



# 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

**Ilustradores:** Ronja Melin, Peter Svärd

**Helmkast:** 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.
- 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.
- Lápiz y papel.
- Una impresora (para imprimir los personajes pregenerados, 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.

Familiarízate con el escenario y las reglas.

Este escenario es un poco forzado y consiste en una serie de escenas que se desarrollan sucesivamente. Se trata de una comedia basada en el muy querido personaje del fallecido cómico sueco Sven Melander, «Steve con Lloyd», con algunas estrellas invitadas adicionales de ficción de espías, películas de carreras y comedia musical. Si no entiendes las referencias, no te preocupes. ¡Tómatelo con calma y diviértete!

## 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.

## ENSEÑAR A LOS JUGADORES

Tendrás que decirles a los jugadores cómo se juega de manera resumida. Lo más importante que deben entender los jugadores 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.



# MÁXIMA VELOCIDAD EN GÄLLIVARE

## SINOPSIS

Ha llegado un interesante rumor hasta los equipos de carreras, las compañías petroleras y los fabricantes de automóviles de toda Europa: un brillante investigador del extremo norte de Suecia ha desarrollado un misterioso aditivo para el combustible, y es tan eficaz que puede hacer que un Lloyd Alexander corra más que un Ferrari. Esto no es debería ser posible, ya que el Lloyd tiene un motor ligeramente más potente que un cortacésped. Como resultado, un montón de espías industriales, varios espías de inteligencia y saboteadores se han reunido de repente en la tranquila ciudad de Gällivare.

## DESARROLLO DE LA AVENTURA

*Máxima velocidad en Gällivare* ofrece el marco y el esquema de la aventura, para la que necesitarás usar un poco de improvisación o añadirle algo de cuerpo previamente si lo prefieres.

La aventura pretende ser una parodia divertida del género de espías, así como un homenaje a algunos de los personajes de ficción suecos más queridos. Esto en parte se debe a que está ambientada en una pequeña ciudad de Suecia, que es lo menos cosmopolita y exótico que te puedas imaginar para el género de espías.

## ALLA TALAR SVENSKA!

En Gällivare, todo el mundo habla sueco o el sami de Lule. Algunos hablan noruego, que es entendible por quienes hablan sueco (y viceversa). Nadie con quien los personajes

hablen entienda nada de francés, o acaso nada más que unas pocas palabras en inglés. Algunos de los más eruditos saben hablar alemán.

Utiliza estos problemas de comunicación como fuente para la comedia: da indicaciones confusas o malentendidas cuando los personajes pregunten por una dirección, cualquier pedido de comida se malinterpreta por completo, etcétera.

Si los personajes no consiguen hacerse entender, un lugareño puede arrastrarlos a la estación de telégrafos para que hablen con la empleada Bodil, que entiende bastantes idiomas.

Cualquier personaje que sepa sueco o noruego puede comunicarse libremente. De lo contrario, toda comunicación más allá de señalar algo con el dedo índice requerirá una **tirada de acción de Idiomas** con un modificador de **-5 puntos**.

### ¡Bork bork bork!

«*Alla talar svenska*» significa en sueco «todos hablan sueco», que es un eslogan habitual en las películas para niños cuando se doblan en Suecia. En este caso, pretende ser una broma: casi todo el mundo, excepto los personajes y los agentes de inteligencia, solo habla sueco. Ponte en modo chef sueco de los Teleñecos a menos que alguien pueda traducir para los personajes o alguno de los personajes hable sueco o noruego.

# COMENZAR LA AVENTURA

No utilices **Ganchos de trama** para iniciar la aventura. Comienza la aventura *in medias res*. Di a los jugadores que van a Gällivare, en el norte de Suecia, para descubrir un aditivo secreto para el combustible o un dispositivo tecnológico que puede mejorar el rendimiento de un coche compacto barato hasta rivalizar con el de un camión-grúa o un coche de carreras. Suena ridículo, claro, pero también parece algo digno de una aventura.

Ir a Gällivare desde París es un viaje largo. Son más de 3 000 km, lo que a la ridícula velocidad de 90 km/h supondría un viaje de cuatro días en automóvil. Los personajes acaban de salir de la ciudad de Arvidsjaur en coche, y llegarán a Gällivare al anochecer.

Ahora pide a los jugadores que se inventen qué esperan sus personajes de este asunto y por qué se han comprometido con esta aventura.

## TRUCOS SUCIOS

Los personajes no son los únicos que van a Gällivare. Rudolph Moen, piloto de carreras de Snake Oil, y su secuaz Mysil Sprekken, también van allí para descubrir la naturaleza del aditivo secreto. Cuando se dan cuenta de que los personajes tienen la misma misión pero para el bando contrario, harán todo lo posible por detenerlos, incluso sabotear sus vehículos. Los frenos de uno de los vehículos de los personajes (si van en varios) dejan de funcionar cerca de Jokkmokk. El conductor de ese vehículo debe tener éxito en una **tirada de acción de Vehículos** para controlar el coche.

Si falla, el coche se sale de la carretera y se detiene en un campo. Nadie resulta herido y el coche solo sufre daños leves. Una **tirada de acción de Maquinaria** puede conseguir que el vehículo vuelva a funcionar hasta que llegue a un taller, o puede ser remolcado por otro coche. Tanto el personaje que tiene éxito al realizar la tirada como el mecánico del taller averiguan que el latiguillo de freno ha sido cortado con una sierra para metales.

