

*Siempre quedara paris*



## INTRODUCCION PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Esta aventura es un one-shot para walküre en el que los jugadores tomaran el mando de un grupo organizado de la kempeitai con una importante misión en París. La misión consiste en seguir e investigar a un importante desarrollador de mechas de combate (Koji Sato). El cual ha organizado unas falsas vacaciones en París donde piensa reunirse con un miembro del MI-6 (Reino Unido) para fingir un falso secuestro e internarse en las filas del MI-9. Para realizar este viaje y por temor a las represalias a pagado una importante suma de dinero a una guardaespaldas clandestina conocida como "Molly millions".

El científico no se fuga por una cuestión de dinero si no de dignidad ya que considera que no está lo suficientemente valorado (se considera a si mismo un genio) por lo que la posibilidad de hacerle cambiar de opinión es más bien remota. El trabajo de los jugadores será seguirle e investigarle para ante cualquier anomalía o irregularidad detenerlo. La fecha en la que suceden los acontecimientos es el día 12 de noviembre del año 2075.

Esta aventura puede ser adaptada para que los personajes sean los británicos que tienen que ayudar a Koji a desaparecer pese a los agentes de la kempeitai que le siguen el rastro.

Los personajes como miembros del kempeitai tienen que adquirir obligatoriamente la plantilla "Agente secreto" de la página 133 del manual de walküre. Adicionalmente pueden disponer de unos 12 puntos de desarrollo más para gastar en lo que quieran.



## INTRODUCCION PARA LOS JUGADORES:

Lee o describe la siguiente situación:

*"Hoy parece que va a ser un día largo en las oficinas de la kempeitai, os toca turno de revisión de escuchas así que a no ser que suceda algo interesante vais a tener tiempo más que de sobra para aburrirlos. Casi como si alguien quisiera sacaros del sopor sobre las 10 de la mañana recibis un aviso de Haruma Tanaka (Vuestra superiora). Tenéis que acudir a la sala de reuniones para un encargo urgente.*

*La sala de reuniones es un lugar amplio con una larga mesa central de cristal con tres bonsáis sobre ella (Cada uno de los bonsáis representa cada una de las tres naciones aliadas del Eje). Las paredes están pintadas imitando las obras del periodo muromachi. Al fondo y gobernando la sala se encuentra un retrato del emperador y bajo el, sentada en un cómodo sofá posicionado sobre una tarima, dominando la sala; se encuentra Haruma tanaka. Vuestra superiora.*

*Tras saludaros cortésmente os habla de la misión. Directa al grano: "La kempeitai ha estado investigando las actividades de un científico llamado Koji Sato. Creemos que va a vender proyectos secretos a otras*

### REUNIENDO INFORMACION:

Koji Sato:

Etiqueta o computadoras:

7: Koji se graduó con honores en la universidad de ingeniería robótica

9: Koji lleva varios años trabajando en el diseño de mechas haciendo una labor realmente brillante

11: Es un tipo bastante engreído y se cree mucho mejor de lo que realmente es.

13: tiene acceso a muchos prototipos secretos así como a todos los diseños de mechas militares actualmente en activo.

potencias, para lo cual va a viajar mañana a las 11.00 AM a París, Francia. Es vuestro deber y responsabilidad averiguar que trama y sea lo que sea impedirlo por los medios que fueran necesarios. Deberéis viajar como civiles y cuando lleguéis a París se pondrá en contacto con vosotros un tal Albert miembro de la 9ª división panzermech SS que os proporcionará un maletín con el equipamiento necesario. En caso de cometer alguna infracción contra los intereses de nuestra nación, es vuestra responsabilidad llevarlo al aeródromo Mailly-le-Camp cercano a París. Una vez en esta base (perteneciente al tercer Reich) podrá ser repatriado y juzgado por traición al emperador y así como al solemne pueblo japonés. En caso de que sea inocente es vuestra obligación asegurarnos de que vuelve sano y salvo para continuar con su labor.”

## EN EL AEROPUERTO:

El avión saldrá a las 11.00 AM pero Koji Sato estará desde bastante antes. Koji Sato llegará sobre las 9.00 AM visiblemente nervioso. Sus actividades mientras este en la terminal serán las siguientes:

**9.00 AM:** acudir a la cafetería a tomar un zumo de algas mientras lee la prensa digital en uno de los paneles táctiles. (Una tirada de atención dificultad 9 podrá servir para ver que está mirando la sección del tiempo. Con un resultado de 12 sabrán que está mirando más concretamente el tiempo que hace en París y Londres)

**9.30 AM:** Sobre esta hora se dirigirá a los baños masculinos permanecerá ahí hasta menos cuarto momento en el que saldrá y comenzará a hablar con una mujer que espera cola en el baño femenino, la cual le acompañará como una sombra de ahora en adelante. (Utiliza el seudónimo de “molly”)

**10.00 AM:** Koji y Molly facturan las maletas y se disponen a pasar al avión. Molly parece tener una pequeña dificultad con unos papeles pero se soluciona rápidamente y suben a bordo.

