



INTRODUCCIÓN

Este escenario es una partida rápida que puede servir como introducción para *The Troubleshooters*, el juego de rol. Suponemos que ya sabes lo que es un juego de rol y tienes curiosidad por conocer más de *The Troubleshooters*.

EDICIÓN ORIGINAL

Diseño de la aventura y reglas, mapas y maquetación: Krister Sundelin

Diseño gráfico: Dan Algstrand

Ilustradora: Ronja Melin

Pruebas de juego: Fredrik Almryd, Martin Bonnevier Kronlid, Emma Fahlström, Rickard von Haugwitz, Benjamin Jöngrén, Johan Osbjer, Maria Ruthgård, Martin Stackelberg, Anton Vikström, Mitchell Wallace y el equipo del TTRP Theater.

Helmgast: Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd, Niklas Fröjd, Petter Nallo, Krister Sundelin, Anton Wahnström

EDICIÓN ESPAÑOLA

Traductor: David Martín Mora

Corrección: Marta de la Serna

Maquetación: Àngels Soler

PREPARACIÓN

Este escenario admite hasta seis jugadores más un Director de Operaciones (el director del juego). Creemos que 4 jugadores es un buen número, pero se puede jugar con tan solo dos más un Director (aunque no será tan divertido).

- Lo ideal es que el Director de Operaciones esté familiarizado y se sienta cómodo con las reglas.
- Los jugadores eligen un personaje cada uno. Las descripciones de las habilidades y complicaciones aparecen en la ficha de cada personaje.
- Reparte dos ayudas de inicio a dos jugadores diferentes con los **Ganchos de trama** correspondientes.
- Comienza la aventura.

QUÉ NECESITAS

Para jugar a este escenario corto necesitas:

- Al menos un conjunto de dados (dos dados de diez caras, preferiblemente numerados del 0 al 9 y del 00 al 90, y media docena o más de dados de seis caras), aunque tener más de un conjunto de dados, o incluso uno por jugador, es una buena idea.
- Este escenario.
- El manual de reglas.
- Personajes pregenerados impresos.
- Ayudas de inicio impresas.
- Lápiz y papel.
- Una impresora (para imprimir los personajes pregenerados y las ayudas, claro).

PREPARANDO LA PARTIDA

Empieza imprimiendo los seis personajes pregenerados (puedes encontrarlos en <https://shadowlands.es/descargas>). Puedes transcribirlos a los «pasaportes de emergencia», con el equipo y las notas en el anverso, y las habilidades, talentos, complicaciones y datos personales en el reverso.

También tendrás que imprimir las ayudas de inicio de esta aventura (página 13). Imprímelas a una cara.

A continuación, familiarízate con el escenario y las reglas.

El escenario sitúa a los personajes en el país de Sylveria, en Europa central. La historia se desarrolla bajo las gélidas sombras de la Guerra Fría, y los personajes deben planificar cuidadosamente sus acciones. Anímalos a hacerlo y no los detengas ni precipites la historia si lo hacen.

PREPARANDO A LOS JUGADORES PARA JUGAR

Pide a los jugadores que echen un vistazo a los personajes pregenerados y elijan uno. Aparta el resto de los personajes que no hayan sido elegidos. No los necesitarás a menos que decidas repetir el escenario más adelante con otros jugadores.

Entre los personajes elegidos, escoge dos como personajes iniciales. A continuación, elige para cada uno de ellos una ayuda de inicio que se ajuste a tu idea de cómo empezar la aventura.

Una cosa importante sobre los personajes iniciales: se supone que deben ayudarte a poner en marcha la aventura y tirar de los demás personajes. Hay unas notas al respecto en las ayudas de inicio, pero asegúrate de que los jugadores se dan cuenta.

Si los personajes iniciales te ayudan, concédeles una marca de experiencia extra durante la fase Tras la aventura. Si los otros personajes hacen que los personajes iniciales se sientan los protagonistas de la noche, concédeles una marca de experiencia extra también a ellos.

ENSEÑAR A LOS JUGADORES

Tendrás que decirles a los jugadores cómo se juega de manera resumida. Lo más importante que deben entender es la tirada de acción básica:

- Tira los dados de percentil, normalmente abreviados como **d%**, y compara el resultado con el valor de la habilidad.
- Un resultado igual o inferior al valor de habilidad es un éxito, un resultado superior es un fracaso. No dejes que el fracaso detenga la acción o haga que el progreso de los personajes se bloquee, más bien deja que el fracaso aporte algo a la historia.
- En los enfrentamientos, además de tener éxito, para ganar, tu tirada debe ser mayor que la del oponente.
- Si una acción tiene un modificador, comprueba las **unidades** de la tirada. Si las **unidades** están entre 1 y el modificador negativo, sin tener en cuenta el signo menos (es decir, sacas 1 o 2 en el dado de **unidades** cuando tienes un modificador de -2 puntos), la tirada de acción falla independientemente de si el resultado es menor o igual que el valor de la habilidad. Si las **unidades** están entre 1 y el modificador positivo (es decir, 1, 2, 3, 4 o 5 para un modificador de +5 puntos), la tirada tiene éxito incluso si el resultado es mayor que el valor de la habilidad.
- Si las **unidades** y las **decenas** son iguales, se produce **Karma**. Si la tirada de acción falla, es **Mal Karma** (algo malo ocurre). Si tiene éxito, es **Buen Karma** (algo bueno sucede).

A veces querrás que los jugadores participen en un Desafío. Enumera una serie de habilidades. A continuación, los personajes presentes deberán repartirse las tiradas de acción relacionadas con esas habilidades entre ellos de la forma más equitativa posible. Cuantas más tiradas de acción tengan éxito, mejor resulta el Desafío.

También tienes que explicar cómo funcionan las tiradas de Daño (**NdX**) y de recuperación/absorción (**NdR**).

- Tira N número de dados de seis caras.
- Cada 4, 5 o 6 es un punto de Daño, de absorción o de recuperación.
- Las tiradas de Daño (**dX**) explotan. Esto significa que por cada resultado de 6, tiras un dado adicional. Repite hasta que no salgan más seises.
- Las tiradas de absorción y recuperación (**dR**) no explotan.

Por último, los **Puntos de Historia** permiten a los jugadores influir en la historia, activar talentos y cambiar los resultados de las tiradas. Los jugadores obtienen **Puntos de Historia** con los resultados de **Karma** (bueno o malo), cuando entretienen a la mesa, activan complicaciones o son capturados por los villanos.

Cada personaje comienza la aventura con **4 Puntos de Historia** y puede tener hasta 12.