No tardan mucho en reparar el coche, y los personajes vuelven a ponerse en marcha, pero esta vez se dan cuenta de que les sigue un Mercedes 300 SL plateado, ese con las alas de gaviota.

Cuando los personajes llegan a Gällivare, ya es de noche.

## PRIMER ENCUENTRO CON STEVE

Mientras toman un tentempié nocturno en la hamburguesería local, que es el único lugar abierto cuando llegan, oyen una conversación entre algunos de los *raggare* locales.

Uno de ellos presume de que iba conduciendo su Lloyd por la carretera de Jokkmokk cuando le adelantó un Mercedes 300 SL. El conductor le dio un golpetazo a su Lloyd, cambió a tercera y emprendió la persecución a 120 km/h, adelantándolo finalmente por Andra Sidan (el distrito de Gällivare al sur del río).

Si alguno de los personajes posee un coche de lujo, como el Lancia de Elektra, esa marca también debe mencionarse en la historia.

Si los personajes no hablan sueco, al menos reconocen las marcas de coches presentes en la historia, aunque se pronuncien muy mal en sueco, y seguirán entendiendo lo esencial, ya que el conductor gesticula mucho mientras cuenta la historia.

### Raggare

Los *raggare* son una subcultura automovilística sueca que recuerda en cierto modo a los *rockabillys* estadounidenses y a los *rockers* británicos que aparecieron a mediados de los años cincuenta. Habituales sobre todo en zonas rurales y ciudades pequeñas, están encaprichados de los grandes coches americanos y adoran la idea del individualismo y la carretera abierta. El típico *raggare* viste vaqueros y chaqueta de cuero, y lleva el pelo peinado con brillantina Brylcreem.

## EL CLUB DEL DESAYUNO

Por pura casualidad, todos los agentes y espías han alquilado habitaciones en el mismo lugar que los personajes, lo que hace que el desayuno sea especialmente incómodo. Todos harán como si los demás no existieran. Es el momento perfecto para presentar a los demás agentes.

- **John y Dan**, vestidos con trajes de negocios negros con corbata negra, camisa blanca, gafas de sol y fedoras negras (incluso de noche y en interiores). Son obviamente americanos y solo hablan inglés.
- **Federico y Valentino**, impecablemente vestidos con trajes grises italianos, estuches de violín y gafas de sol. Solo hablan italiano.
- **Jean y Luc**, que intentan mezclarse con los lugareños, pero fracasan estrepitosamente, ya que no hablan ni una palabra de sueco, solo francés.
- **Mysil y Rudolf**, vestidos para las carreras. Pueden comunicarse con los lugareños, ya que son noruegos. Sin embargo, su inglés es horrible.
- El **Sr. Sinclair**, vestido con un traje de Saville Row de corte inglés muy bien confeccionado. Habla inglés de Oxford, además de latín, griego clásico, francés, alemán, ruso, japonés, español, italiano y algo de árabe. Antes de esta misión estaba trabajando en mejorar su danés. Sin embargo, no habla ni una palabra de sueco.

Si se les habla, la primera reacción de todos estos agentes será ignorar a cualquiera excepto a un compañero de equipo y a la anfitriona. Si los personajes insisten, se excusarán y se largarán.

## EL MISTERIO DE LOS COCHES

No importa cuánto lo busquen: ni rastro de la existencia de un coche superrápido por ninguna parte, salvo el Ferrari 275 de Federico y Valentino, el Mercedes 300 SL de Rudolf y Mysil, el Dodge Monaco de Dan y John, el Alpine A110 de Jean y Luc, el Aston Martin DB5 del Sr. Sinclair y los coches que hayan traído los personajes para la competición. (Probablemente sea el mayor número de coches de alto rendimiento que Gällivare haya visto jamás).

Si los personajes consiguen hacerse entender y preguntar por ahí sobre los coches rápidos del lugar, y además dejan claro que no están hablando de sus propios vehículos, sino de los de alguien de Gällivare, se les habla de Steve y de cómo presume de su Lloyd.

### STEVE Y EL LLOYD

Encontrar a Steve es más complicado de lo que se podría pensar. No suele estar en casa. O bien está trabajando en casa de varios clientes, o saliendo con su novia Berit, o visitando a sus mejores amigos Uffe y Edwin. A veces, sale con los otros *raggare* de Gällivare. Al preguntar, todos señalarán otro lugar (suponiendo que los personajes puedan hablar con alguien). Retrasa la búsqueda de Steve mientras sea divertido no encontrarlo.

Cuando por fin lo encuentren, contará encantado a los personajes sus aventuras con el Lloyd. Suelen incluir:

- Llegar a 60 km/h en primera.
- Conducir a 120 km/h en segunda.
- Remolcar de todo, desde volquetes hasta tractores de arado, a una velocidad de vértigo,
- Ir marcha atrás a 90 km/h.
- Cargar cantidades ridículamente elevadas de mercancías en el Lloyd.

