



Introducción para el DJ

Charles de Gaulle quiere recuperar París, y quiere que sea la división de Leclerc quien lo haga, para ello necesitará la ayuda de los aliados. Sin embargo, EE. UU. y R.U. tienen otros planes y planean rodear París, postergando lo máximo posible la liberación, para evitar que el Gobierno provisional de la República Francesa tome el control de la Francia liberada y así poner un Gobierno Militar Aliado para los Territorios Ocupados. (AMGOT) El general Pierre Koenig, jefe de Estado mayor de las Fuerzas Francesas del Interior (FFI), ha recibido la orden de precipitar un levantamiento civil en la capital y así forzar a los americanos a intervenir y liberar París lo antes posible.

16 de agosto de 1944 - París

- La resistencia ha comenzado sus ataques sobre las posiciones alemanas, que han enviado una división de las SS para reforzar a la Wehrmacht.
- Los trabajadores del metro, la gendarmería nacional, la policía y, hoy mismo, los carteros se han unido a la insurrección.
- El comandante del Gran París, **Dietrich Von Choltitz**, tiene órdenes de Hitler de destruir la ciudad antes de dejarla caer en manos de los aliados.
- Los servicios de inteligencia británicos y estadounidenses saben lo que planea de Gaulle y han activado una célula clandestina con la orden de asesinar al comunista **Henri Rol-Tanguy**, jefe de las FFI en París, junto al gaullista Jacques Chaban-Delmas, y líder de la insurrección. El objetivo es calmar los ánimos de la resistencia y detener la revuelta antes de que un baño de sangre obligue a los aliados a intervenir.

17 de agosto de 1944 - París

- Los alemanes empiezan a abandonar París, saben que algo se cuece. No obstante, las patrullas de Wehrmacht y SS siguen funcionando con normalidad y más alerta que nunca.

El atentado

Los agentes británicos infiltrados entre los gaullistas convencerán a Chaban-Delmas, que llega el 16 de agosto de Londres, para convocar una reunión del Consejo Nacional de la Resistencia el día 17 de Agosto. Esta reunión hará salir de su guarida, bajo la plaza de Denfert-Rochereau, a Rol-Tanguy. Un coche bomba situado en algún punto de la ruta hará el resto.

Los agentes

Todos los agentes forman parte del Partido Comunista Francés (PCF), algunos podrían ser españoles (excomponentes del Ejército Popular Republicano). Rol-Tanguy ha recibido el chivatazo de que alguien quiere atacar contra su vida, pero no sabe quién, cuándo ni dónde. Por ello, y no queriendo desatar una guerra interna en las FFI entre comunistas y gaullistas, ha ordenado a los agentes que investiguen el asunto con discreción. La única pista que tienen es el nombre de quién ha dado el chivatazo, Maddelaine Cotillard, una prostituta parisina.

Trasfondos

Uno de los agentes es un traidor y trabaja con los británicos y los americanos. A continuación se muestra una lista con trasfondos interesantes para los personajes de esta aventura, el único que es obligatorio es el del Agente traidor:

- Agente traidor:**
 - Eres uno de los agentes que trabaja para los británicos y que va a participar en el atentado, dando a Marcel Dupont la ruta de Rol-Tanguy y el lugar en el que debe colocar el coche bomba.
 - Eres un comunista convencido y admiras a Rol-Tanguy, pero no puedes permitir cambiar un fascista (Hitler) por otro nacionalista (De Gaulle).
 - Si fueras capaz de encontrar una forma de detener la insurrección sin asesinar a Rol-Tanguy, intentarías hacerlo.
- Guerrillero/a por amor:**
 - No tienes unos ideales políticos demasiado profundos, tú te metiste en esto porque estabas enamorado/a de alguien, y ese alguien, que ni siquiera sabe que lo/a amas, está preso en el cuartel alemán.
 - Sueñas con entrar el/la primero/a tras la liberación y soltar a tu amado/a. Sin duda, caerá rendido/a a tus pies.

- Odio antifascista:**
 - Has combatido a los fascistas desde que tienes memoria, muchos compañeros han caído en la lucha.
 - Causar el máximo daño posible a esa basura te produce una gran satisfacción.
- Patriota:**
 - Eres un orgulloso Francés, tu patria es todo lo que importa, no soportas la humillación de verla sometida a los pies de Alemania.
- Venganza:**
 - Los nazis mataron a tu familia, no descansarás hasta alcanzar tu venganza.
- Sindicalista:**
 - Los millonarios franceses te dan casi tanto asco como los nazis, son la misma mierda.
 - La mayor parte de los soldados alemanes solo son gente de clase obrera obligada a luchar por los intereses de las élites, ojalá todos los obreros pudieran unirse para desterrar a las clases dominantes.
 - Los de las SS no, esos no son siquiera humanos, sádicos niños de papa jugando, no debe quedar uno vivo.
- Resignado:**
 - No sabes muy bien como has acabado metido en esto, pero sabes que algún día terminará y quieres estar vivo para contarlo.
 - No te fías de nadie, ni de tus amigos, y siempre actúas sobre seguro.
 - Aun así, si alguien se la juega por ti, no descansarás hasta habérsela devuelto, no quieres deber nada a nadie.
 - Tienes tendencia a cuestionar órdenes cuando estas te parecen demasiado arriesgadas en comparación con el valor del objetivo.