THE SYLVERIAN JOB

Texto y mapas: Krister Sundelin

Ilustración: Ronja Melin

SINOPSIS

Sylveria es una república popular comunista de Europa central. Antiguamente formaba parte del principado de Arenwald, que formó parte del Imperio austrohúngaro hasta el final de la Gran Guerra, pero Sylveria fue ocupada por el Ejército Rojo y se escindió. Por supuesto, tanto Sylveria como Arenwald afirman ser el único país existente.

Un científico sylverino, el profesor Lazslo Vindis, ha inventado una nueva arma que inutiliza los circuitos eléctricos existentes en una zona. Sin embargo, sabe que Sylveria la utilizará para atacar a su vecino Arenwald. Es lo bastante mayor para recordar la guerra, y como tiene familia en Arenwald, no puede aceptar que eso ocurra. Por ello, ha decidido desertar junto a su mujer.

A través de ciertos canales, se pone en contacto con los personajes para que le ayuden a salir de Sylveria. La misión consiste en entrar en Sylveria, reunirse con el profesor Vindis y sacarle a él y a su investigación del país. Por razones políticas, ninguno de los países occidentales está interesado en ayudar oficialmente a los personajes ni en implicarse en el asunto Vindis. La situación es tensa y no quieren provocar una respuesta hostil de los sylverinos o de la Unión Soviética.

Extraoficialmente, probablemente se alegrarían si algunos ciudadanos consiguen sacar al profesor Vindis de Sylveria por su cuenta, por lo que hasta podrían proporcionarles ayuda en forma de documentos o tal vez incluso acceso a equipo.

TEMÁTICA Y HUMOR

The Sylverian Job es una historia de espionaje de la Guerra Fría, algo más seria que las aventuras habituales y desenfadadas de *The Troubleshooters*. Los personajes visitan el país del bloque del Este Sylveria, una república comunista, para encontrar a un profesor desertor y hacerse con su investigación armamentística.

DIRIGIR LA AVENTURA

Aunque su estructura es lineal (entrar, encontrar al profesor y su esposa, recogerles, salir), cada sección es en realidad muy abierta y depende de lo que los jugadores planeen hacer y de cómo lo lleven a cabo. Tu trabajo consiste sobre todo en animarles a que hagan algo y, a veces, desbaratar sus planes para hacerlo más emocionante.



SYLVERIA

Sylveria es un país frío y sombrío. Las casas están desgastadas y destartaladas, las carreteras son de adoquines y la mayoría de la gente no tiene coche, sino que utiliza carros tirados por caballos, bicicletas o tranvías y autobuses.

Los tranvías KTM-1 de origen soviético retumban por las irregulares vías de las calles adoquinadas. Guardias fronterizos y milicianos armados con fusiles de asalto AK-47 patrullan las calles.

La Ubikvi, la policía secreta de Sylveria, forma todo un departamento dentro del Gobierno encargado de erradicar a los contrarrevolucionarios, reaccionarios y otros elementos subversivos de Sylveria. Lleva a cabo una vigilancia sistemática y constante, y utiliza informadores que delatan a vecinos e incluso a familiares.

Pionari, la Juventud Pionera del Partido Comunista, está estrechamente integrada tanto en la milicia como en la Ubikvi. Los miembros son entrenados básicamente para ser informadores, así como futuros soldados y milicianos, para mantener el orden público de Sylveria y defender el país contra los bandidos monárquicos del Oeste.

QUÉ SABEN LOS PERSONAJES SOBRE SYLVERIA

La información básica sobre Sylveria se puede encontrar fácilmente en cualquier enciclopedia. Hay pocas guías de viaje sobre el país, ya que no es un lugar turístico y además está tras del Telón de Acero.

Sylveria y Arenwald formaban un solo país, el principado de Arenwald, dentro del Imperio austrohúngaro. Tras la Gran Guerra, el principado obtuvo su independencia. Al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, Arenwald fue anexionado por los nazis en la ofensiva alemana por los Balcanes en 1941.

Al final de la Segunda Guerra Mundial, aproximadamente un tercio del territorio de Arenwald fue ocupado por el Ejército soviético. El territorio ocupado nunca fue devuelto, sino que se constituyó en la República Socialista independiente de Sylveria, con algún territorio adicional al norte procedente de Hungría.

Sylveria y Arenwald son rivales acérrimos. El gobierno comunista de Sylveria ha declarado que su objetivo es la reunificación del país bajo control comunista, por las armas si es necesario, y Arenwald aún no ha renunciado a su reivindicación de la «Arenwald sylverina», pero la reunificación es poco probable.

PLANIFICACIÓN

Hay básicamente tres problemas que hay que superar: entrar en Sylveria, encontrarse con los Vindis y sacarlos de allí. Es inteligente minimizar los riesgos que suponen entrar en Sylveria al entrar legalmente. Ya habrá suficientes riesgos al salir.

Deja que a los jugadores se les ocurran ideas y construyan los recursos que necesiten utilizando **tiradas de acción de Contactos, Crédito, Subterfugio, Seguridad**, etc., o usando **Puntos de Historia**.

Los personajes necesitarán documentación adecuada para moverse por Sylveria. Pueden solicitar visados legales o falsificar documentos y esperar que no les pillen. También necesitarán un método para sacar a los Vindis de allí. Pueden crear compartimentos ocultos en un coche, diseñar disfraces ingeniosos, falsificar documentos o lo que sea. Lo importante es que planifiquen la operación con cuidado.

Aprovecha el momento en que los jugadores están planificando para cuestionar su plan y estresarlos. No debes frustrar sus planes, al menos hasta que estén intentando salir de Sylveria, pero sí hacerles sudar la gota gorda.

- Si los personajes disfrazan al profesor Vindis y su esposa, puedes hacer que se den cuenta de un fallo en un disfraz cuando ya sea demasiado tarde.
- Si los personajes construyen un compartimento oculto en su coche, un guardia fronterizo podría fijarse en la baja suspensión y hacer registrar el equipaje.
- Si los personajes planean salir campo a través mediante senderismo, añade patrullas de perros a la guardia fronteriza.
- Si los personajes falsifican documentos, no pueden conseguir la tinta correcta o hay un error ortográfico en un sello.

ENTRAR EN SYLVERIA

Entrar en Sylveria no debería ser un problema, pero sí debería poner nerviosos a los jugadores. Pide el pasaporte de cada personaje y estúdialo con detalle. Tómate tu tiempo mientras hojeas las páginas. Señala el retrato del personaje (o su ausencia) y di: «Este no se parece a ti». Si tienes sellos de juguete, úsalos para sellar el pasaporte.

Pide que te enseñen su equipaje. Haz preguntas sobre sus efectos personales. Si llevan armas o cualquier otro posible material de contrabando (incluidas medias de nailon) y no son objetos que forman parte de su Marca personal o están bien escondidos, confíscalos sin más. Si están bien escondidos, haz que los jugadores te digan dónde esconden sus objetos y luego tira los dados.