Steve está muy orgulloso del Lloyd y estará encantado de mostrarlo si los personajes se lo piden. Por lo que puede ver cualquier personaje (mediante un éxito **en tiradas de acción de Maquinaria o Ingeniería**), la mecánica del Lloyd no ha sido manipulada de ninguna manera. Examinar el combustible llevará algún tiempo y requerirá tener éxito en una **tirada de acción de Ciencia** y un equipo de laboratorio de **Química**, pero no revelará nada fuera de lo normal: parece ser gasolina normal con un octanaje de 87.

Si se le acusa de mentir, Steve echa de su garaje a cualquier visitante que se comporte de manera tan grosera. Si los personajes persisten, Steve está bien dispuesto a golpear al personaje masculino más cercano directamente en la mandíbula, o abofetear al personaje femenino más cercano.

## TIROTEO EN DUNDRET

Preguntando por ahí, los personajes se enteran de que el profesor de química local ha especulado que, dado que Steve se junta mucho con Edwin y Uffe, tal vez haya algún gas petroquímico liberado por los pantanos de Dundret que mejore el rendimiento de la gasolina ordinaria. Y si no, Boddil se lo puede decir a los personajes.

Cuando los personajes lleguen a la cima de Dundret, descubrirán que los demás agentes también están allí. A Federico y Valentino no les gusta mucho salir a los humedales con sus caros zapatos italianos; Jean y Luc no tienen ni idea de lo que hacen aquí; Dan y John parecen estar más a gusto, salvo porque hay muy pocas vacas; Rudolf y Mysil están examinando el Lloyd; y el Sr. Sinclair ya está ocupado tomando muestras del depósito de combustible.

Como de costumbre, los agentes tratan de ignorarse unos a otros y a los personajes, actuando como si todos fueran invisibles. El Lloyd de Steve está aparcado, pero no hay rastro de Steve.

Entonces, de repente, suena un disparo. Todos los agentes sacan inmediatamente sus armas y empiezan a disparar. Creen que alguno de los otros agentes les ha disparado y, por lo tanto, toca devolver los disparos.

Se trata, por supuesto, de un gran malentendido: solo era Uffe, que por fin tenía a un majestuoso alce en el punto de mira. Fue su disparo el que inició el tiroteo.

El tiroteo dura unas cuantas rondas. Luego, en la ronda 3, Uffe, Edwin y Steve salen del bosque, justo en mitad del tiroteo, completamente imperturbables. Edwin bromea con Uffe sobre la huida del alce, y luego todos se suben al Lloyd de Steve y se van como si el tiroteo nunca hubiera existido. ¡La única reacción al tiroteo es la de Uffe, que comenta «*Så vackert!*» («¡Qué bonito!») al oír los disparos. Luego salen acelerando a fondo, dejando atrás el tiroteo.

Dan y John suben a su coche y aceleran para alejarse de los locos europeos. El Sr. Sinclair sale a continuación en su coche, diciendo «*¡Maldición! Los yanquis han encontrado algo!*» Le siguen Federico y Valentino: «*¡Maledetto! Sanno qualcosa!*»; seguido por Rudolf y Mysil: «*¡Jammen! De vet noe!*»; y por último Jean y Luc: «*Merde! Ils savent quelque chose!*».

# LA AUTOPISTA HACIA GÄLLIVARE

La carretera desde la parte más alta de Dundret hasta Gällivare es al principio un estrecho camino de tierra de un solo carril, hasta que llega a la carretera principal entre Jokkmokk y Gällivare, la Inlandsvägen. A partir de ahí, la carretera está asfaltada.

Lleva a cabo esta persecución en coche como si fuera un duelo en el que necesitan cinco éxitos para vencer. Cada tirada que ganen los personajes significa que adelantan a uno de los otros agentes o que estos se han salido de la sinuosa carretera.

El orden de los agentes es:

- Jean y Luc
- Rudolf y Mysil
- Federico y Valentino
- Mr Sinclair
- Dan y John

Si los personajes pierden el duelo, llegan después de aquellos a los que no adelantaron para encontrarles apilados fuera de la comisaría. En el caso de ser los últimos, incluso pueden salir impunes.

Si los personajes ganan el duelo, son los primeros en pasar por delante de la comisaría y esquivan por poco el coche de policía antes de dar vueltas derrapando hasta detenerse. Luego, los coches de los demás agentes tienen que dar un volantazo, girando y derrapando en el mismo sitio. Los vehículos quedan pegados y amontonados los unos con los otros en sus vehículos, sin poder salir de ellos y atrapando también a los personajes. Finalmente, todos son apresados por la policía.

## ¿CÓMO SE EXPLICA ESTO?

Lo más probable es que todos los agentes, incluidos los personajes, acaben en la prisión de la comisaría local, donde son interrogados. Si se necesita un traductor, la policía hará que Bodil traduzca para ellos.

Si los personajes explican sinceramente lo que buscan, la policía se ríe de ellos y les dice que solo se trata de Steve presumiendo de su coche alemán barato, que solo es un peligro para el tráfico por ser demasiado lento.

En realidad, la mejor manera de salir de allí es esperar sin más. La policía les pondrá una multa por conducción negligente y peligrosa y exceso de velocidad. Nada más. Si prometen abandonar Gällivare sin demora, quedan en libertad en cuanto paguen la multa.