En caso de que los jugadores quieran investigar que ha sido ese problemilla el guardia del aeropuerto no soltará perla a no ser que se identifiquen como miembros de la kempetai, en cuyo caso, les informa de que no era más que un control rutinario de implantes armamentísticos.

Si solicitan una información más precisa sobre los implantes pídeles hacer una tirada ya sea social o de conocimiento “leyes” para hacerle notar al guardia su obligación de informarles. El guardia les dará toda la

Autor: Akerraren adarrak <http://cosasdelamarca.blogspot.com>



### MOLLY SIEMPRE ALERTA:

Cada vez que los jugadores hagan algo no muy disimulado para mantener las distancias con Koji (como por ejemplo cambiar los asientos en el avión) pon un contador o haz una marca en la siguiente lista. Según vayan avanzando las marcas/contadores en la lista la actitud de Molly ira cambiando.

<3 = despreocupada y permanecerá tranquila.

4-6 = Sospecha, intentará dar esquinazo a los jugadores callejeando. En caso de que los jugadores sean descubiertos siguiéndoles aumenta la alerta de Molly en 2. En caso de que no sean descubiertos mantén la alerta. Si no hacen ademán de seguirles redúcela en 2.

>7 = Agresiva/paranoica: Es plenamente consciente de que les siguen y hará todo lo posible por evitarlo. Intentará emboscarles y no dormirá mientras los jugadores sigan vivos o puedan estar en los alrededores.

información sobre los implantes ofensivos que tiene molly, así como su nombre verdadero que es shally shears. Una conversación tan extendida con el guardia pondrá un contador en “Molly siempre alerta”)

**11.00 AM** El avión despegará (los jugadores están sentados bastante lejos de molly y koji, pero pueden hacer uso de su autoridad para que les cambien a unos asientos más cercanos. Esto pondrá un contador en “Molly siempre alerta”) Si escuchan la conversación averiguarán el nombre de “Molly millions” que podrán utilizar para buscar información.

Durante el vuelo podrán disfrutar de un documental sobre la vida diaria en las estaciones lunares así como la labor del partido Taisei Yokusankai en estas. La duración del vuelo será de 4 horas

## LA TERMINAL DE PARIS:

Cuando lleguen tras las 4 horas de viaje y el cambio horario será alrededor de media noche

La llegada a la terminal se produce entrada la noche, hay multitud de gente bajándose por lo que Koji esperara a bajar al final por consejo de molly para evitar el jaleo y las sorpresas entre el gentío. Acudirán en taxi directamente al hotel “Le concorde” la habitación está a nombre de Shally shears.

Los jugadores serán detenidos a la salida de la terminal por los miembros de seguridad del aeropuerto explicándoles que hay un problema en su documentación y serán llevados al reservado de una sala de interrogatorios. Si se resisten los agentes no dudaran en amenazar con utilizar la fuerza aunque si la cosa empieza a ponerse muy tensa Albert interrumpirá la reunión presentándose y rogando a los jugadores que le sigan y que no se preocupen por alcanzar al objetivo. De momento.

En esta sala se encontraran con un hombre mayor de pelo cano y bigotudo. Se presenta como Albert con un fuerte acento alemán. Albert está al corriente de la misión de los pjs y les indica que el taxi en el que ha montado Koji está siendo rastreado para descubrir donde se alojan.

Albert dará un pequeño maletín a cada personaje, negro por fuera y rojo seda por dentro con el símbolo negro de las SS bordado bien grande en el centro de la tapa (en el interior). Cada maletín contiene lo siguiente:

- 1 H&K G14, 4 mm gaus con dos cargadores (pag 281)
- Armadura réflex para torso y brazos

Y luego repartidos por los maletines se encontraran los siguientes objetos (uno de cada):

### REUNIENDO INFORMACION: MOLLY MILLIONS

Habilidades aplicables:  
Computadoras, Delito y Etiqueta.

9: Es una guardaespaldas a sueldo.

10: También conocida como  
“Razorgirl”

11: Una de sus habilidades más valoradas es que no necesita dormir y su habilidad para permanecer alerta. Está en busca y captura en la URSS, EEUU, China, España y Italia.