Si intentan cruzar ilegalmente la frontera, haz que realicen **tirada de acción de Sigilo** cuando los guardias fronterizos se crucen con ellos. Los guardias fronterizos se detienen para fumar y tomar un sorbo de vodka justo donde se esconden los personajes. A continuación, haz una **tirada de acción** detrás de la pantalla del Director y, a continuación, que uno de los guardias oiga algo y apunte con su linterna en dirección a los personajes.

Recuerda que los personajes deben entrar en Sylveria, por lo que no deben ser expulsados, atrapados ni se les debe denegar la entrada.

La forma legal

La forma legal de entrar en Sylveria es conseguir un visado. Puedes solicitar un visado en las embajadas de Sylveria en París y Viena, y en el consulado de Sylveria en Gleichen. Cuanto antes lo soliciten, más fácil les resultará.

Hay algunos pasos fronterizos de carretera en la frontera entre Arenwald y Sylveria. Suelen estar abiertos de 10:00 a 18:00, y los controles de visados y aduanas son rigurosos.

No hay trenes que crucen la frontera entre Arenwald y Sylveria, pero se puede hacer desde Austria. El tren para en una estación aduanera en Prjabe. En la estación de tren, hay guardias fronterizos apostados en las puertas, y luego los guardias recorren el tren compartimento por compartimento en cada vagón y comprueban los papeles de cada pasajero antes de permitir que el tren continúe. El mismo procedimiento se aplica al salir del país.

Desafío: Solicitar un visado

Crédito, para engrasar la burocracia.

Contactos, porque siempre ayuda conocer a alguien.

Estatus, ya que sería un honor menor para Sylveria recibir la visita de alguien famoso o influyente.

Papeleo, para saber qué botones de la burocracia apretar.

Encanto, porque se puede hacer mucho con una sonrisa genuina.

Modificadores

Durante la semana de entrada: -2 puntos en todas las tiradas de acción.

Personaje sylverino exiliado: -2 puntos en las tiradas de acción de ese personaje.

Resultado

Magnífico: Los personajes no solo consiguen que se apruebe su visado en un tiempo récord, sino que además son invitados a cenar a la oficina del alcalde.

Bueno: Los personajes consiguen el visado con tiempo de sobra.

Limitado: Los personajes obtienen el visado solo unas horas antes de partir. Más vale que no haya retrasos.

Malo: Los personajes consiguen que les aprueben el visado dos días después de la salida prevista.

Pésimo: Visado denegado. Pobre profesor Vindis.

La forma no tan legal

La forma no tan legal de entrar en Sylveria es caminar por los bosques y las montañas a través de la frontera y esperar que no te pillen. Esto es, por supuesto, peligroso, ya que los guardias fronterizos patrullan regularmente la zona. La frontera está vallada con una alambrada de espino, con puestos y vigías a intervalos regulares. Los guardias fronterizos tienen

órdenes de detener a todo aquel que se cuele atravesando la frontera (no importa por dónde) y de disparar si el sospechoso no se detiene.

Desafío: Cruzar la frontera sin ser visto

Resistencia, para atravesar la naturaleza salvaje.
Buscar, para encontrar una forma de cruzar la frontera.
Seguridad, para encontrar una brecha en la frontera.
Supervivencia, para orientarse y sobrevivir en la naturaleza.
Fuerza de voluntad, para tener la voluntad de atravesar la frontera.

Resultado

Magnífico: Los personajes consiguen cruzar la frontera sin ningún problema, y ahora tienen una buena forma de salir de Sylveria.

Bueno: Los personajes logran cruzar la frontera.

Limitado: Los personajes consiguen cruzar la frontera, pero han llamado la atención y los guardias fronterizos permanecen en alerta máxima durante días, lo que dificulta la extracción.

Malo: Los personajes no consiguen cruzar la frontera.

Pésimo: Los personajes son capturados y acaban en la prisión de Ljestov, sin su equipo y con nueve Puntos de Historia más. ¡A ver cómo salen!

TRGOVINA

Trgovina en pocas palabras

Fundación: 1245 d. C.
Población: 47 349 h
Superficie: 148 km²
Elevación: 158 m
Clima: Templado estacional
Lugares de interés: Central eléctrica de Trgovina (Elektrarna), Arco Revolucionario (Lok Revoluvije), monumento a la Liberación (Spomenik osvoboditve), Museo de la Amistad de los Pueblos de la Unión Soviética (Muzej prijateljstva s Sovjetsko zvezo), castillo de Trgovina (Trgovina Grad)

Trgovina es una ciudad universitaria del sur de Sylveria. Es la segunda urbe más grande después de la capital, y es famosa por su universidad y su escuela de ingeniería. Hasta el siglo XVI, Trgovina fue una importante ciudad comercial entre Italia y Estiria.

Los turcos sitiaron el castillo de Trgovina en 1600 y lo ocuparon hasta 1690, cuando la ciudad fue invadida por los Habsburgo. Esto no significó que los Habsburgo dejaran tranquilo al castillo: el archiduque Fernando de Austria sitió el castillo en 1601, que fue defendido por Hasan Pachá, que resistió frente al ejército austriaco, diez veces más numeroso.

Tras la expulsión de los turcos, el comercio volvió a cobrar importancia. En 1765, los monjes escolapios abrieron centros para la enseñanza primaria y secundaria.

Bajo el Imperio austrohúngaro, la ciudad se desarrolló rápidamente, siendo una importante conexión ferroviaria entre Viena y Budapest.

La industria petrolera creció rápidamente en el periodo de entreguerras, y el campo petrolífero de Trgovina fue el último que permaneció en manos alemanas, hasta que el Ejército Rojo viró hacia el sur para tomarlo en la ofensiva

de Trgovina-Körmend. Después de la guerra, Trgovina y su industria petrolífera adquirieron gran importancia para la recién formada República Soviética de Sylveria, y ahora la ciudad es un importante centro de producción de petróleo y de energía, así como de aprendizaje académico.

