

Ojos que no ven...

21
SIR
Roger

por José Antonio Pasamar

Los PJs son reclutados por separado y llevados con urgencia a Ginebra donde se conocerán, aunque es probable que ya se hayan visto en alguna ocasión anterior.

Una vez en Ginebra, son llevados hasta la sede central de Prometheus donde les están esperando altos cargos de Heracles para informarles de su misión.

Les entregarán un dossier donde encontrarán un informe sobre la actual situación política cubana, con datos sobre el bloqueo americano y la política de transición de Fidel Castro. Hallarán otro informe sobre la enfermedad que asola la isla caribeña: la neuritis óptica.

A los PJs que no tengan grandes conocimientos médicos, dicho informe les dirá lo poco que se sabe de ella: que no es contagiosa y que no se sabe de donde proviene, aunque sí que va en continuo aumento. También incluye los estudios realizados por gran número de eminentes médicos, tanto cubanos como de otros lugares del mundo, que no llegan a explicarse qué tipo de virus ha podido provocar dicha enfermedad.

En definitiva, tras media hora de aburrida lectura, no encontrarán nada interesante de mención. Cuando han acabado la lectura del informe, los propios dirigentes serán los que les pondrán al corriente sobre la misión a realizar.

Heracles sospechó que la neuritis óptica podría haber sido introducida en la isla por agentes de la CIA como medio de presión hacia el gobierno de Castro, ya que esa táctica es utilizada frecuentemente por dicho organismo americano en otros lugares de conflicto; pero informes fiables de los agentes Prometheus en Norteamérica desmienten rotundamente esta posibilidad.

Los PJs deben introducirse en Cuba y averiguar si la enfermedad es absolutamente normal o debida a algún factor externo, avisando a la sede central de Prometheus para que actúe en consecuencia.

Por ser Prometheus una empresa financiera y Cuba un país comunista, no existe sucursal en la

isla, por lo que los PJs no encontrarán más apoyo en esta misión que el que puedan conseguir de los grupos aislados que, como les explican más adelante, existen en Cuba.

Se les informará así mismo de varios intentos anteriores de establecer células de Heracles, pero estas siempre fueron localizadas y eliminadas por miembros del servicio mutante ruso o del C.D.F.C., que sí están instalados en el país.

Los primeros, el servicio M ruso, están instalados como organismo del antiguo gobierno de la URSS, que con el apoyo y consentimiento del gobierno de Castro, trabaja para seguir intentando reinstaurar el comunismo en Rusia. Castro, por supuesto, desconoce la auténtica labor de los ex-soviéticos.

El C.D.F.C. está allí apoyado por los disidentes cubanos, que los ayudan de igual manera que a los agentes de la CIA, puesto que para ellos son ambos de este segundo organismo.

A la vez que los intentos de infiltrar agentes de Heracles en Cuba, se instalaron un equipo Charlie y otro Tango. El primero fue aniquilado casi por completo, sobreviviendo un agente no mutante originario de Cuba y que regenta una tabernucha llamada "El jardín de los Quintana". La taberna es frecuentada por traficantes y contrabandistas, que aunque a veces son apoyados por el gobierno para romper el bloqueo e introducir mercancías procedentes de países no "amistosos", son casi siempre perseguidos por las fuerzas gubernamentales. La ayuda que les podrá proporcionar dicho agente es muy limitada.

Sin embargo, el equipo Tango sigue activo y se les da su número de contacto. Se les recomienda particularmente que no intenten introducir ningún tipo de arma en Cuba, puesto que si se les descubre en la aduana la misión habrá terminado antes de empezar, y ten la seguridad de que si la llevan, lo descubrirán.

Investigando en La Habana

Los PJs podrán entrar en Cuba fácilmente como turistas, pero si tienen algún tipo de conocimiento médico algo avanzado, Heracles puede mover algunos hilos para que estos sean mandados como médicos de la ONU que son llevados a Cuba para estudiar la enfermedad.