Rol-Tanguy

El líder comunista está muy ocupado dirigiendo los ataques a las posiciones alemanas desde Denfert-Rochereau.

- Si le preguntan por **su agenda**, no planea salir del Refugio hasta la reunión del día 17, dónde pedirá una intensificación de los ataques de la resistencia a los gaullistas y a los sindicatos sublevados.
- Si preguntan con **la descripción de Renné** a Rol-Tanguy, no sabrá de quién hablan, si van con un nombre, les dirá que es muy próximo a Chaban-Delmas y que deben ocuparse de él con muchísima discreción.
- Si proponen cambiar la reunión, o posponerla, se opondrá firmemente. *"Si no acudo a esa reunión, el levantamiento se desinflará y será igual que si hubiera muerto. ¡Encontrad a esos canallas!"*

Maddelaine Cotillard:

Desde su posición, trabaja como chivata para el PCF desde el comienzo de la ocupación. Está orgullosa de lo que hace y desea colaborar con los agentes.

- El hombre que se fue de la lengua estaba muy borracho y se le escapó algo acerca de que iban a acabar con ese maldito comunista de Tanguy.
- Era un hombre bastante bajito, con una poblada barba pelirroja y el escaso cabello rubio cubierto con una boina.
- Vestía pantalón de pana marrón y una camisa verde, parecida a la de los alemanes.
- Tenía una marca de nacimiento con forma de pera en el costado derecho y cojeaba ligeramente debido a una herida en el pie izquierdo.
- Hablaba un perfecto francés, incluso borracho, pero Maddelaine juraría que se le escapaba un ligero acento británico, o alemán, durante el sexo.
- No cree que sea alemán, suelen estar más limpios, pero nunca se sabe.
- Conserva los billetes con los que le pagó. (No hay nada de interés)

Renné Martín.

Martín es francés, pero se crio en Londres y trabaja para el MI5. Está infiltrado en la facción gaullista de la resistencia en París y es uno de los hombres de confianza de Chaban-Delmas. Vive solo en un pequeño piso cerca de Montmartre, en la primera planta.

Buscando a Renné Martín

- La descripción que da de él Cotillard es suficiente para que **cualquiera de los agentes lo conozca**, superando una tirada de Conocimientos.

- Si ninguno de ellos sabe quién es, con esa descripción y una prueba de carisma **preguntando entre los miembros de la resistencia**, no tardarán en saber su nombre. Con más de un éxito también conseguirán una dirección. Si no quieren que su investigación llegue a oídos de Martín, deberán conseguir, al menos, un éxito en una nueva prueba de carisma y rolear como van haciendo las preguntas.
 - Preguntar por la zona de los prostíbulos y los tugurios** más oscuros de París requerirá 2 éxitos en Carisma para conseguir un nombre, pero no será necesaria la prueba de carisma para hacerlo con discreción.
 - Un **contacto en la facción gaullista** lo identificará inmediatamente y proporcionará la dirección de Martín.
 - Un **contacto entre los alemanes** lo identificará como miembro de la resistencia y nada más.
- Durante el día** estará fuera, planificando el atentado con sus secuaces o haciendo algún trabajo para Chaban-Delmas.
- No será posible localizarlo sin un **contacto entre los gaullistas** u obteniendo la información, con tortura o seducción, de un gaullista que sepa dónde está (3-6 en 1d6).
 - Otra opción será **ir a los lugares en los que la resistencia apoya las huelgas** y levantamientos (el metro, la gendarmería, la policía o Correos) dar con él en cualquiera de estos lugares por casualidad requerirá 3 éxitos en una prueba de percepción, pero estará rodeado de cientos de huelguistas y 2d6 + 4 aliados gaullistas.

A las 11 de la noche llegará al piso a descansar, hasta las 5 de la mañana.

- Si los agentes han sido descuidados y está informado** de que alguien lo está buscando, llegará en un coche y dos gaullistas harán guardia toda la noche en el vehículo. **Entrar al edificio sin ser vistos** requerirá una prueba de sigilo contra la percepción de los dos vigilantes de la Resistencia. Si descubren a los agentes comenzará un tiroteo, en dos turnos aparecerá Martín y se pondrá al volante del coche para huir.
- Si no está informado**, llegará solo en una motocicleta.