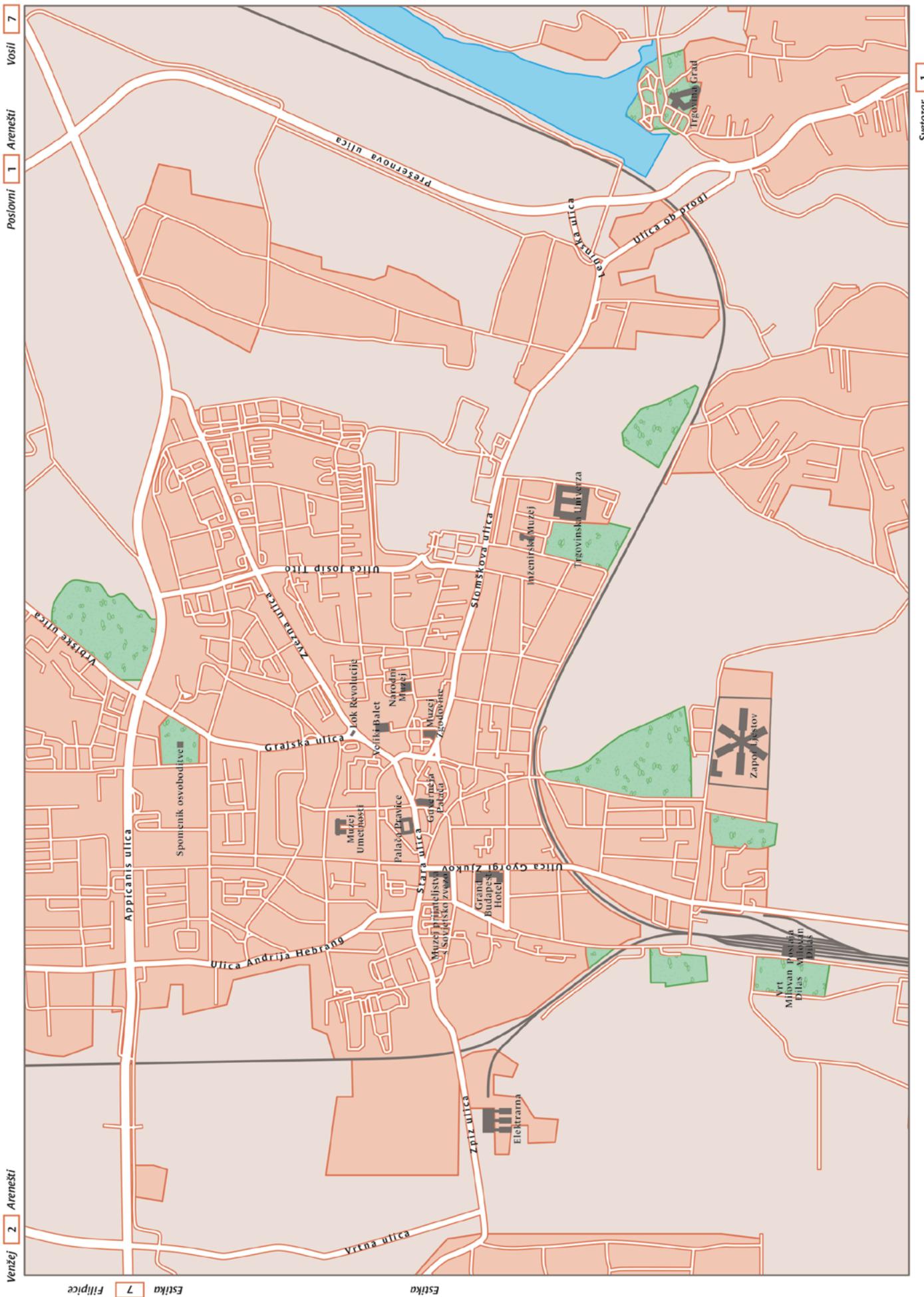
IDIOMAS EN TRGOVINA

El esloveno sylvarino es la lengua oficial de Sylveria. El esloveno sylvarino es un dialecto del esloveno con ortografía y pronunciación germanizadas, pero ambas lenguas son mutuamente inteligibles.

El alemán es la lengua minoritaria más hablada. El dialecto alemán es muy similar al austríaco. El Gobierno lo desaconseja por considerarlo la lengua de la burguesía y de los bandidos de Arenwald. Mucha gente entiende el alemán, sobre todo la generación de más edad.

En Sylveria hay una minoría romaní considerable, que habla romaní también.

Idiomas en Trgovina	Probabilidad (%)
Esloveno sylvarino	95 %
Alemán (austríaco)	55 %
Húngaro	25 %
Ruso	25 %
Romaní	5 %
Francés	10 %



EL DINERO EN TRGOVINA

La moneda de Sylveria es el fiorino, que se divide en 100 para, la fracción menor. El nombre procede de la ciudad de Florencia, donde desde la Edad Media se acuñaban monedas de oro llamadas *fiorino d'oro*, «florines». La moneda está vinculada al valor del oro: un kilogramo de oro vale 13 210 fiorini. El cambio oficial es de 2,35 fiorini por franco, pero en el mercado negro se pueden conseguir fácilmente 10 fiorini por un franco, suponiendo que el cambista no pertenezca a la policía secreta.

CÓMO LLEGAR A TRGOVINA

Para entrar en Sylveria se necesita pasaporte, visado y un plan de viaje aprobado con estancias en hoteles y paradas a lo largo de la estancia. Dentro de Sylveria, es fácil llegar a Trgovina. Hay servicios de tren y autobús desde la capital, y también carreteras bastante buenas.

Desde el extranjero, es más complicado, ya que Sylveria está un poco apartada. Solo las aerolíneas soviéticas Aeroflot, la húngara MALÉV y la yugoslava JAT tienen servicios a la capital, Arenešti, y solo dentro del bloque del Este.

La forma más fácil de llegar es en tren. Hay una línea ferroviaria de Budapest a Viena que pasa por Arenešti y Trgovina.

La forma más bonita de llegar a Trgovina es en coche. Las carreteras son mucho mejores si se atraviesa Alemania y Austria desde el norte, especialmente la Autobahn alemana, pero la ruta por el valle del Po en el norte de Italia hasta Trieste y el sur de Austria y Arenwald es posiblemente la más pintoresca.

DÓNDE DORMIR

- **Grand Budapest Hotel:** Los turistas y los extranjeros suelen alojarse en el Grand Budapest Hotel. Rara vez tienen otra opción. Se trata de un edificio clásico que se mantiene sobre todo gracias al dinero del Gobierno, y cuenta con el mejor confort, servicio y comida de la ciudad. Cuenta con que todas las habitaciones tienen micrófonos ocultos.
- **Campus Trgovina:** Si eres estudiante, puedes conseguir una habitación, o compartirla, en el campus.
- **Campamento romaní:** Si de verdad quieres evitar que te detecten o te espíen, siempre puedes llegar a un acuerdo con los gitanos que viven a las afueras de Trgovina. Siempre que les pagues lo suficiente (éxito en una **tirada de acción de Crédito**) —aceptan marcos alemanes y dólares— te dejarán quedarte sin hacer preguntas. Si no les pagas lo suficiente, se acabó el juego.
- **Prisión de Ljestov:** Si haces algo que haga pensar a la policía secreta que eres un espía, puedes acabar durmiendo en la prisión de Ljestov durante mucho tiempo.