Una vez en Cuba, y tras pasar el registro de aduana, irán al hotel que se les tiene reservado: hotel "Flora". Se encuentra situado en el límite de la ciudad vieja con la nueva, en una de las más populosas calles de La Habana.

Una vez en la ciudad, se les dejará libertad para averiguar que es lo que pasa, y no tendrán un guión mas o menos fijo que seguir. No obstante, estos son los lugares donde les ocurrirán los hechos más importantes. Si ellos, tienen alguna idea brillante que les lleve a investigar a algún punto que no se encuentre aquí, recompénsales con algún dato que, les aproxime al final de la aventura.

•Enfermos de Neuritis óptica y archivos de hospitales: Hablando con los enfermos y con los otros médicos sabrán de las costumbres y de los hábitos

alimenticios de los afectados, descubriendo que son todos de clase obrera y que, por tanto, no pueden consumir otros alimentos que los que se encuentran a bajo precio en el mercado de La Habana y otros puntos del país, destacando entre éstos el pescado.

En el caso de que no se les ocurra hablar con los enfermos, ayúdales haciendo que casualmente encuentren a una habladora cubana que, llorando, les pedirá que ayuden a su marido enfermo. Cuando lleven un rato con ella, ésta les habrá repetido miles de veces que son tan pobres que no pueden comprar carne, y que sólo comen verduras y pescado.

•Mercado de La Habana: Dialogando con los tenderos averiguarán que el 90% del pescado proviene del golfo de Batabanó, y el restante 10% de otras costas cubanas.

•Periódico cubano Granma: Hallarán datos sobre la pesca en el golfo de Batabanó, descubriendo que la distribución que se hace de la pesca es similar a la distribución de la enfermedad en la isla.

•Universidad de La Habana y "Centro tecnológico e industrial para el progreso de Cuba": Hallarán datos sobre la industria en Cuba y sobre la contaminación. Con un poco de suerte (maniobra difícil de bibliotecas y archivos), encontrarán una tesis del Doctor en Ciencias Químicas Mateo Saporatto, en el que se plantea unas importantes incógnitas sobre la relación medio ambiental e industria en la isla de Pinos, donde existe un índice de polución excesivo e inexplicable a su parecer.

•Si saben relacionarse con los representantes cubanos obtendrán algún dato que podrían encontrar en algún otro sitio, ahorrándose el trabajo de buscarlo (por ejemplo un burócrata cubano que

A principio de los noventa, los círculos médicos no salían de su asombro. Una epidemia de una rara enfermedad (la Neuritis Óptica) asolaba la isla de Cuba. Su velocidad de propagación era sorprendente, atacando a casi toda la población, y su origen despertó los más encendidos debates en los medios científicos.

Los altos cargos de Heracles no tardaron en tomar cartas en el asunto y enviaron a varios grupos a descubrir el origen de esta enfermedad. Uno de estos grupos es reclutado en Ginebra a toda prisa y...

Esta es una oportunidad única para que tus jugadores vivan apasionadamente una intrigante aventura en el corazón del Caribe y se enfrenten al gobierno de Castro, poniendo al descubierto una conspiración de proporciones incalculables.

Qué disfruten desafiando al ejército cubano en un módulo lleno de trepidante acción, playas paradisíacas y, por supuesto, batidas de coco.

Mutantes en la Sombra



en su intento de ayudar a los médicos de la ONU proporciona los datos obtenidos por otros doctores cubanos sobre el consumo de pescado por los afectados de neuritis).

•Biblioteca de La Habana: Datos sin excesiva importancia sobre la isla de Cuba y la de Pinos.

•Cantina "El jardín de los Quintana": El agente Antonio Quintana les podrá proporcionar algún tipo de armamento a los PJs, aunque no pasará de una pistola para cada uno (de lo más corriente), una o dos escopetas Beretta (que se las ingenien ellos para camuflarlas) y algo de explosivo.

