una bonita amistad, o no.

Respecto a los camiones tampoco les ha contado toda la verdad, tuvo que cederlos a un grupo de la CNT como “compensación” por evitar el saqueo de la iglesia de San Ginés. Con el frente tan cerca cree posible que hayan quedado a su suerte y puedan ser recuperados. Fermín y Albino son conductores sí, pero tampoco se manejan mal con las armas y tienen órdenes de usar la fuerza si los anarquistas muestran oposición. A lo largo de la jornada pueden interactuar más o menos con ellos y darse cuenta de que van armados (Llevan un par de pistolas Star escondidas - **Percepción (Fac)**) y/o de que saben más de lo les han contado (**Carisma (MD)**) o una interpretación muy cordial para sacarles información y que les cuenten, por ejemplo, las desavenencias con la CNT o la verdadera misión de la Junta).

camiones (si han sufrido bajas) además de contar como acabó allí y las interesantes cosas que escuchó mientras estaba escondida. Los de la tanqueta no vinieron solos, les acompañaba una pareja joven vestida como milicianos republicanos. Les indicaron algo en una especie de mapa y se despidieron de ellos mientras se escondían en la espesura del Manzanares. Cree que si se los encontrase los podría reconocer, al menos a la chica.

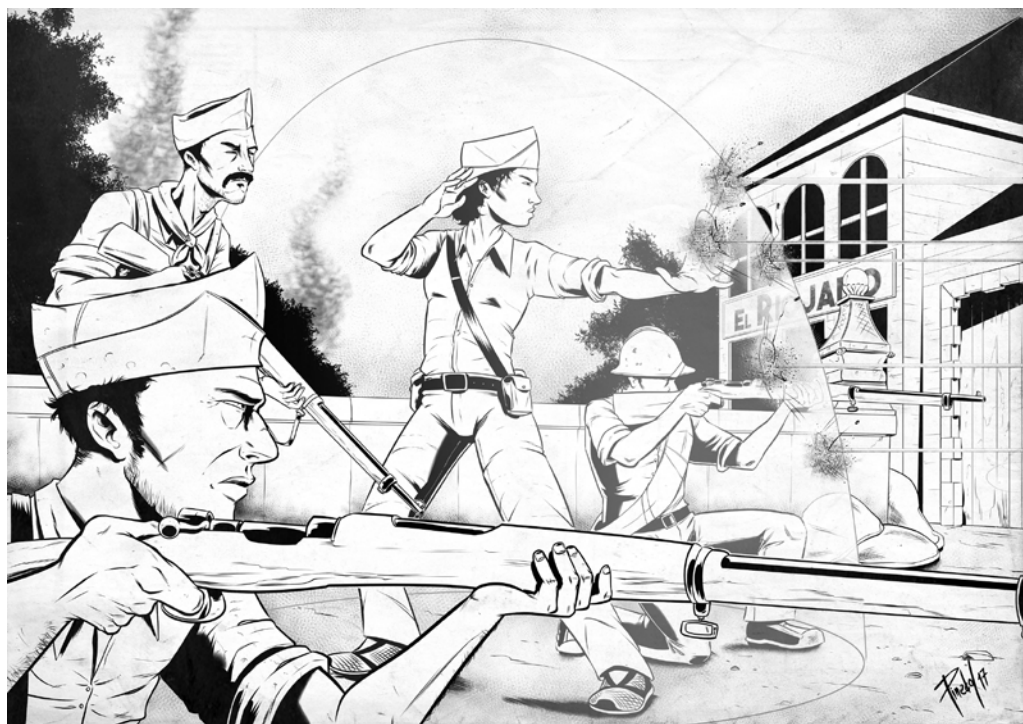
### EL TALLER

El sitio parece haber sido abandonado de forma prematura y presenta abundantes signos de batalla. La puerta está cerrada por dentro, para entrar tendrán que contar con la ayuda de Julia, forzar la cerradura (**Destreza** + [**Ratero, ladrón...**]

(**Nor**), emplear la clásica patada en la puerta o colarse por una de las ventanas traseras (**Destreza** (**Dif**)). Dentro hay dos camiones Hispano Suiza T-69 y se puede distinguir el hueco donde seguramente habría un tercero. Tienen pintadas que los identifican como propiedad de la CNT. Hay muchas chapas metálicas apiladas en un rincón, abundante material de soldadura y una ametralladora lista para usarse pero sin munición. Uno de ellos tiene desmontada la caja y soldada una chapa en uno de sus laterales (**Inteligencia** (**Nor**)) para deducir que en este taller se transformaban los camiones en algún tipo de vehículo blindado, [**CE+10**] concretamente un auto blindado MC-36).

### ABRIÉNDOSE CAMINO

Aunque nada impide que se den media vuelta y busquen otros vehículos lo



más lógico parece ayudar a los carabineros a reducir al enemigo y, una vez ganada la posición, entrar al taller. Para ello hay muchas opciones siendo un buen momento para que los PJ pongan a prueba sus poderes.

- Acercarse en sigilo, usando por ejemplo **Invisibilidad**, para flanquear al enemigo y reducirlo por sorpresa o colarse en el taller.

- Estableciendo contacto con Julia gracias a la **Telepatía** y coordinar una maniobra de distracción.

- Acercándose sin ser alcanzados protegidos por un **Campo de fuerza** o a un sabotaje remoto del vehículo gracias a **Control mecánico**.