QUÉ HACER EN TRGOVINA

- **Visitas organizadas por el Estado:** Las visitas organizadas por el Estado suelen incluir el museo de arte (Muzej Umetnosti), el museo de historia (Muzej Zgodovine), el museo nacional (Narodni muzej), el museo de ingeniería

(Inženirski Muzej, siempre un éxito entre los niños), el monumento a la Liberación, el Gran Balet (Veliki Balet), el castillo de Trgovina y el Museo de la Amistad con los Pueblos de la Unión Soviética.

- **Visitar la central eléctrica:** Trgovina cuenta con una moderna central de combustión de petróleo con enormes chimeneas que abastece a la mitad sur de Sylveria. Está abierta a los turistas, ya que es el orgullo del país. «Energya» es un nombre de niña muy popular en Sylveria.
- **Trgovinye goulash:** Si hay algo que se debe probar, es la sopa local goulash con túrógombóc (albóndigas hervidas de harina y queso quark cubiertas de canela y azúcar). Es una sopa espesa y picante a base de ternera, patatas, pimentón, cebolla y ajo.
- **Cerveza:** La cerveza de Trgovina es la mejor de Sylveria.

USAR TRGOVINA EN TOS AVENTURAS

- Hay una reunión diplomática de alto nivel en Trgovina, y se pide a los personajes que participen como asistentes.
- Los servicios de seguridad franceses necesitan conocer la composición exacta del petróleo de los yacimientos de Trgovina.
- Una famosa fábrica de cerveza holandesa atraviesa dificultades económicas. Para recuperarse, deben mejorar radicalmente su cerveza y, para ello, deben conocer la receta exacta de la cerveza de Trgovina.

ENCUENTROS EN TRGOVINA

Guardia fronteriza: Poco después de la llegada a Trgovina, dos camiones cargados de guardias fronterizos entran en la plaza central. Tras una breve inspección, se reparten por la ciudad, paran a la gente y les preguntan si han visto a las personas de las fotos que sostienen. Las fotos pueden ser de los personajes si han conseguido colarse en la frontera o en Sylveria.

Papeles, por favor: Los personajes son detenidos por la milicia que quiere comprobar sus documentos. Tira un **d100**: si la tirada es 15 o menos y los documentos son falsos, los milicianos se darán cuenta de que algo va mal y se llevarán a los personajes al cuartel para interrogarlos. Si la tirada es 30 o menos, los milicianos dirán «tus papeles no están en regla» sin importar si están en regla o no. Solo quieren ver si los personajes actúan de forma sospechosa.

Cambio de moneda en el mercado negro*: Una persona sospechosa quiere cambiar cualquier moneda occidental a los fiorini locales, ofreciendo 10 fiorini por franco.

Vendedor ambulante*: Un tipo alegre intenta vender marionetas a los personajes. Quiere 10 fiorini por ellas, pero está dispuesto a bajar el precio a 2.

**Cualquiera de estos tiene un 20 % de posibilidades de ser un agente encubierto.*

ENCONTRARSE CON MAGDA VINDIS

El monumento a la Liberación muestra a soldados soviéticos y partisanos yugoslavos avanzando a toda velocidad, respaldados por mujeres con trajes tradicionales de Sylveria. Las instrucciones que hay en las ayudas de inicio los dirigen al monumento a la Liberación (Spomenik osvoboditve) en Trgovina, donde Magda Vindis dejará una flor a las 13:00 h. Hay un 40 % de probabilidades de que lo haga en un día concreto.

A menos que reconozca a un personaje como uno de sus antiguos estudiantes (ver ayuda de inicio **Exilio**), o si

usan la contraseña (ayudas de inicio **Servicio secreto** o **Te lo debo/Protector**), ignorará a los personajes y se marchará. Es difícil hacer que se detenga, y aún más difícil persuadirla si los personajes no conocen la frase de contraseña o si ella no reconoce a ninguno de ellos.

Una vez que los personajes se pongan en contacto con Magda, esta les preguntará sobre sus planes mientras se alejan del monumento. En concreto, quiere saber cuándo empezará el plan y qué tienen que hacer ella y su marido para prepararse.

SALIR DE SYLVERIA

Para salir de Sylveria tienen las mismas opciones que para entrar: pueden cruzar la frontera en algún lugar a través de la naturaleza o pueden cruzar legalmente en un paso fronterizo. Ambas tienen la dificultad adicional de tener que llevar a los Vindis y la investigación del profesor al otro lado de la frontera. Y, por supuesto, ahora se la están jugando mucho más.

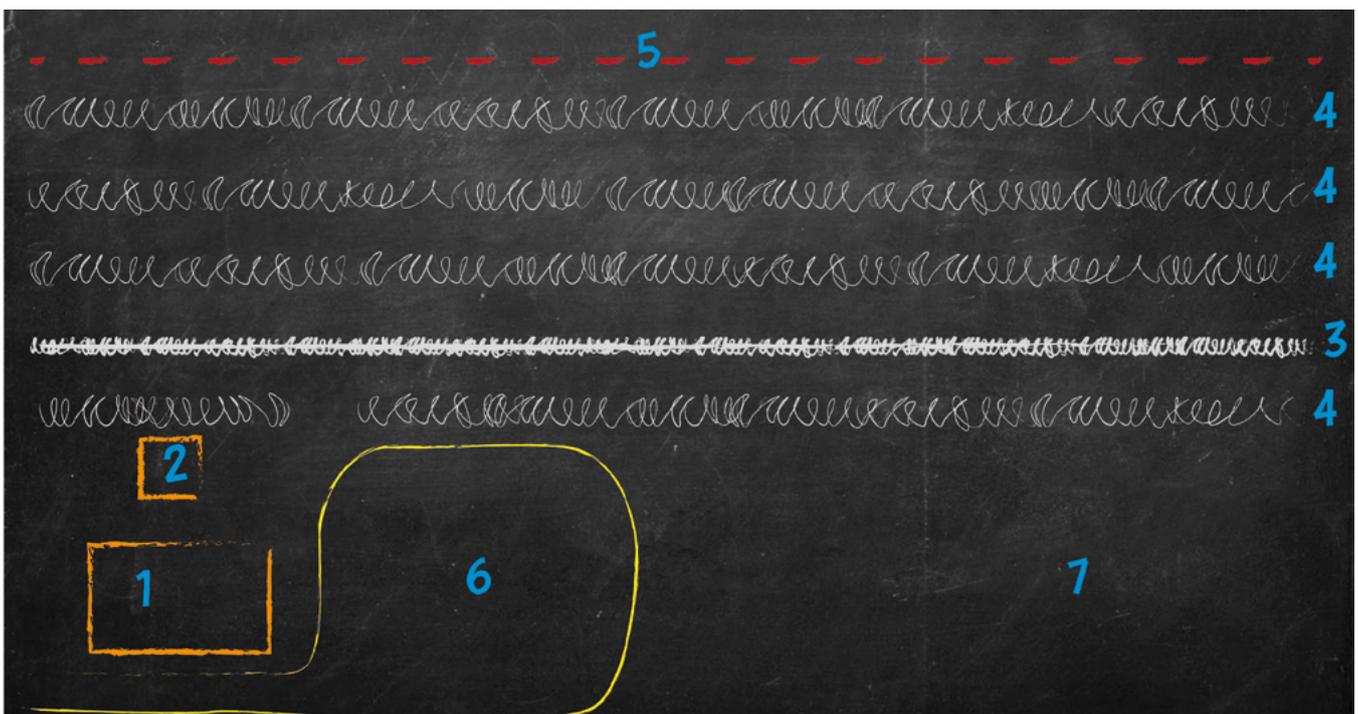
Cruzar la frontera campo a través tiene mucha mayor probabilidad de terminar en violencia, ya que la única opción disponible es el sigilo y, si falla, no hay muchas alternativas. Cruzarla por carretera o tren añade más opciones, como usar disfraces, documentos falsificados y labia ingeniosa. Por lo demás, la principal diferencia es el mapa.