Si no llevan por buen camino sus investigaciones, ayúdalas convenientemente para que se hagan con todos los datos que se les proporcionan para llegar al final. Estas ayudas podrían ser, por ejemplo, una oportuna noticia en el periódico sobre el consumo de pescado en Cuba por áreas o incluso el propio Mateo Saporatto, que en su ansia por encontrar la respuesta a sus incógnitas, lo cual no puede conseguir solo debido a las trabas que le pone el gobierno, se une a los PJs.

Si ves que los jugadores se aburren con las investigaciones, provoca algún encuentro con algún ladrón o con algún traficante en la taberna. Procura que los PJs no usen armas de fuego, que les llevarían a problemas no deseados, y dale al enfrentamiento un toque siniestro. Intenta que los PJs crean estar luchando con hombres del C.D.F.C., aunque no sean mas que simples rateros.

Si los PJs son médicos de la ONU, puede que sean "escoltados" por soldados cubanos, a los cuales no les será difícil despistar. Por otra parte limita las investigaciones de los médicos a sus trabajos, ya que estos deberán atender enfermos, y no sería lógico que estuviesen todo el día en

la biblioteca buscando datos sobre la isla de Pinos, por ejemplo.

Rumbo a Pinos

Cuando los PJs tengan datos suficientes para saber que algo sucede, y si intentan llamar a Prometheus, les será imposible, puesto que según una simpática telefonista: "Ese número de Ginebra no existe, vuélvalo a intentar, señor".

Además se enterarán, por una noticia que les hace llegar Antonio Quintana, que su equipo Tango ha sido descubierto y eliminado. Como es de suponer, y si no es así les recuerdas que deben hacer lo posible por resolver esta misión, querrán ir en persona a la isla de Pinos. Antonio Quintana les dirá que tienen estas dos opciones:

•Ir hasta el puerto de Cienfuegos donde hay un servicio de transporte a la isla. Si eligen esta opción, los médicos y los turistas deberán encontrar una "excusa" para acudir a esta islilla donde sólo existen dos hospitales pequeños (Nueva Gerona y Santa Fe) y ningún atractivo turístico. Si no la encuentran, el gobierno cubano no les dará el correspondiente permiso.

•Viajar en avión a las Islas Caimán, donde un traficante amigo suyo tiene su base de operaciones, y desde donde hace continuos "negocios" con la costa cubana (incluida Pinos), y sin duda estará encantado en llevarles con él en su próximo viaje.

El propio Antonio Quintana se ofrecerá voluntario para acompañarles.

En manos del ejército

Si eligen la primera opción, su viaje a la ciudad de Cienfuegos será normal, excepto por el hecho de que han sido seguidos a prudencial distancia

por un coche del ejército, que quiere controlar el viaje "absurdo" que van a realizar estos extranjeros. No parece que convencieran mucho al representante del gobierno cubano.

Si intentan partir sin avisar a nadie, los representantes cubanos se presentarán "casualmente" en el hotel para ver si "necesitan algo". Tras tres horas de viaje llegarán a Cienfuegos, donde se enterarán de que sale un barco cada 30 minutos.

Una vez embarcados, sabrán que sólo viajan ellos una viejecita y los dos soldados encargados del control de la barcaza (es un servicio controlado por el gobierno, como casi todo en Cuba). El resto del pasaje está compuesto por mercancías estatales (azúcar, gasolina, etc).

Si los PJs se aburren podrán hablar con la ancianita de recetas de cocina, de los nietecitos de ésta y, sobre todo, del canario que lleva en una jaula al lado de ella.