Si insisten y se resisten a pagar o a irse, pasarán unas semanas antes de que el Gobierno sueco decida actuar y se limite a sobreseer el caso: no quieren un escándalo de espionaje en Gällivare, sobre todo por algo tan trivial como un *raggare* fanfarrón.

## EL FINAL Y DESPUÉS

Como queda claro que en Gällivare no hay superaditivos ni artilugios extraños, todos los agentes se van a casa.

En el camino que parte desde Gällivare, se cruzan con Steve y su Lloyd. Puede que corra contra los personajes hasta Jokkmokk o puede que no. En cualquier caso, Steve presumirá de haber dejado atrás a los agentes que se amontonaban frente a la comisaría... ¡dos veces!

# GÄLLIVARE

### Gällivare en pocas palabras

**Fundación:** ~1740 d. C.

**Población:** 6 834 h

**Superficie:** 4,55 km<sup>2</sup>

**Altitud:** 358 m

**Clima:** Subártico

**Lugares de interés:** Estación de esquí de Dundret, playa de Sandviken, el sol de medianoche, mina de hierro de Malmberget

La fundación de Gällivare se remonta al siglo XVIII, pero ya en el siglo XVII se mencionaba el lugar como la Montaña Quebrada, o Jiellovárre en sami de Lule. La ciudad se construyó en torno a la iglesia de One Öre, erigida para convertir a los sami locales al cristianismo, y se expandió a medida que aumentaba la extracción de mineral en la cercana Malmberget. A finales del siglo XIX, cuando se construyó Malmbanan,

la actividad en Gällivare aumentó drásticamente, ya que el transporte de mineral se hizo mucho más fácil.

Gällivare es una parada ferroviaria local en el centro de Norrbotten, el condado más septentrional de Suecia. Está a solo 5 km al sur de Malmberget, una de las principales minas de hierro del norte del país. Si Malmberget es la ciudad minera, Gällivare es el centro de transporte del mineral producido. Aproximadamente la mitad del mineral va a parar a Narvik (Noruega), desde donde se envía a todo el mundo; la otra mitad va a Luleå (oeste), y luego por ferrocarril a lo largo de la costa este de Suecia o en barco por el golfo de Botnia.

Gällivare es también la capital del municipio del mismo nombre. El municipio ha tenido una mayoría socialdemócrata, al menos desde después de la guerra, y junto con el partido comunista, el bloque de izquierdas obtiene sistemáticamente alrededor del 70 % de los votos y mandatos en el gobierno municipal.



Gällivare en sí no es el lugar más emocionante del mundo. Allí está la estación de esquí local de Dundret, que atrae a esquiadores locales y extranjeros que buscan algo fuera de lo común. La ciudad acoge a veces pruebas de la Copa del Mundo de esquí, tanto de fondo como alpino. Por lo demás, Gällivare es sobre todo una pequeña ciudad del norte de Suecia por la que se pasa de largo.

En Gällivare también se encuentra la primera hamburguesería del norte de Suecia.

### Los idiomas en Gällivare

El idioma más común es el sueco. El dialecto local es lacónico y lento. La mayoría de las personas mayores también hablan alemán. En la zona también hay minorías que hablan meänkieli, finlandés y sami de Lule, pero también saben sueco, excepto algún viejo sami o finlandés excéntrico.

Lenguas	d%
Sueco	95%
Alemán	35%
Sami de Lule	15%
Meänkieli	5%
Finés	5%
Noruego	10%

### Dinero en Gällivare

La moneda de Suecia es la corona sueca, que se divide en 100 öre. Su valor está vinculado al oro, y vale 1,04 coronas por 1 franco.

### CÓMO LLEGAR A GÄLLIVARE

Hay básicamente dos formas de llegar a Gällivare: en tren o en coche.

Inlandsbanan, la línea del interior, es una línea ferroviaria de 1 288 km que va desde Kristinehamn, en el sur, hasta Gällivare, en el norte. Se empezó a construir en 1908 por tramos, y la línea completa se inauguró en 1937. No está electrificada, y el tráfico está formado mayoritariamente por automotores y trenes diésel. Todavía hay locomotoras de vapor en servicio en Inlandsbanan, pero probablemente no seguirán por mucho tiempo.

La otra línea ferroviaria, Malmbanan (la línea del Mineral), va de Luleå a Narvik, una distancia de 473 km. Es una línea ferroviaria de vía única y la primera línea electrificada de Suecia. Se utiliza tanto para trenes de pasajeros como para el transporte de mineral a Narvik. Como no hay carreteras entre Narvik y Kiruna, y por extensión a Gällivare, la única forma de llegar en coche a Noruega es meterlo en el motorrail, un tren de pasajeros que permite llevar el vehículo.

De lo contrario, hay que dar un largo rodeo hasta Alta (al norte) o Storuman (al sur).

En coche, hay que ir por la carretera 98 desde Luleå, en el sureste, o Kiruna, en el norte. Es una carretera decente, pero no excelente y, desde luego, no es una autopista. Si conduces un coche lujoso, es muy probable que oigas a alguien alardear de cómo ha adelantado a tu lujoso coche en su Lloyd. Recuerda que, al contrario que en Francia, en Suecia se circula por la izquierda. Suecia cambiará a la circulación por la derecha el 3 de septiembre de 1967 y ya se están haciendo los preparativos para el cambio.