El piso de Renné Martín

- Abrir la puerta** del piso requerirá un éxito en mecánica, hacerlo sin ser descubiertos por un vecino, o por el propio Renné, requerirá 2 éxitos.
 - Entrar sin despertar** a Renné requerirá una prueba de sigilo, Renné lanzará 1d6 menos a percepción por estar durmiendo.
- Si hay un **enfrentamiento**, Renné intentará huir saltando por la ventana, cogerá la moto, o el coche, y comenzará una persecución.
 - La persecución comenzará con un solo éxito de ventaja.

- Atributos: (Carisma 3, para el adoctrinamiento) (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dificultad 5 y 4d6 a todas las pruebas de Carisma y Mecánica.
 - Dificultad 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- Arma de fuego ligera (P38): daño por impacto 2 // dificultad 6 // 3d6
- Arma cuerpo a cuerpo ligera (Puñal): daño por impacto 2 // dif 6 // 3d6
- Dados de defensa: 1 (Atletismo)
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

¿Qué sabe Renné Martín?

Si los agentes logran capturar vivo a Renné Martín, necesitarán utilizar la Tortura para conseguir que delate a sus socios.

- Uno de ellos es **Marcel Dupont**, gaullista y miembro de la resistencia y el FFI, el otro es uno de los Agentes. Si el Agente está presente, hará lo posible para no ser delatado por Martín, en cualquier caso, primero hablará de Dupont y, si se lleva la tortura más allá, delatará al Agente.
- Sabe que **el atentado** será el día 17, mediante un coche bomba y durante el trayecto a la reunión, pero no sabe el lugar exacto (Esa información la debe facilitar el Agente traidor a última hora).
- No tiene ni idea de dónde está Dupont, pero sabe que el coche será un Citroën Avant Mod 7A negro.

Si le preguntan por qué, responderá que no quiere cambiar un fascista, Hitler, por otro nacionalista radical, de Gaulle, que es mejor que los aliados tomen el control provisionalmente. Esto es una **prueba de adoctrinamiento contra los**

Agentes, que podrían acabar dando la razón a Renné y ayudándolo a detener la insurrección (Quizá el agente traidor quiera participar en el debate).

Marcel Dupont

Marcel Dupont es un fervoroso nacionalista francés, no entiende las órdenes ni el motivo, pero cualquier excusa le parece buena para matar un comunista.

Es el experto en explosivos, tiene el coche bomba preparado, listo para colocarlo y hacerlo estallar allí donde le indique el Agente traidor.

Si se ve acorralado, hará estallar el coche e intentará huir en una moto. Luchará hasta la muerte, salvo que sea noqueado.

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dificultad 5 y 4d6 a todas las pruebas de Percepción y Mecánica.
 - Dificultad 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- Arma de fuego ligera (P38): daño por impacto 2 // dif 5 // 3d6
- Dados de defensa: 0
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

¿Cómo localizar a Marcel Dupont?

- Un **contacto entre los gaullistas** podría saber dónde tiene su taller.
- **Interrogar a los gaullistas**, se necesitarán 2 éxitos en una prueba de carisma o usar la tortura, la seducción o el adoctrinamiento.
- El **agente traidor** lo sabe, si lo han desenmascarado podría hacerle cantar.

¿Cómo termina la aventura?

Encontrar y neutralizar a Dupont y Martín debería ser suficiente para frustrar el atentado, a no ser que el agente traidor tenga otros planes.

- Si **no lo consiguen antes del atentado**, tendrán la oportunidad de identificar a Dupont durante el trayecto a la reunión con una tirada muy difícil, al menos 3 éxitos en percepción. Si lo consiguen, lo verán huir de entre la gente en una de las calles y detendrán el vehículo justo a tiempo para evitar lo peor de la explosión, que se llevará la vida de algunos civiles y hará llegar, en 2 turnos, una patrulla de las SS.
- Si el **atentado acaba con Rol-Tanguy**, la resistencia detendrá la revuelta y la presencia de los alemanes se prolongará unos cuantos meses más. Francia acabará dirigida por un gobierno militar aliado, como Varsovia.
- Si **logran salvar a Rol-Tanguy**, al día siguiente comenzará una Huelga general en París, convocada por el Partido Comunista Francés, la insurrección aumentará en intensidad y el 24 de agosto la ciudad será liberada por la división Leclerc, encabezada por la Nueve.

Persecuciones en París

París es una urbe compleja, dentro de la ciudad, **durante el día**, un perseguido habrá conseguido **despistar** a sus perseguidores cuando consiga **4 éxitos de ventaja**, durante la **noche** solo **necesitará 3**.