A la hora y media de viaje el motor se parará, y los dos preocupadísimos soldados pedirán un mecánico que les ayude. Si algún PJ emplea, o ha empleado, algún poder mutante con los soldados, sabrá que debe sacar su arma y disparar a todo lo que se mueva, pero si no lo ha hecho, justo cuando el cándido PJ que haya decidido ayudarles esté con la mano en el motor, éste se pondrá en marcha (¿Qué te pasa en el brazo?) y el otro soldado empezará a disparar su Tula Tokarev TT-33. Afortunadamente para los PJs, y debido al repentino movimiento del barco, el primer disparo se desviará, dando en la cabeza de la pobre ancianita. Un soldado está sobre cubierta, y el otro en la cabina de mandos del barco.

Al mismo tiempo emergerá del agua una rara embarcación (no similar a u submarino), de la cual,

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53
Tel. (93) 246 63 59

08010 BARCELONA
FAX. 232 77 08

TODO EN VICIO Y SUBCULTURA

- Ciencia ficción
- Fantasía
- Terror
- Cine fantástico
- Osprey
- WRG
- Juegos de rol
- Wargames
- Temáticos.
- Comic USA
- StarTrek
- Maquetas

IMPORTANTE: No se sirven pedidos por correo

cuando esté estabilizada en el agua, saldrán sobre cubierta cuatro soldados que, tanto con sus armas como con la ametralladora de la nave, abrirán fuego sobre ellos. Esta extraña embarcación es un invento del ejército soviético que se utilizaba para el transporte de submarinistas a gran velocidad por debajo del agua. Cuando se disolvió la URSS (según los informes de Heracles) esta nave dejó de utilizarse.

Sería conveniente que algún jugador se dedicara a arrojar por la borda las latas de gasolina para impedir que exploten sobre cubierta (por ejemplo Antonio Quintana). Esta labor se verá favorecida debido a la nube de polvo que se ha producido al disparar sobre los sacos de harina que transportaba el barco. La misma nube de polvo impedirá que los disparos sean todo lo certeros que los PJs desearían.

Si consiguen acabar con los soldados, la embarcación submarina se sumergirá desapareciendo bajo el agua. Se encontrarán solos en un barco totalmente destrozados por los disparos pero que todavía consigue avanzar a muy lenta velocidad. Con una tirada fácil de navegación y otra de cartografía podrán llegar a alguna playa apartada de Nueva Gerona, la ciudad principal de la isla. No es probable que quieran llegar al puerto, puesto que se preguntarán dónde están los soldados que pilotaban la barca y a qué se debe el ruinoso estado del barco. Si registran a los soldados muertos descubrirán unos pocos pesos, unos dólares y unas fotos familiares, así como unos camels del ejército soviético que demuestran que no son cubanos sino rusos.

Llegarán a la playa a las 18:00 y, como ya está anocheciendo, deberán quedarse en la playa para descansar y recuperarse, ayudados por el botiquín del barco, de las posibles heridas que tengan.

Traficantes

Si eligen la segunda posibilidad, los PJs médicos deberán tramitar la salida de Cuba por unos días (no tendrán mucho problema puesto que no son los únicos). Saldrán de la isla rumbo a Kingston (Jamaica), desde donde irán en avioneta a las Caimán.

En el puerto encontrarán sin dificultad a la

"Tortuga del Caribe", barco del contrabandista que les llevará hasta Pinos. Es una gran motora, que tiene a su vez tres lanchas pequeñas que utilizan para llegar a la costa. Antonio hablará con su amigo. Este les dirá que no hay ningún problema, y que zarparán al amanecer del día siguiente.

Una vez que zarpen pasarán diez horas sin nada que hacer excepto quizá jugar a las cartas con los marineros o hablar con Antonio y el contrabandista, que estarán en el puente.

De repente, cuando estén a hora y media de la costa, oirán un helicóptero a lo lejos, y automáticamente todo cambia; los matones dejan su partida y empiezan a echar las lanchas al agua. Empujan a los PJs dentro de una junto con Antonio y un marinero, distribuyéndose los restantes entre las dos lanchas y el barco, zarpando cada uno en una dirección distinta.