No hagas que los jugadores hagan sus tiradas de acción todavía. Deja que los preparativos que han hecho funcionen... por ahora.

CRUZAR CAMPO A TRAVÉS

La parte crítica es cruzar la frontera. Esto supone el mayor riesgo de que la salida termine en violencia.

- 1 Cuartel: una cabaña en la que duermen y comen los soldados de la guardia fronteriza.
- 2 Torre de vigilancia: la torre de vigilancia tiene un foco de alta potencia y una ametralladora ligera.
- 3 Alambrada de concertina: una gruesa alambrada de 3 metros de alto coronada con alambre de concertina. Cortar la valla con la herramienta adecuada es sencillo pero lleva tiempo, y para trepar por encima de ella es necesario algo que neutralice el peligroso alambre de concertina.
- 4 Líneas defensivas de alambre de espino: normalmente hay tres líneas de alambre de espino en el exterior de la valla y una en el interior. Hay una abertura en la línea de alambre de espino cerca de la torre de vigilancia y el cuartel. Pueden cortar el alambre de espino para practicar una abertura.



- 5 **Frontera:** la frontera real está al otro lado del alambre de espino. Más allá, tanto en Arenwald como en Austria, normalmente no hay alambre de espino, pero hay patrullas fronterizas y trampas antitanque.
- 6 **Espacio para dar la vuelta/estacionamiento:** a veces hay un camión o un vehículo todoterreno esperando o aparcado aquí.
- 7 **Terreno abierto:** la frontera ha sido despejada en un área de al menos 10 metros desde la alambrada, de modo que los vigías tienen una vista clara hasta la siguiente torre vigía y del terreno que hay entre ellos.

Ten en cuenta que los Vindis no tomarán la iniciativa por sí solos. Otro personaje debe guiarlos al cruzar.

CRUZAR EN TREN

Usar el tren para cruzar la frontera sigue el mismo procedimiento en Prjabe que para entrar, excepto que ahora tienen a los Vindis con ellos. Si muestran sus documentos reales, serán arrestados y sacados del tren, así como cualquiera que esté en su compañía, a menos que los personajes actúen rápidamente.

Si tienen documentos falsos hay riesgo de que los descubran. Un buen disfraz ayuda, por supuesto. De nuevo, si son descubiertos, los personajes deben actuar rápidamente.

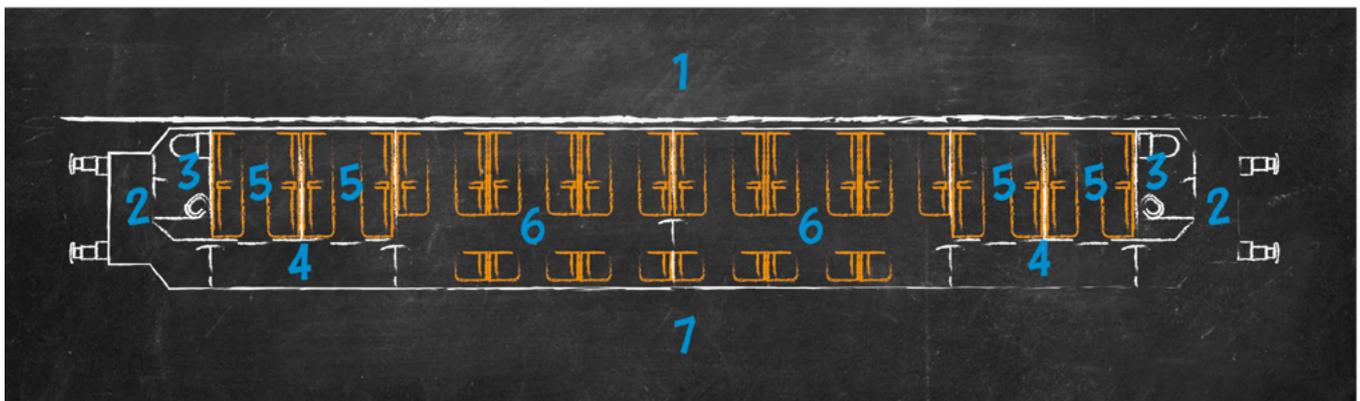
«Actuar rápidamente» no significa necesariamente que recurran a la violencia:



Una posibilidad es evitar el control de visados y pasaportes en Prjabe. Es muy difícil, pero no imposible, evitar este control si, por ejemplo, se falsifican los visados o si no se tiene uno. Otra posibilidad sería distraer de alguna manera a los guardias y luego saltar por la ventana y colarse de alguna manera en un vagón ya revisado.

Una tercera posibilidad sería abandonar el tren antes de que se cierren las puertas y permanecer afuera hasta que el tren comience a moverse nuevamente, por ejemplo, colgando debajo del tren o tumbado en el techo.

- 1 **Plataforma:** hay un guardia colocado en cada entrada del vagón.
- 2 **Vestíbulo de entrada:** hay un guardia apostado en el vestíbulo. La puerta a la plataforma está desbloqueada. Hay un pasillo hacia el siguiente vagón.
- 3 **WC:** hay un servicio en cada extremo del vagón. Se puede cerrar con llave desde el interior, pero el conductor puede abrirlo. Tiene un retrete y un lavabo.
- 4 **Pasillo:** el estrecho pasillo que hay fuera de los compartimentos de los pasajeros puede bloquear fácilmente el paso.
- 5 **Compartimentos:** hay cuatro compartimentos para pasajeros, dos en cada extremo del vagón. Cada uno tiene capacidad para ocho personas. Hay un estante para equipaje sobre los asientos y una pequeña mesa



junto a la ventana al exterior. La puerta que se puede cerrar con llave para mayor privacidad, pero el conductor puede abrirla desde afuera.