También pueden vadear el río aguas arriba del puente (**Destreza (Nor)** para hacerlo sin mojar sus armas). En este caso podrían encontrar en la orilla más cerca de la ciudad las huellas recientes de dos personas (**Percepción** + [**Rastrear, supervivencia en la naturaleza...**] (Dif)), aunque se pierden en la ciudad les pueden poner sobreaviso del paso de espías (¿Habría estado atento alguno a los detalles que leíste cuando salían del orfanato?).

No disponen de tiempo infinito, si han perdido mucho tiempo llegando al sitio o haciendo planes se puede considerar que les llegan refuerzos en la forma de una nueva tanqueta. Desde luego, cuando sea noche cerrada, las primeras columnas sublevadas tomaran la zona haciendo imposible el rescate.

Si consiguen reducir a los enemigos y registran sus cadáveres antes que los carabineros podrán encontrar que uno de ellos tiene galones (y la documentación personal) de capitán y una valija con lo que parecen documentos importantes:

**Los planes de ataque y avance** de las columnas enemigas ¡para el día siguiente!

(Cómo así ocurrió en realidad).

**Un plano de la ciudad con indicaciones:** Una dirección de la calle Tribulete (muy cerca de las instalaciones del “Orfanato”) y varias X en distintos sitios del sur de la ciudad. Una de ellas en el mismo cuartel general donde comenzaron el día los PJ.

#### ESCENA IV. LA QUINTA COLUMNA (Opcional)

*Los PJ registran el piso que aparece en los papeles y se enteran de los detalles del plan de sabotaje.*

Aunque consigan llevar los planes de ataque al estado mayor, es muy difícil que les haga caso sin más. Lo primero que pensarán, vista además la pinta de los personajes, es que son falsos. Si los PJ quieren que se los crean tendrían que reunir más indicios de su verosimilitud apoyarse en el Señor Martínez (que vendería el logro como un éxito del programa) o incluso en el Señor Berenguer (que empezará a confiar en ellos para futuros trabajos de mayor importancia).

Por otra parte la cercanía entre el “Orfanato” y la dirección que aparece en el plano de la ciudad les tendría que preocupar. Es muy peligroso que el enemigo husmee por la zona.

En cualquiera de los dos casos lo más lógico parece investigar las señas de la calle Tribulete.

Cuando lleguen se encontrarán una pequeña casa de dos plantas. Tiene dos puertas de acceso, la principal y una en el lateral (si interrogan a los vecinos les podrían contar como por esta suele haber bastante trasiego de gente, especialmente por las noches). El sitio es usado

como refugio y centro de operaciones de los agentes afines al bando sublevado. Su plan es provocar incendios que distraigan a los defensores para facilitar los ataques del día siguiente y de paso servir de indicaciones a los bombardeos de apoyo. Los puntos elegidos son las X del mapa (INT [Militar] (Dif) para deducir sus planes si no dejan testigos y sólo cuentan con los objetos como pistas).

El domicilio pertenece al matrimonio González-Lanzarote. El hombre es un veterano de Marruecos al que la República “jubiló” anticipadamente, la mujer es una pobre devota que se pasa el día rezando y llorando por su hijo que está en el frente.

Dependiendo de lo tarde que se dirijan allí los PJ encontrarán más o menos resistencia (hasta 6 agentes incluyendo la falsa miliciana que vio Julia desde el taller) y el dispositivo de sabotaje más o menos en marcha.

Además en el piso encontrarán: una versión reducida del plan de ataque del día siguiente (suficiente para dar credibilidad a los planes completos que se encontraron en la tanqueta - INT (Dif) para entenderlos, PER (Nor) para darse cuenta del parecido), una radio escondida bajo unas mantas (donde aun esta sintonizada Radio Sevilla, afín al bando sublevado), material incendiario (incluyendo mechas y preciada gasolina) y unos prospectos en cirílico correspondientes a material que los jugadores han visto alguna vez en el “Orfanato” (lo que indica que hay algún quintacolumnista husmeando por allí, dejando abierta futuras desventuras y paranoias de los PJ).

## ESCENA V. EPÍLOGO

Lo que suceda en esta escena final dependerá de lo que lo que hayan ido haciendo los PJs. ¿Conseguirán los camiones? ¿Intactos y con combustible? ¿Y los planes secretos de ataque? ¿Conseguirán que les tomen en serio? ¿Se ganarán la confianza del señor Berenguer? ¿Detendrán los planes de sabotaje? ¿Evitarán que el enemigo se entere de cuál es la verdadera ocupación del orfanato? ¿Pasarán?

### PNJ

Ayudas narrativas (Utiliza los detalles como ventajas o desventajas según las acciones de los jugadores).

**Sr. Martinez** (*Desordenado, práctico. Despacho: Botella de tintorro, huella de cuadro descolgado*).

**Furriel Leonor** (*Leal, malhumorada. Almacén: Cajas de madera medio vacías, todo en su sitio*).

**Joaquim Berenguer** (*Sentido del deber, desconfiado. Despacho: No se siente cómo en él, amor por el arte*).

**Fermín** (*Don Juan, listillo*).

**Albino** (*Callado, honrado*).

**Miliciana Julia** (*Valiente, inquieta*).

### Soldados sublevados\*

FUE 5\* DES 6\* VOL 6 PER 4 INT 3 CAR 2  
PV 16 (8) – Defensa Nor - Equivalente a Schemeiser MP 28 II

La tanqueta proporciona **cobertura casi completa** (parcial si se ataca por detrás).

### Quintacolumnistas\*

FUE 3 DES 5 VOL 5 PER 6 INT 4\* CAR 5\*  
PV 12 (6) – Defensa Dif - Astra 400

# MAPA DEL PUENTE DE TOLEDO Y DEL TALLER “El Riojano”