A los PJs, conducidos por el marino les toca poner rumbo norte, hacia Cuba. Dicho marino les explicará que es un helicóptero cubano, y que lo que están haciendo ellos es una maniobra de distracción que realizan a menudo.

El helicóptero se lanza en persecución del barco, mientras aparecen en el horizonte cuatro barcas que persiguen a los contrabandistas (una a cada una). El marino ríe y dice que esas viejas barcas nunca podrán alcanzarlos, puesto que su velocidad es inferior a la vuestra. Pronto dejará de reír, cuando vea cómo, esta vez, su velocidad es superior a la vuestra y os empiezan a disparar ráfagas

de UZI los soldados que la tripulan.

El acompañante durará poco, y será pronto alcanzado por los soldados, quedando en la lancha sólo los PJs. A la persecución marítima se unirá el helicóptero que, avisado por radio, ha acudido rápidamente.

Necesitarán pasar continuas tiradas de navegación para impedir ser un claro blanco para el helicóptero, al cual sólo pondrán fuera de combate con unos certeros disparos en el depósito que le obligue a regresar. Una vez desaparecido el helicóptero, a la barcaza la despistarán con buenas tiradas de navegación o matando a sus tripulantes. Si consiguen registrar a alguno de los soldados descubrirán, como en la opción anterior, que no son cubanos sino rusos.

En la lancha encontrarán unos mapas donde está marcado el punto de reunión de los contrabandistas, una playa de la costa de Pinos. Si acuden allí será ya de noche y, además, no encontrarán a nadie.

La guerra de Cuba

Nos encontramos en la playa de Pinos, donde, es de suponer, que pasarán la noche, puesto que tendrán víveres y el botiquín. Si su deseo es partir hacia la ciudad, díles que es probable que los estén buscando el ejército. Podrán descansar en esa playa desierta toda la noche.

Al día siguiente podrán ir ya a Nueva Gerona (a unos 3 km.), donde los pescadores les preguntarán



Todos tus temores...

Ojos que no ven...



si son trabajadores de la fábrica extranjera. Si los PJs médicos prestan atención, descubrirán en los lugareños un avanzado estado de la neuritis óptica.

No se verán soldados por la ciudad, lo que extrañará a los PJs. La gente les informará que han salido a buscar el transporte de Cienfuegos o a buscar a unos traficantes (según el caso). Si preguntan por la fábrica extranjera les dirán que está hacia el sur, a unos 20 km.

Podrán alquilar un jeep a algún comerciante, y si le pagan bien (en dólares) y le prometen devolvérselo con el depósito lleno, estará encantado en dejárselo. La gasolina la podrán sacar del barco o la lancha que han dejado en la playa.

Al salir por la carretera del sur (hacia la fábrica) se encontrarán con una patrulla del ejército cubano (Daihatsu Feroza DX 16V), que saldrá en persecución tras el Land Rover Defender 90 TDI de los PJs. La persecución se llevará a cabo por carreteras comarcales y vecinales con tráfico nulo.

Al cabo del rato se unirá a la persecución un Mitsubishi Galant 20 GTI 16V que se cruzará en medio de la carretera, obligando a los PJs a ir campo a traves.

Cuando hayan perdido a los dos coches podrán llegar a la fábrica, ya que no existen en la isla de Pinos muchas más patrullas.

El exterior

Llegarán, por fin, a la fábrica a las 18:00 horas. El horario de trabajo acaba a las 20:00, por lo que tendrán tiempo de estudiar el terreno y de convencerse de que algo raro ocurre en aquella fábrica.

La fábrica en sí es un gran pabellón con dos chimeneas por las que sale un humo blanco. En un lateral tiene dos puertas, una de entrada a las oficinas y otra de carga y descarga de camiones. En las dos horas que estén allí nadie entrará ni saldrá por ninguna de las dos. Sólo existen ventanas en el frontal que se suponen son las oficinas. No hay nada ni en el otro frontal ni en el segundo lateral.