En Gällivare no hay aeropuerto civil. Hay un aeródromo militar con tres pistas de aterrizaje de 800 m en Kavaheden, al este de Gällivare, pero se está debatiendo su conversión en aeropuerto civil. Hasta que eso ocurra, sigue vedado a la aviación civil.

### DÓNDE DORMIR

- **El Grand:** El Hotel Grand, o simplemente «Grand», en el centro de Gällivare, no es solo un hotel. También es el palacio de baile y bar local, y el lugar donde la gente sale con sus amigos, se emborracha, baila y flirtea con el sexo opuesto. Como hotel, el Grand no está ni de lejos al nivel de un hotel continental.
- **Pensionat Augustin:** El visitante menos aventurero probablemente deseará alojarse en Pensionat Augustin, una pequeña pensión en el centro de la ciudad. Es posible que tenga que compartir la habitación con otros huéspedes. No se sirve cena, pero sí un abundante desayuno.

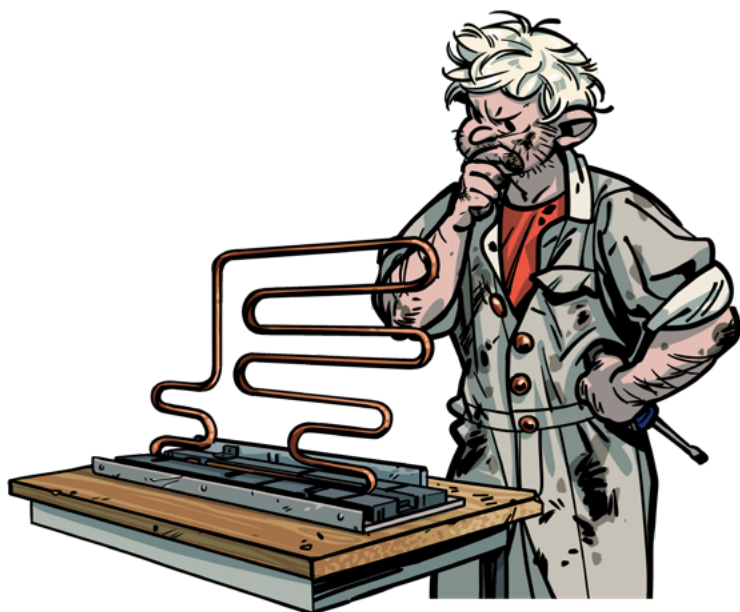
### QUÉ HACER EN GÄLLIVARE

- **La copa del mundo de esquí:** La temporada de esquí va de principios de noviembre a finales de abril. Muchos equipos nacionales de esquí comienzan su entrenamiento de temporada en Gällivare. La estación de esquí de Dundret cuenta con dos pistas preparadas, un remonte y una rampa para saltos de esquí.
- **Senderismo y pesca:** La naturaleza que rodea Gällivare es absolutamente impresionante, y se disfruta mejor cuando se está totalmente inmerso en ella. Los numerosos arroyos y lagos son buenas aguas de pesca, y ¿por qué no darse un romántico baño bajo el sol de medianoche? Eso sí, asegúrate de llevar repelente de mosquitos.
- **Música folclórica:** La música folclórica sueca sigue muy viva en el norte de Suecia, y en ningún lugar se evidencia más que en el festival de música folclórica de Saltoluokta, que se celebra anualmente en una colina cerca de Gällivare.



## CÓMO USAR GÄLLIVARE EN TUS AVENTURAS

- Una nueva iglesia luterana, los Laestadianos Púrpura, ha abierto sus puertas en Gällivare y le ha quitado miembros a los Primogénitos Laestadianos. La nueva iglesia es evangélica y autoritaria, pero un poco más laxa en lo que respecta a los deportes y el sexo. A pesar de la disociación de los conversos, los Laestadianos Púrpura siguen atrayendo nuevos miembros. El anciano laestadiano de Gällivare en la actualidad, sospecha que la nueva iglesia es una farsa. Y el nuevo líder de la iglesia, Von Zuppé, es una persona muy sospechosa, con acento alemán y todo eso.
- La mina de hierro en Malmberget tiene que detener repentinamente su actividad, ya que han accedido a una caverna subterránea que irradia luz. Unas extrañas criaturas parecidas a lagartos que corren desenfrenadas por la mina obligan al Gobierno a cerrar las operaciones, y se reúne una expedición de expertos internacionales para investigar el problema y poder reanudar las actividades.
- El famoso biatleta olímpico de Alemania del Este, Erich Kriegler, ha empezado su temporada de entrenamiento antes de lo previsto en Dundret, lo que resulta extraño, ya que rara vez entrena fuera del bloque del Este. Algunos temen que en realidad esté allí para espiar o sabotear la mina de Malmberget, o incluso para asesinar a un político antisoviético sueco que visitará Malmberget dentro de poco.



## LOS NOMBRES EN GÄLLIVARE

Aquí tienes una lista de nombres comunes suecos.

