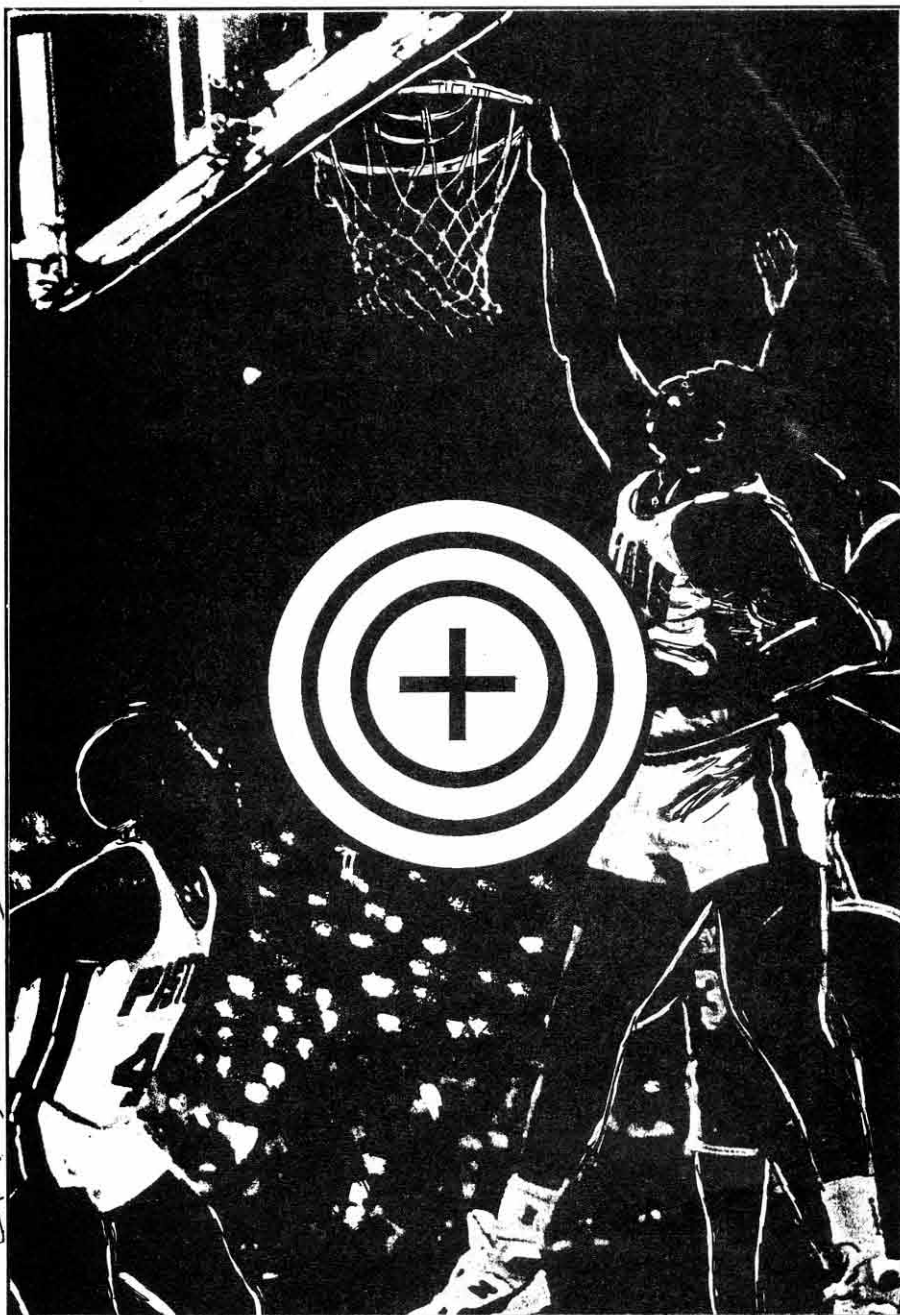


TODO EN UN DÍA



Introducción

Esta aventura está pensada para ser jugada con un solo personaje del estilo solitario (lease Spiderman, Daredevil, el Castigador o similares). También puede resultar para dos jugadores con una pareja al estilo capa y puñal.

La acción transcurre en New York, la ciudad más cosmopolita del orbe. El árbitro debería darle un ambiente en plan Hill Street (peña jugando a basket en las calles, mendigos alrededor del fuego, coches de policía haciendo la ronda, etc).