Dicha fábrica se encuentra en el centro de un recinto vallado que se extiende desde la misma orilla del mar hasta 500 m. tierra adentro. A este recinto se accede por una puerta donde hay dos hombres armados. En un lateral de la fábrica hay una jaula donde se escuchan ladridos de 5 ó 6 perros. La valla rodea este recinto por todos lados menos por el mar. Tiene dos metros de alto y está electrificada. Por el lado que no hay valla, existen bajo el agua (visibles sólo a 5 metros de distancia, y con maniobra difícil), obstáculos igualmente electrificados, de los que utilizan los ejércitos contra desembarcos en tiempo de guerra.

Además, podrán observar cuatro puntos de observación (muy bien camuflados con el terreno) donde, con regularidad, los PJs distinguirán que algo se mueve dentro. Frente a la puerta de oficinas, hay unos aparcamientos con unos cinco coches. Estos aparcamientos conectan mediante una carretera con la entrada (donde se ve una barre-

ra), y por la misma carretera con unos edificios que están como a 1 km. y que parece ser el lugar donde viven los obreros. Los edificios están a 200 metros de la playa, pese a lo cual, no se ve que haya huellas de gente en la misma, como si no fueran nunca allí. Además, todas las ventanas están cerradas y no se ve a nadie en los alrededores.

A las 20:00 horas suena una sirena, pero no saldrá nadie de la fábrica hasta las 20:15, momento en el que el humo dejará repentinamente de salir y se abrirá la puerta de oficinas. Saldrán 10 ó 12 personas, que se montarán en los coches y se irán hacia los edificios residenciales. Los guardias de la puerta serán relevados y los perros soltados. Se seguirá viendo movimiento en los puntos de observación.

En la boca del lobo

El interior del pabellón está desierto, sólo se distingue una máquina productora de humo debajo de las chimeneas (sí, sólo produce humo. Es falsa), un muro frente a la puerta de descarga (para que no se vea la máquina desde el exterior) y tres pisos de oficinas (bajo y dos plantas). En los dos de arriba sólo se verán viejos útiles de oficina recubiertos por una densa capa de polvo. En el bajo se verá lo mismo, excepto en un despacho, en el que hay un archivo que se diferencia del resto porque apenas tiene polvo. Tras una maniobra difícil de abrir cerraduras o de mecánica, se apartará el archivo y conseguirán acceder por una escalerilla a un sótano donde, al contrario que arriba, todo es nuevo y brillante.

En este sótano hay 11 personas, además de los PJs. Estas son:

2 científicos rusos, 8 soldados (agentes M) y Dimitri Alekmayev, que será quien tenga que contar a los PJs qué es lo que ocurre. Además el sótano conecta por pasillos subterráneos con los puestos de observación, donde hay 1 soldado en cada uno.

Al primer enfrentamiento de los PJs con los rusos, excepto si éste es por sorpresa y sin armas de fuego, sonará la alarma, y los PJs tendrán que enfrentarse con los soldados del sótano, los de los puestos de observación y los de la entrada. A los 20 minutos de haber sonado la alarma, llegarán por un pasillo subterráneo que une el sótano con el complejo residencial 15 soldados más. Así pues es necesario que los PJs actúen con rapidez.

Nótese que para acceder al sótano se puede obviar pasar por la escalerilla y acceder directa-

SUCUBICA

¡Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG!

Muy cerca de Virrey Amat, Sant Andreu y junto a la salida de Barcelona.

Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado.

Las últimas novedades. Figuras, complementos, revistas y fanzines.

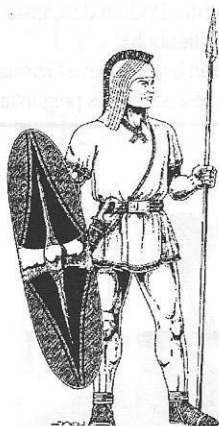
Patrocinadora del club Andelkrag. Venta por correo.