Masculinos	Femeninos	Apellidos
Anders	Agneta	Ahldmark
Bengt	Anna	Berghagen
Christer	Ann-Charlotte	Cedergren
Conny	Annika	Collander
Danne	Bodil	Danielsson
Erland	Carina	Englund
Fritz	Eva	Forssell
Glenn	Gisela	Gran
Håkan	Jane	Jonsson
Jan	Kristina	Jungstedt
Kaj	Liselotte	Kindgren
Klas	Maria	Lindberg
Lars	Mary	Malmström
Magnus	Monica	Myrén
Mikael	Nettan	Norberg
Ove	Pia	Olofsson
Per	Regina	Pihl
Roger	Susanne	Ryding
Stefan	Sussie	Sjödahl
Sören	Vanja	Swahn
Thomas	Vivianne	Torstensson
Tony	Yvonne	Ullman

## NUEVO KIT DE EQUIPO

### LLOYD ALEXANDER

Lloyd Motoren Werke GmbH fue un fabricante de coches pequeños y baratos con sede en Bremen, Alemania, entre 1908 y 1963. El Lloyd Alexander es un coupé que se diferencia de su predecesor, el Lloyd 600, en que tiene una caja de cambios de cuatro velocidades en lugar de una de tres. Por lo demás, es básicamente el mismo coche.

Los modelos anteriores de Lloyd eran famosos por su estructura de madera y su tapizado de tela o cuero, pero con el 600 y el Alexander podían permitirse el lujo de utilizar paneles de acero. El motor, un motor de cuatro tiempos de dos cilindros, produce unos 19 caballos de potencia. La velocidad máxima oficial es de 100 km/h, pero es dudoso que algún Lloyd haya alcanzado esa velocidad.

### EL LLOYD SEGÚN STEVE

**Puntos de la Historia:** 3

**Contiene:** Cuatro asientos, volante

**Etiquetas:** Viajes por carretera, persecuciones o carreras de coches: **+3 puntos**, Transporte de cargas pesadas: **+2 puntos**

### EL LLOYD SEGÚN TODOS LOS DEMÁS

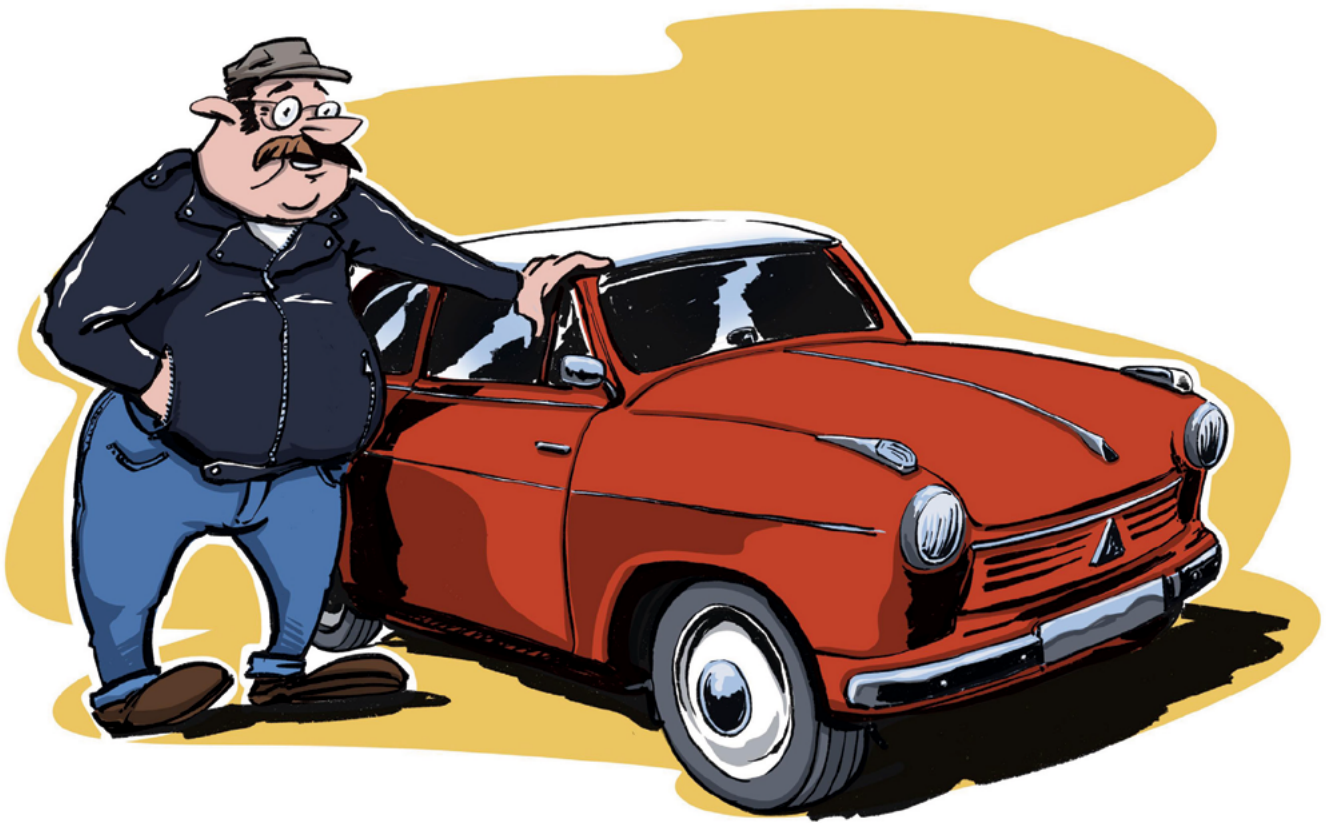
**Puntos de la Historia:** 3

**Contiene:** Cuatro asientos, volante

**Etiquetas:** Viajes por carretera, persecuciones de coches **-2 puntos**

#### ¿Qué Lloyd?

Esta aventura está diseñada deliberadamente para que sea ambigua en cuanto al papel del Lloyd de Steve. Aunque sospechamos es en realidad un Lloyd común y corriente, existe la posibilidad de que sea algo fuera de lo común. Dejamos esa decisión en tus manos.