La historia

"La Mano", seudónimo del jefe de una de las organizaciones delictivas que luchan por el control de N.Y., se ha apostado con Kingpin, jefe de otra de dichas organizaciones, el derecho a controlar los muelles de la ciudad durante un año. La apuesta se deci-

dirá durante la final de la conferencia de la NBA. Kingpin ha apostado por los New Yorks Nicks, y "La Mano" por los Detroit Pistons. Según sus reglas, todo vale antes del partido, pero una vez acabado éste, el perdedor acatará el resultado.

Los favoritos para esta gran final son los componentes del equipo de New York, que gracias a su líder "Kareem (Magic) Jordan" han arrollado a sus anteriores rivales; pero "La Mano" está dispuesto a ganar sea como sea, y ha elaborado un plan para ello.

Tras intentar sobornar a "Magic" sin conseguirlo, "La Mano" ha contratado a Ralph Moore, un buen "profesional" del asesinato a sueldo, para matar al líder de los Nicks el día del partido, y provocar así la derrota de su equipo.

Ralph tiene un grave problema bastante incompatible con su "profesión"; es alcohólico. Lo guarda en secreto para poder seguir "trabajando", pues nadie le contrata-

ría por temor a que le fallara el pulso. Desgraciadamente esta mañana, Lucas Martin, el Lugarteniente de "La Mano" le pilló bastante bebido y le amenazó con denunciarle a "La Mano" si no le daba la mitad de los 50.000 \$ que va a cobrar por el encargo. Ralph prometió dárselos en cuanto los cobrara (una vez hecho el trabajo).

Hoy por la noche a las 12, Lucas tenía una cita con unos vendedores de drogas para comprar una buena cantidad. Ralph conocía el lugar y la hora de la cita, así que se adelantó, alquiló una habitación con vistas al lugar de la cita y, cuando apareció Lucas, le metió una bala de carabina en el corazón; un gran disparo sin duda. Después de matar a Lucas, Ralph salió apresuradamente de la habitación y tropezó con Owen, un ladronzuelo que le birló la cartera sin que él se diera cuenta. Dicha cartera contenía 30\$ y la llave de la habitación 24 del Hotel Fawltly, un hotelucho de la calle 45.

Owen entró en la habitación para echarse un rato, pero al ir a cerrar la ventana vió el cadáver en la calle y se largó de allí, no sin antes haberse desecho de la cartera y la llave, tirándolas bajo la cama.

Ralph escondió la carabina en un almacén abandonado y se fué a tomar unas copas, llevándose la desagradable sorpresa en el momento de pagar, al comprobar que le habían robado la cartera. Después de huir corriendo del bar, se dirigió a su hotel, pero al llegar vió que estaba rodeado por los hombres de Kingpin (Owen les contó todo lo que había visto, incluida la llave), así que volvió al almacén, recuperó la carabina y se dirigió a un perista al cual se la vendió por una Walter PPK y 200\$. Tras esto, se metió en un cine de sesión continua a pasar la noche.

La noche

1 A.M. Tras la muerte de Lucas y al ver que Ralph se restrasaba, "La Mano" envió a un puñado de hombres al hotel, para que investigaran si le había ocurrido algo. Cuando los hombres de "La Mano" llegaron al hotel y se encontraron con los de Kingpin, se lió una gran bronca en la planta baja de éste, pues todos querían ser los primeros en llegar a la habitación de Ralph para registrarla. Además, los hombres de "La Mano" estaban muy nerviosos tras la muerte de Lucas.

2 A.M. Dos ladronzuelos compraron al perista la carabina de Ralph y la emplearon para asaltar una licorería (una evidente demostración de falta de clase, pues la carabinas no están hechas para asaltar tiendas).

El resto de la noche transcurre tranquilamente.

Al día siguiente

A eso de las ocho y media de la mañana, Ralph sale del cine y se va a comprar ropa a una tienda de la calle 36. Luego se dirige al Madison Square Garden para conseguir una entrada para el partido, ya que la que tenía se quedó en el hotel. Una vez comprada la entrada, se va a un "Fancy Food", espera hasta las seis (el partido empieza a las siete y media, pero abren las puertas del Madison a las seis y media), y entonces se mete en el escenario del partido con la pequeña pistola camuflada debajo del sobaco, aprovechando que debido a los rumores sobre un posible atentado al alcalde Mc Ragall, la vigilancia en el pabellón deja bastante que desear.

Durante una hora, Ralph se dedica a irse infiltrando por el pabellón, hasta que se cuela en el entramado de luces que cuelga del techo y se esconde tras unos focos. Desde allí tiene una visión perfecta de la cancha y no puede fallar, durante el primer tiempo muerto, cuando los jugadores se dirijan hacia la banda, disparará y luego intentará huir por este entarimado hacia la salida de emergencia.