Desfar, 41-43 • 08016 • Tel. (93) 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Línea I) y Virrey Amat (Línea V)

Autobuses: 11, 12, 31, 32, 34, 47, 50, 51 y 57

Muy cerca de la estación de Renfe de Sant Andreu Arenal



mente por uno de los puestos de observación. En el momento que los PJs sean vistos por un puesto de observación sonará la alarma, por lo que aunque entren en el campo de visión de un puesto, cabe la posibilidad de que no los descubran (se han dormido, miraban a otra parte, es de noche, etc).

La ubicación de los 8 soldados del sótano se deja a libre elección del máster, teniendo en cuenta que debe haber un mínimo de dos en la sala de control y otros dos en la sala de guardia. Además, en el sótano existen cámaras de vigilancia interior, por lo que la detección una vez dentro es casi segura.

La madre de todas las batallas

Cuando lleguen a la sala de control deberán luchar contra los policías que haya en la sala (mínimo 2), los dos científicos y Dimitri Alekmayev. Si consiguen ganar, Dimitri les contará (si no lo han matado, claro) lo que pasa en la isla de Pinos.

¿Qué pasa en Cuba?

Cuando se disolvió la URSS existía todavía una rama del ejército que creía en las doctrinas comu-

nistas. Reacios a entregar su país a los capitalistas, y viendo que no podían seguir con su labor en su tierra, decidieron emigrar a otros países aliados, desde donde les apoyaran a reinstaurar el comunismo en Rusia.

Así se dividieron por todos los países comunistas e intentaron organizarse con el apoyo de los respectivos gobiernos, pero poco a poco, estos grupos fueron perdiendo ayudas y apoyos hasta quedar aislados. Actualmente sólo en Cuba y en la República de Korea existen dos núcleos de ex-soviéticos dispuestos a regresar a Rusia con el comunismo radical.

El servicio M soviético no fue menos, y se desorganizó y dividió en multitud de focos que, sin contacto entre ellos, se iban apagando por separado. Se habían quedado sin ojeadores, y, los mutantes reclutados eran cada vez menos.

Dimitri era observador en Cuba y, no estando dispuesto a dejar que esto ocurriera, ideó un plan desde su base en la isla de Pinos. Si no podían conseguir mutantes, ellos mismos

los fabricarían. Como la ingeniería genética que poseían no era tan avanzada como para provocar mutaciones en el hombre, decidió utilizar esa genética para "contaminar" a los peces del golfo de Batabanó, intoxicando así a todo aquel que lo consumiera. La alteración en los peces se provocaba mediante la emisión a las aguas de radiaciones nucleares controladas, que afectaban a todos los seres de tamaño pequeño que estuvieran expuestos a ellas y, en menor medida, al hombre. Los peces, una vez intoxicados, sufrían cambios en sus sistemas genéticos, cambios que sí afectaban gravemente a todos los seres que los consumían.

El plan fue un éxito, pero las mutaciones producidas en los seres vivos eran imprevisibles, y no sólo en su descendencia, sino también en los propios afectados. Así nació la neuritis óptica, como mutación a pequeña escala del sistema nervioso humano. Habían sembrado Cuba de pequeños mutantes, y no había hecho más que empezar.

La misión está resuelta. Sólo queda avisar a Heracles, pero... Hay que salir de allí.

PNJs

Soldados:

- Barco transporte: 2 soldados de élite.
 - Barcaza persecución: 1 oficial, 1 soldado élite, 2 soldados.
 - Helicóptero: 2 soldados élite.
- Persecución coche:**
- Daihatsu: 2 soldados.
 - Mitsubishi: 1 oficial, 1 soldado.

Sótano:

2 oficiales, 2 agentes (no mutantes) M, 2 soldados, 2 soldados élite.