# LOS ARCHIVOS DE LAS AMENAZAS

## LOS LOCALES

Utiliza la plantilla de Policía de patrulla de la página 210 del manual básico para la policía local de Gällivare.

### STEVE

Steve (pronunciado «Stev-eh») es un fontanero de Gällivare, en el norte de Suecia. Es un ejemplo típico de la subcultura *raggare* y se viste como tal.

A diferencia de sus compañeros *raggare*, Steve no tiene un gran coche americano, sino un pequeño Lloyd Alexander alemán. Los Lloyd son famosos por «estar contrachapada y tener un motor ligeramente más grande que el de una cortadora de césped, y solo pueden alcanzar los 40 km/h cuando van cuesta abajo y con el sol a la espalda». Pero Steve está muy orgulloso de su coche y cuenta con gusto historias de sus aventuras en el Lloyd.

#### Steve

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 5

**Vitalidad:** 3

**Ataques:**

- Llave de tubo 55%, 4dX

**Defensa:** –

**Habilidades:** Básica 35%, Fanfarronería 105%, Fontanería 85%, Conducción 65%

### BODIL

Bodil Sjödén es la alegre y despreocupada operadora de la estación de telégrafos. Puede hacer llamadas nacionales e internacionales, así como enviar telegramas. Probablemente sea la persona más cosmopolita de Gällivare, ya que ha estado viajando en tren por Europa durante varios veranos antes de conseguir el trabajo en la estación de telégrafos. Bodil habla francés, inglés y alemán con fluidez (con acento sueco), y también italiano y español a nivel conversacional.

#### Bodil Sjödén

**Etiquetas:** Subalterno

**Iniciativa:** 2

**Vitalidad:** 2

**Ataques:**

- Bolso de mano muy cargado 65 %, 4dX, *Frágil*

**Defensa:** –

**Habilidades:** Básica 35%, Telegraffa 65%, Centralita 85%, Idiomas 75%

### UFFE

Uffe es uno de los residentes locales y un ávido cazador. Adora la masculinidad y la hombría, especialmente cuando se expresa con la caza y los rifles. Casi siempre viste con pantalones militares, botas, chaqueta de caza y gafas de sol negras.

#### Uffe Lidén

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 6

**Vitalidad:** 6

**Ataques:**

- Rifle de caza 75 %, 7dX, *Ruidoso, Disparo único*
- Cuchillo de caza 45 %, 4dX, *Preciso*
- Puños como los de Clint Eastwood: 55 %, 2dX

**Defensa:** –

**Habilidades:** Básica 35%, Ser varonil 75%, Caza 95%

### EDWIN

Edwin es el mejor amigo de Uffe. Es de mediana edad, un poco bajo y regordete, calvo y con entradas. A Edwin también le gusta cazar, pero no lo convierte en su estilo de vida. Vive con su esposa y su perro en las afueras de Gällivare.

#### Edwin Alfredsson

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 4

**Vitalidad:** 4

**Ataques:**

- Rifle de caza 75 %, 7dX, *Ruidoso, Disparo único*

**Defensa:** –

**Habilidades:** Básica 35%, No enfadarse 65%, Cazar 85%, Pescar 65%, Beber café 95%

## LOS MALOS

Todos los agentes van armados, pero ninguno de ellos utilizará sus armas en Gällivare, sin importar la situación (salvo en el tiroteo). Se enfrentarán a puñetazos si se les provoca (o en el caso del Sr. Sinclair, a un «golpe de judo»), pero por lo general intentarán evitar la violencia.

### RUDOLF MOEN

Rudolf Moen no es en realidad un espía. Es un piloto de carreras de Snake Oil A/S, una compañía petrolera noruega. Pero, así como le gustan los trucos sucios en el circuito de carreras, no tiene miedo de utilizar trucos sucios para cumplir las órdenes de su patrocinador. No te equivoques, él está muy seguro de sus habilidades, pero... ¿qué hay de malo en asegurarse un poco más la victoria?

#### Rudolf Moen

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 7                      **Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Puñetazos dolorosos: 55%, 2dX
- Walter PP: 55%, 5dX, *Ruidoso, Corto alcance, Recarga (9-0)*

**Habilidades:** Básica 35%, Especialista 55%, Autos de carrera 95%

### MYSIL SPREKKEN

Mysil es el mejor amigo y mecánico de Rudolf. Casi nunca habla, pero actúa, y cuando lo hace, es incluso más astuto que Rudolf.