Las persecuciones en vehículos a motor **llamarán la atención de los alemanes**, tras 4 turnos aparecerá una pareja de la Wehrmacht en moto, cada turno a partir de ahí aparecerá otra, hasta un total de 6. La ventaja inicial de los agentes respecto a cada nuevo vehículo será de 1 éxito.

Peligros de andar por París

Cada desplazamiento por París implica la posibilidad de toparse con alemanes: **Durante el día:**

- Lanza 1d6, con 4 y 5 será una patrulla Wehrmacht, con un 6, de las SS.
- Si los agentes van por ahí con **armas pesadas**, o con **armas ligeras al descubierto**, las patrullas intentarán detenerlos dándoles el alto y ordenando que entreguen las armas.

Por la noche:

- Lanza 2d6, un 6 en cualquier d6 será un control de la Wehrmacht, un doble 6 será un grupo de las SS borrachos, armados y con ganas de bronca.
- Un **control de la Wehrmacht** les dará el alto y pedirá que **se identifiquen**. Si llevan armas a la vista, serán arrestados, si no, cada agente necesitará un éxito en Recursos para que lo dejen continuar. (Un agente podrá prestar éxitos a otro en esta prueba) El **grupo de las SS** los insultará para **provocarles**, sea cual sea la respuesta, atacarán a los Agentes a puñetazos, si algún agente saca un arma, comenzará un tiroteo.

Las patrullas o controles de la Wehrmacht estarán compuestos por tantos soldados como el doble del número de Agentes presentes en la escena (uno de ellos será un oficial). Si hay combate, a partir del cuarto turno, y cada 3 turnos, llegará una nueva dotación con tantos soldados como agentes.

Las patrullas o controles de las SS estarán compuestos por tantos soldados como el número de Agentes presentes en la escena más uno (que será el oficial). Si hay combate, a partir del cuarto turno, y cada 3 turnos, llegará una dotación de la Wehrmacht con tantos soldados como agentes.

El grupo de soldados de las SS borrachos tendrá tantos soldados como el doble del número de agentes, no tendrán armadura y, en lugar de k98 (pesada), usarán una P38 (ligera) y una Bayoneta (ligera).

Soldado de la Wehrmacht: (Esbirro)

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dif 6 y 3d6 a todas las pruebas.
- Arma de fuego pesada (k98): daño por impacto 4 // dif 6 // 3d6
- Dados de defensa: 2 (Armadura ligera)
- Vitalidad 4 // Voluntad 4

Oficial de la Wehrmacht (Super-esbirro):

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dif 5 y 4d6 a todas las pruebas de Percepción.
 - Dif 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- A. fuego auto pesada (MP40): daño por impacto 4 // dif 5 // 3d6
- Dados de defensa: 2 (Armadura ligera)
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

Soldado de las SS (Super-esbirro):

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dif 5 y 4d6 a todas las pruebas de Percepción.
 - Dif 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- Arma de fuego pesada (k98): daño por impacto 4 // dif 5 // 3d6
- Dados de defensa: 2 (Armadura ligera)
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

Soldado de las SS Borracho (Super-esbirro):

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dif 5 y 4d6 a todas las pruebas de Percepción.
 - Dif 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- Arma de fuego ligera (P38): daño por impacto 2 // dif 5 // 3d6
- Arma CC ligera (Bayoneta): daño por impacto 2 // dif 6 // 3d6
- Dados de defensa: 2 (Armadura ligera)
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

Oficial de las SS: (Villano):

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 2)
 - Dif 5 y 4d6 a todas las pruebas de Percepción y Atletismo.
 - Dif 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- A. fuego auto pesada (MP40): daño por impacto 4 // dif 5 // 3d6
- Dados de defensa: 3 (Armadura ligera y Atletismo)
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

Piloto de la Wehrmacht o de las SS (Moto) (Super-esbirro):

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dif 5 y 4d6 a todas las pruebas de Mecánica.
 - Dif 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- Arma de fuego ligera (P38): daño por impacto 2 // dif 5 // 3d6
- Dados de defensa: 2 (Armadura ligera)
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

Miembro de la Resistencia (Super-esbirro):

- Atributos: (iniciativa 1d6 + 1)
 - Dif 5 y 4d6 a todas las pruebas de Percepción.
 - Dif 6 y 3d6 a todas las pruebas del resto de atributos.
- Arma de fuego ligera (P38): daño por impacto 2 // dif 5 // 3d6
- Arma CC ligera (Bayoneta): daño por impacto 2 // dif 6 // 3d6
- Dados de defensa: 2 (Armadura ligera)
- Vitalidad 8 // Voluntad 8

corderosdedios.com



Presenta

Una aventura para:



Aventura diseñada y
escrita por:
R. Fernández-Regueira