Puestos vigilancia:

2 soldados, 1 ag. M (no mutantes), 1 soldado élite.

Puerta:

2 agentes de élite (no mutantes) M.

Refuerzo:

2 ag. mutantes M, 8 soldados, 3 oficiales, 2 soldados élite.

Científicos:

F3, D5, V7, P4, I9, C5. Combate sin armas 3, armas de fuego (arma corta) 5, el resto de habilidades no son importantes, pero están relacionadas con sus conocimientos (sobre todo de genética).

Dimitri Alekmayev:

F5, D5, V7, P8, I8, C5. Combate armas (arma corta) 8, combate sin armas 6, convencer 7, genética 10, idioma extranjero (español) 9, idioma extranjero (inglés) 9, idioma nativo (ruso) 10, charlatanería 7, liderazgo 9, química 6, física 6.

Ptos de orgullo 8. Poder mutante: lectura mental, nivel 7, 30 puntos de bioenergía.

Antonio Quintana:

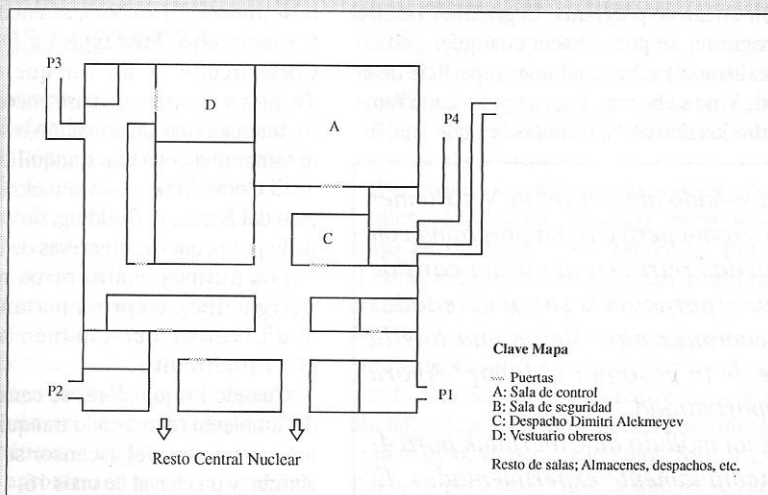
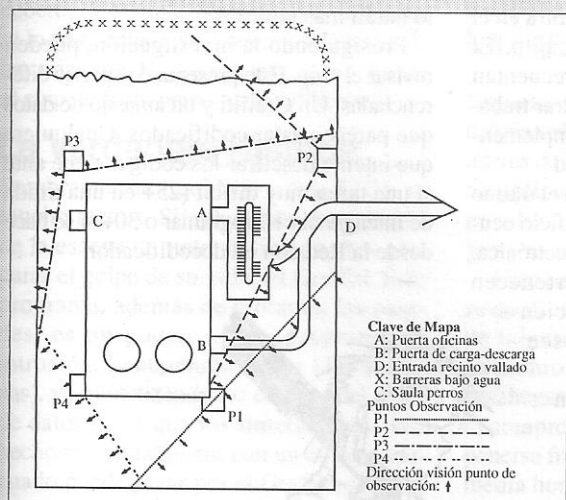
F7 D4 V6 P4 I5 C6

Combate con armas (arma corta) 8, combate sin armas 8, abrir cerraduras 4, robar bolsillos 4, conducir coche 5, navegación 2, juegos de azar 9, idioma nativo (español) 7, idioma extranjero (inglés) 3.

Mateo Sapporatto:

F5 D6 V8 P4 I9 C6

Conducir coche 6, química 9, medicina 4, primeros auxilios 3, idioma extranjero (inglés) 6, idioma nativo (español) 8, idioma extranjero (italiano) 6, burocracia 4, archivos y bibliotecas 7.



Todas tus angustias...

Ojos que no ven...