#### Mysil Sprekken

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 7                      **Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Puñetazos dolorosos: 55%, 2dX
- Walter PP: 55%, 5dX, *Ruidoso, Corto alcance, Recarga (9-0)*

**Habilidades:** Básicas 35%, Cosas mecánicas 95%, Silencio 55%

### «JOHN»

«John» (por supuesto, un nombre en clave) es un exagente del FBI que trabaja para RanchOil, una compañía petrolera del sur de Estados Unidos. Habla con acento sureño y se viste exactamente como lo hacía cuando era agente del FBI, excepto que ahora usa gafas de sol todo el tiempo. Si fuera un poco más discreto, sería el hombre de negro perfecto.

Pero viene siendo como un hombre de negro con un enorme letrero de neón que lo señala.

#### «John»

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 6                      **Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Pistola Colt M1911 .45: 65%, 6dX, *Ruidosa, Corto alcance (3), Recarga (8-0)*

**Defensa:** 35%

**Habilidades:** Básica 45%, Investigar cosas 85%, Intimidar 75%

### «DAN»

«Dan» (también un nombre en clave) ha sido el compañero de John durante años. Es más bajo y más fornido que John, pero por lo demás idéntico. Habla inglés americano con un falso acento italiano, como si dejar el FBI lo convirtiera en un mafioso. En cierto sentido, así fue.

#### «Dan»

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 5                      **Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Pistola Colt M1911 .45: 65%, 6dX, *Ruidosa, Corto alcance (3), Recarga (8-0)*

**Defensa:** 35%

**Habilidades:** Básica 45%, Investigar cosas 75%, Intimidar 95%

### FEDERICO BOATTI

Federico parece más un modelo italiano que un agente secreto. Trabaja para Dino Fabbrica Motori S.R.L. y, al igual que los demás agentes, está tratando de encontrar el secreto del mítico motor de Gällivare. Es muy bueno seduciendo mujeres, pero no tanto en ingeniería o química, ni siquiera en espionaje.

#### Federico Boatti

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 7                      **Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Subfusil Thompson .45 en estuche de violín: 45%, 6dX, *Ruidoso, Recarga (9-0)*

**Defensa:** –

**Habilidades:** Básica 45%, Intimidar 75%, Seducir mujeres 75%, Moda delicada 75%, Espionaje 35%

## VALENTINO GAMBINI

Valentino parece más un piloto de carreras que intenta parecerse a un modelo. Esto se debe a que originalmente era piloto de carreras de Ferrari. Federico a menudo se detiene para ajustarle la camisa, la corbata u otros detalles menores que Valentino ha descuidado.

Ser un expiloto de carreras significa que reconoce a Rudolf Moen y también a cualquier personaje creado con la plantilla de Piloto de carreras.

### Valentino Gambini

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 7                      **Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Subfusil Thompson .45 en estuche de violín: 45%, 6dX, *Ruidoso, Recarga (9-0)*

**Defensa:** -

**Habilidades:** Básica 45%, Coches de carreras 95%

## «JEAN»

«Jean» (nombre en clave, por supuesto) parece como si no hubiera dormido durante una semana debido a sus ojos hundidos, barbilla sin afeitar y consumo constante de café. Puede ser bastante amistoso y hablador, siempre y cuando no se trate del trabajo.

### «Jean»

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 8                      **Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Puños de acero: 65%, 4dX, *Precisos*
- Revólver Smith&Wesson: 65%, 5dX, *Ruidoso, Corto alcance (3), Recarga (8-0)*

**Defensa:** 35%

**Habilidades:** Básica 45%, Especialista 65%, Alerta 65%, Allanamiento 65%, Vehículos 65%, Sigilo 65%, Encontrar pistas 75%

## «LUC»

«Luc» (también nombre clave) es un agente de ERF Oil (patrocinador de Elektra), y parece que lo recogieron de los bajos fondos de Marsella la semana pasada. Su nariz y mandíbula torcidas indican que su solución preferida para cualquier problema es golpear a alguien hasta que lo revele todo.

### «Luc»

**Etiquetas:** Teniente

**Iniciativa:** 8                      **Vitalidad:** 6

**Ataques:**

- Puños como sacos de patatas: 85%, 4dX, *Precisos*
- Revólver Smith&Wesson: 55%, 5dX, *Ruidoso, Corto alcance (3), Recarga (8-0)*

**Defensa:** 35 %

**Habilidades:** Básica 45%, Intimidar 95%, Vehículos 65%

## SR SINCLAIR

El señor Sinclair es el epítome del afable superespía británico: impecablemente vestido, bien educado, listo para hacer una broma sarcástica y absolutamente frío. Habla inglés con acento de Oxford, pero también habla con fluidez latín, griego clásico, francés, alemán, ruso, japonés, español, italiano y algo de árabe y danés.

### Sir Roger Sinclair

**Etiquetas:** Teniente, Dar la vuelta (2), Ataques múltiples (2)

**Iniciativa:** tirada de acción Vitalidad: 7

**Ataques:**

- Walther PPK con silenciador (2): 75 %, 4dX, Corto alcance (2), Recarga (9-0)
- Llave de judo (2): 75 %, 3dx, Barredora

**Defensa:** 35 %

**Habilidades:** Básica 45 %, Especialista 65 %, Alerta 65 %, Agilidad 65 %, Vehículos 65 %, Sigilo 65 %, Seguir a alguien 55 %, Seducir 75 %