La aventura

La aventura se inicia cuando el personaje-héroe se dirige a una cita con su soplón habitual. Lluve y el tráfico es infernal.

Cruzar la ciudad es muy difícil a no ser que puedas volar. Finalmente llegas al lugar de la cita y encuentras a tu contacto al lado de una farola, fumando un cigarillo y rodeado de colillas tiradas en el suelo. Tras discutir un poco acerca de tu puntualidad, te informa de que un importante alijo de drogas ha llegado a la ciudad y que esta noche habrá una entrega en un almacén de la calle Barnaby. La cita es a medianoche, así que debes darte prisa pues son más de las once y media.

Cuando llegas al almacén de la entrega, situado en un callejón estrecho, observas un cuerpo tendido en el asfalto. Si te acercas a él podrás ver que está muerto y que la causa es un disparo, no a bocajarro precisamente, en el corazón. El personaje reconoce a Lucas como el lugarteniente de "La Mano". Si el árbitro ve que el jugador no se entera de nada, debe hacerle tirar por contra "reason", y si saca un verde, explicarle que el disparo sólo puede haber venido de un sitio; el Hotel Beagle.

Una vez observado esto, oyes sirenas y ves luces rojas y azules que se aproximan al callejón. Se trata de dos coches de policía que vienen a hacerse cargo de la situación, y seguramente no les haría mucha gracia verte aquí, así que será mejor que emigres.

Una vez en el hotel, si el personaje se lo monta bien puede encontrar la habitación desde la que Ralph mató a Lucas, y hallar el casquillo, la cartera con la documentación y la llave. El próximo paso evidentemente es llegar al hotel Fawly e intentar colarse en la habitación de Ralph. Una vez en el hotel, el héroe tendrá que pegarse con los matones de las dos bandas para poder acceder a la habitación de Ralph. Una vez en ella, lo único que encontrará será una maleta con ropa, una botella de ginebra escondida en el armario, y un sobre con 100\$ y una entrada para el partido metido en el cajón del mismo armario.

Saliendo del hotel, a unas dos manzanas de éste, el héroe oye el ruido de un disparo en una tienda cercana. Se trata de los dos jóvenes que están atacando la licorería con la carabina de Ralph. Si el héroe les captura, otra bonita tirada de "reason" podrá hacerle ver que, además de lo extraña que resulta este arma para el tipo de atraco (una carabina con mira telescópica), utiliza el mismo tipo de munición que la que mató a Lucas. Un poco de presión sobre los atracadores les hará cantar el nombre y la dirección del perista que se la vendió. El mismo procedimiento aplicado al perista le hará declarar que Ralph le vendió la carabina por 200\$ y una pistola muy especial. "Dijo que tenía que ser muy pequeña y precisa a la vez, y con silenciador." Esta es la última información que el héroe puede sacar de la calle esta noche.

El personaje puede intentar sacar algo de la documentación de Ralph. Evidentemente el nombre que figura en el carnet de conducir, "Tom Perkins", es falso, pero la cara de la foto es la de Ralph, y el nombre, si se consulta con los archivos de la policía o de algún periódico importante, resulta ser uno de los alias que suele utilizar el famoso asesino a sueldo Ralph Moore. En este momento, si el héroe ha hecho todo lo que debía y lo ha descubierto todo, con un ligerísimo esfuerzo mental puede deducir de que va el rollo y saber lo que debe hacer.

Si el muy cretino no se ha enterado de nada, el árbitro siempre puede hacer que Kingpin le aclare un poco las ideas (evidentemente por su propio interés), aunque esto debería ser un último recurso.

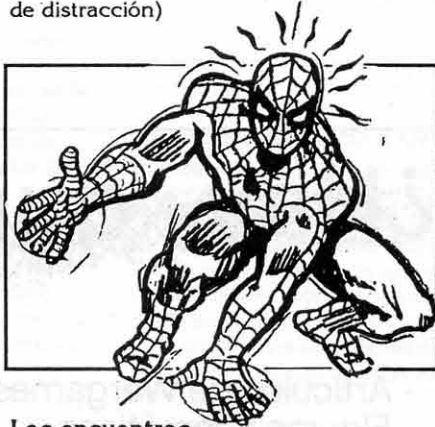
Si el héroe lo deduce todo correctamente (el asesino, la entrada para el partido, la pistola pequeña y precisa) y acude al Madison Square Garden para impedir el asesinato del jugador, el árbitro tendría que manejar el encuentro final con mucha habilidad. Una bonita pelea en las tramoyas mientras el público, ignorante de todo, aulla con sus ídolos y come palomitas.