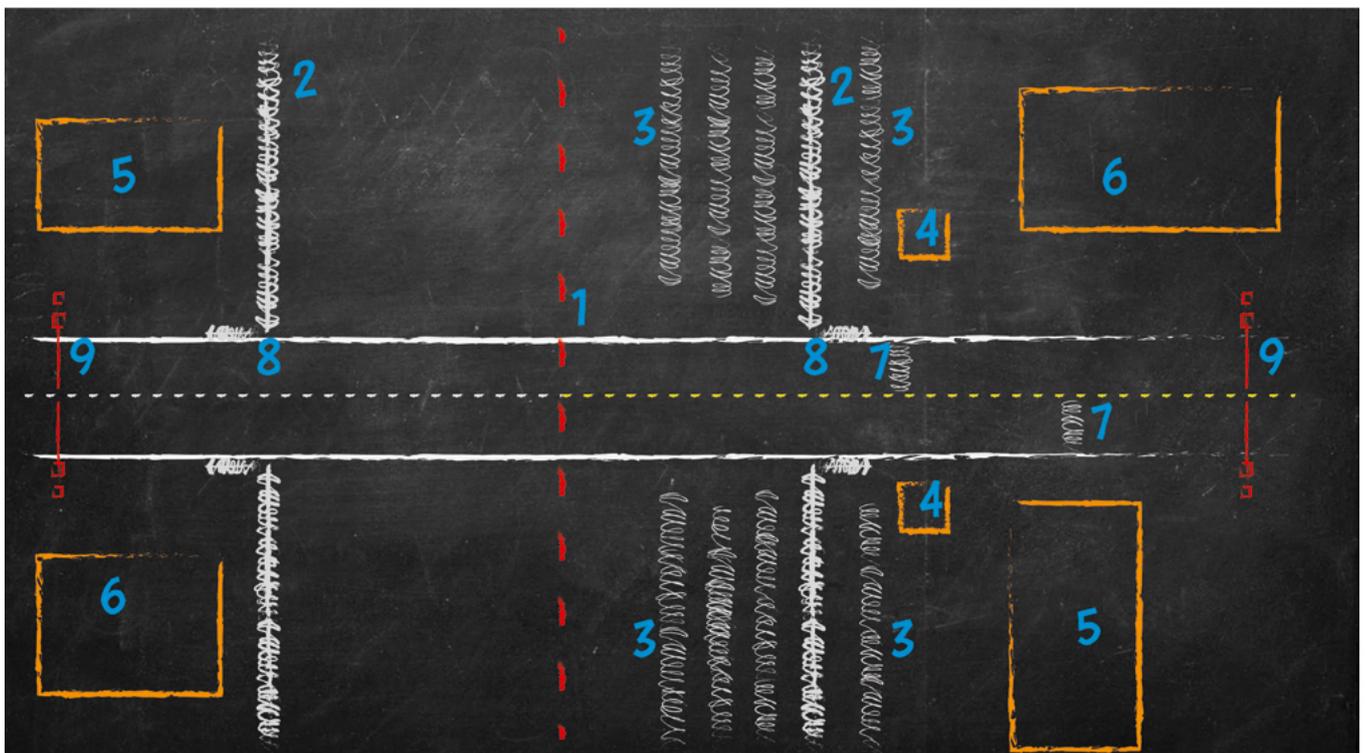
- 6 Cabina de pasajeros: cada cabina de pasajeros tiene asientos para 47 pasajeros en series de asientos enfrentados. Hay portaequipajes sobre los asientos.
- 7 Terraplén: en el lado opuesto del vagón con respecto a la plataforma está el terraplén de otras vías.

CRUZAR POR CARRETERA

Cruzar por carretera supone desafíos similares a cruzar en tren, pero también hay otras posibilidades. Una es ocultar a los Vindis en algún lugar del coche. Por ejemplo, pueden crear un compartimento especial debajo del asiento trasero (ver «Equipo improvisado» en la página 110 del manual básico), en el que se puede esconder al profesor y a su esposa. Otra forma sencilla es disfrazar a los Vindis y usar documentos falsificados.

Otra es acelerar a fondo para atravesar la frontera. No se recomienda hacerlo a pie debido a las ametralladoras en las torres de vigilancia. Si lo intentas, al menos hazlo en un coche. Ten en cuenta que la barrera de control es pesada, pero se encuentra a 1 metro del suelo; un coche muy bajo puede pasar por debajo de la barrera. Un buen conductor podría sortear la barrera o aprovechar el ligero retraso que se produce cuando se permite la entrada de un coche al país por el otro carril para atravesar la barrera de ese lado cuando está levantada.

- 1 Frontera: cerca del paso fronterizo, la línea fronteriza marca una línea de postes de hormigón rojo. La frontera real está a unos 20 metros de la valla de cada país.
- 2 Valla de alambre de espino: ambos lados tienen una valla de alambre de espino con una puerta, a unos 20 metros dentro de la línea fronteriza. 3
- 3 Línea de alambre de espino: en el lado sylverino, hay cuatro líneas de alambre de espino, una en el interior de la valla y tres en el exterior.
- 4 Torres de vigilancia: torres de vigilancia con focos y ametralladoras.
- 5 Aduana: una cabaña en la que se realizan declaraciones de aduanas, registros y visitas.
- 6 Cuarteles de la guardia: literas, cocina, baño y lavabo para los guardias apostados en el control fronterizo.
- 7 Obstáculos de carretera de alambre de espino: son barreras que se pueden quitar fácilmente de la carretera. Están pensadas para dirigir y ralentizar el tráfico en el lado sylverino.
- 8 Puertas: las puertas están cerradas de 18:00 a 10:00.
- 9 Barrera de control: una barrera que se puede bajar sobre la carretera para detener el tráfico. Se encuentra a 1 metro sobre el suelo. En el lado de Austria o Arenwald, normalmente están levantadas. En el lado de Sylveria, normalmente están bajadas.



EL CRUCE

Es importante que enfatices la importancia de tener un plan para cruzar de la frontera. Luego prepárate para lo que podría ser emocionante en función de su plan, usando las ideas anteriores como inspiración. Recuerda, quieres estropear sus planes lo suficiente para que ocurra algo emocionante, pero no como para eliminar a los personajes de la partida.

Mientras los personajes se preparan, no les pidas que tiren dados para sus falsificaciones, crear compartimentos ocultos o disfraces. En su lugar, haz que realicen las tiradas de acción en el control fronterizo, tiradas enfrentadas o Desafíos contra los guardias fronterizos.

Sin embargo, los jugadores siempre van a jugar, es decir, que podrían hacer algo para lo que no estás preparado. No digas que no, sino que déjalos que lo hagan y que los dados rueden.

SI LOS CAPTURAN

Si los personajes son capturados en la frontera, los retendrán en el cuartel bajo vigilancia hasta la mañana siguiente, cuando la Ubikvi los ponga bajo su custodia y los lleve a la prisión de Ljestov. Hasta entonces, los personajes tienen una pequeña ventana de oportunidad para escapar y cruzar la frontera.

CONSECUENCIAS

Después de que los personajes abandonen Sylveria, es probable que sean interrogados por el DST y la Sûrete en París, o servicios equivalentes en otro país si se detienen allí. El profesor Vindis también será interrogado y luego escondido en algún lugar bajo una nueva identidad. Toda su investigación será confiscada y luego convertida en alto secreto.

Si hay violencia cuando los personajes salgan de Sylveria, puede haber una crisis diplomática y los personajes serán duramente criticados por la gente del Departamento de Estado.

Si los capturan y no logran escapar, los juzgarán por espionaje, los encerrarán en algún lugar de un campo de trabajo y, finalmente, los intercambiarán por un espía sylverino preso, lo que avanzará la partida un año más o menos.

RECOMPENSAS

Si los personajes consiguen liberar al profesor Vindis, dales una marca de recompensa en **Contactos**, ahora que han demostrado su valía a los servicios de inteligencia.

LOS ARCHIVOS DE LAS AMENAZAS

Para la guardia fronteriza, ver «Guardia fronterizo» en la página 210 del manual básico. Para la milicia, ver «Policía de patrulla» en la misma página. Para los agentes de la Ubikvi, ver «Controlador» o «Agente» en la página 213.

PROFESOR LASZLO VINDIS

El profesor Laszlo es un hombre bajo y fornido con entradas, pequeñas gafas redondas y un rostro triste enmarcado por patillas grises. Es un destacado experto en electrodinámica. Suele vestir un traje marrón de tres piezas con pajarita.

MAGDA VINDIS

Magda es una mujer amable atrapada en una situación inhumana en un país que básicamente es una prisión. Es el epítome de una maestra de secundaria de Sylveria, con cabello gris rizado, mejillas sonrosadas y ese tipo de sonrisa falsa que pones cuando siempre tienes que convencer al oficial político de la mentira de que estás viviendo en un paraíso y que todos tus estudiantes son felices y bien alimentados. Su vestido y chaqueta la hacen parecer un poco como un ratón: pequeña, gris y que de alguna manera ha sobrevivido a una pelea con un gato mucho más grande.

Profesor Vindis

Iniciativa: 2

Vitalidad: 2

Ataques:

● Puntero de pizarra: 35%, 3dX, *Frágil*

Defensa: –

Idiomas: Esloveno, ruso, alemán, francés, latín clásico

Habilidades: Básica: 45%, Especialista 105%, Académico 85%

Magda Vindis

Iniciativa: 2

Vitalidad: 2

Ataques:

● Regla: 35%, 3dX, *Frágil*

Defensa: –

Idiomas: Esloveno, ruso, alemán, francés, latín clásico

Habilidades: Básica: 45%, Enseñanza 95%, Cocina 85%

AYUDAS DE INICIO

Variación de las reglas: Aunque lo habitual es que selecciones uno o dos personajes para que tengan ganchos de trama adecuados a esta aventura y les des una ayuda de inicio a cada uno, para este escenario también puedes entregar todas las ayudas de inicio a los personajes. Después, ve uno a uno y pregúntales por turnos si pueden y cómo quieren ampliar la ayuda de inicio para jugar una gran escena que pueda dar el pistoletazo de salida a la aventura. Luego, elige la mejor idea, o deja que los jugadores voten cuál es la mejor y jugad la idea ganadora para comenzar la aventura.

Servicio secreto

Esta es una ayuda de inicio. Utilízala para apoyar al Director y dar el pistoletazo de salida de la aventura, así como para atraer a tus amigos a la trama.

Algo está ocurriendo en Sylveria. Aparentemente están realizando una investigación en armamento bastante avanzado. Sin embargo, estamos en una posición comprometida y el departamento no puede lidiar con ella. Nuestro hombre en Sylveria dejará una flor en el monumento a la Liberación en Trgovina a las trece en punto, hora local, al menos dos veces por semana. La contraseña es: «Escuché que la nieve está genial en Lipçe». «Eso fue la semana pasada. Ahora ha llovido». «Pero la lluvia también puede ser hermosa».

Te debo una, Protector

Esta es una ayuda de inicio. Utilízala para apoyar al Director y dar el pistoletazo de salida de la aventura, así como para atraer a tus amigos a la trama.

Un amigo tuyo tiene un amigo que está en grandes problemas, un profesor de física de alta energía en Trgovina, en Sylveria. Su nombre es profesor Laszlo Vindis, y necesita escapar al oeste. Su esposa Magda deja una flor en el monumento a la Liberación en Trgovina a las 13:00 h un par de veces por semana. Encuéntrate con ella allí y organiza la salida de ambos. La contraseña es: «He oído que la nieve está estupenda en Lipçe». «Eso fue la semana pasada. Ahora ha llovido». «Pero la lluvia también puede ser hermosa».

Exilio

Esta es una ayuda de inicio. Utilízala para apoyar al Director y dar el pistoletazo de salida de la aventura, así como para atraer a tus amigos a la trama.

Una antigua maestra tuya, Magda Vindis, ha logrado comunicarse contigo desde el otro lado del Telón de Acero. Ella y su esposo, el profesor Laszlo, tienen que escapar a través de la frontera. Ella se encontrará contigo en el monumento a la Liberación en Trgovina, en el sur de Sylveria, a las 13:00 h, hora local. Te esperará allí, pero no todos los días.

Buscando un caso

Esta es una ayuda de inicio. Utilízala para apoyar al Director y dar el pistoletazo de salida de la aventura, así como para atraer a tus amigos a la trama.

Todo comenzó con una llamada a un número equivocado, desde el otro lado de Europa, en la que una mujer te pidió ayuda para escapar con su esposo de Sylveria, un país comunista en Europa central. Pidió reunirse contigo en un lugar llamado monumento a la Liberación en una ciudad de la que nunca has oído hablar, Trgovina. Tan pronto como se dio cuenta de que había llamado al número equivocado, explicó que era una broma y colgó. Un caso curioso, de hecho. Te preguntas si podría ser rentable.