La TV y los periódicos

Durante todo el día en el que transcurre el módulo; (2 de Junio de 1989), la televisión y los periódicos (si es que el héroe tiene tiempo para fijarse en eso) aluden constantemente a dos hechos:

1) A las siete y media del día de hoy se celebrará el emocionantísimo partido que decidirá al campeón de la costa este de la liga de baloncesto de los U.S.A. Además de la tensión habitual en estos casos, el partido tiene especial interés tras las declaraciones de "Magic", en las que decía que un individuo le ofreció 100.000\$ por hacer perder a su equipo.

2) "Pese a las amenazas de muerte recibidas en los últimos días, el alcalde Mc Ragall inaugurará mañana a las siete de la tarde el nuevo auditorio municipal" (Las amenazas de muerte al alcalde son obra de la gente de "La Mano", y no es más que una maniobra de distracción)



Los encuentros

Hay tres encuentros en este módulo; el del hotel Fawly, el de la licorería y el del Madison Square Garden:

1) Hotel Fawly:

En el vestíbulo del hotel hay cinco hombres de Kingpin pegándose con seis de "La Mano" en el más puro estilo de pelea de "saloon". No tienen armas de fuego a la vista, pero si alguna que otra navaja. En la habitación de Ralph, en el segundo piso, hay tres hombres más de cada banda poniéndose morados a tortazos. Evidentemente, si un superhéroe aparece en escena, la lucha seguirá, aunque buena parte de los golpes irán dedicándose a él.

Si el héroe intenta hacer hablar a los hombres de Kingpin, tendrá que ser muy convincente para lograrlo; y de todos modos lo único que le dirán éstos es que Ralph mató a Lucas, y que por tanto debe tener algo contra "La Mano", algo que a su jefe puede interesarle.

Los hombres de "La Mano" no dirán ni una palabra por mucho que sean presionados:

Hombres de Kingpin:	Hombres de "La Mano"
Fighting: Good	Good
Agility: Typical	Good
Strength: Good	Typical
Endurance: Typical	Poor
Reason: Poor	Typical
Intuition: Feeble	Poor
Psyche: Typical	Typical

2) Licorería:

Dos jóvenes con aspecto deleznable están amenazando a un viejo que está detrás del mostrador. Uno de ellos lleva una navaja y otro una carabina con mira telescópica (*sniper rifle*)

Atracadores:

Fighting:	Typical
Agility: Poor	
Strength: Typical	
Endurance: Poor	
Reason: Poor	
Intuition: Feeble	
Psyche: Typical	

3) Madison Square Garden:

Ralph está escondido tras los focos superiores, de difícil acceso, y situados a unos 15 metros de altura sobre el suelo. El héroe debería buscarle por allí para poder encontrarle. Una vez se vea descubierto, si el héroe no da la alarma, Ralph intentará acabar con

él rápidamente para poder disparar contra el jugador también antes de huir. No dudará en usar la pistola, y entre el silenciador y el griterío de la gente sólo hay una posibilidad de "Feeble" (con una tirada roja) cada ronda de combate, de que el público se de cuenta de lo que pasa.

Ralph:	
Fighting: Typical	
Agility: Remarkable	
Strength: Poor	
Endurance: Poor	
Reason: Good	
Intuition: Good	
Psyche: Typical	

KARMA:

- +10 puntos por cada hombre del Kingpin o de "La Mano" puestos fuera de combate.
- +5 puntos por cada atracador de la licorería capturado.
- +20 puntos por capturar a Ralph.
- +50 puntos por evitar la muerte de "Magic".
- 150 puntos si "Magic" es asesinado.
- 35 puntos si Ralph muere durante la lucha.
- 10 puntos si Kingpin ha de echarle una mano.
- 30 puntos por destruir salvajemente el hotel, la licorería o el Madison.

Nota: Para los encuentros utiliza el plano de Nueva York que viene en el juego.

Xavi Garriga

NEW YORK NICKS 98 - DETROIT PISTONS 112

¿Hay quien de más juego?

- Artículos de Wargames, Rol, Figuras y temáticos.
- Escenarios y módulos diversos.
- Noticias y críticas de juegos nuevos.
- Ampliaciones de reglas, elementos de juegos, personajes...
- Encarte de un juego a color con las fichas troqueladas y el reglamento en cada número.
- Venta de juegos por correo a precios ajustados.

ALEA
Revista de Juegos

El esfuerzo por la calidad

ALEA, Revista de juegos. Apartado de Correos 47 - 08190-Valldoreix (Sant Cugat) BARCELONA