12: Ha frustrado muchos intentos de asesinato y sus tarifas son elevadas.

15: Burocráticamente utiliza el nombre de Shally Shears

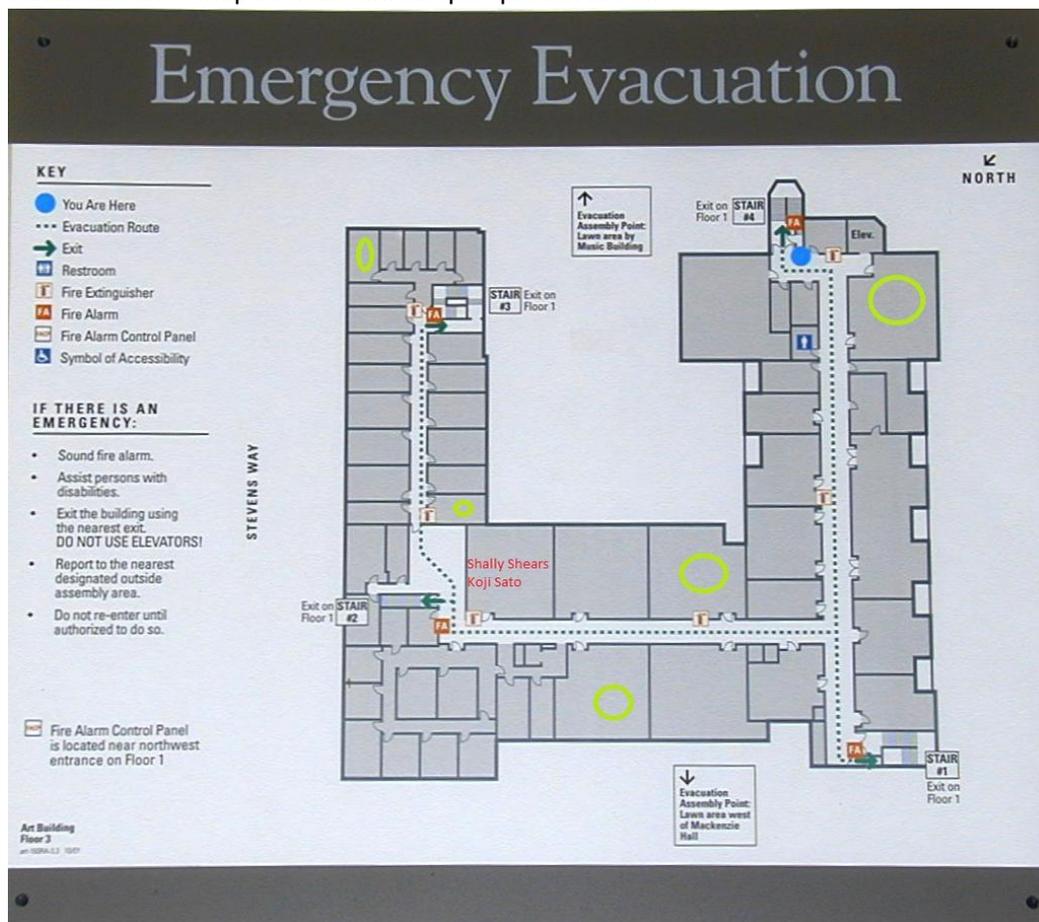
- Dispositivo de seguimiento ( tanto la bolita de 5 mm de radio como la pantalla de seguimiento, usarlo requiere sensores dificultad 5 seguir al objetivo en tiempo real requiere una tirada de navegación dificultad 9, tiene micro)
- Visor radar 3D para estructuras (ver manual)
- Micro-cámara
- Un bote de vendas spray

Con una tirada de persuadir podrían obtener más equipo de Albert. Aunque este no se quiere mojar mucho más porque teme perderlo y eso suponen muchos papeleos. La dificultad de la tirada radicara en lo que pidan los jugadores.

Tras una informal charla les recomendará una pizzería y pondrá un coche al servicio de los personajes. Al despedirse les recordará que el equipo no les pertenece y que de ser posible le gustaría recuperarlo.

## ALOJANDOSE:

Seguramente los jugadores quieran estar en el mismo hotel que Koji, las habitaciones señaladas en el mapa son las únicas que quedan libres.



Si cogen alguna de las dos que están en el mismo pasillo aumenta el contador de alerta en 2. Cualquier otra habitación lo aumentara en uno y si cogen la pensión de enfrente no aumenta.

Si esta noche molly duerme o no dependerá del estado de alerta en el que se encuentren. En caso de no hacerlo reduce en uno la fatiga de esta.

Hasta la tarde del próximo día no se pondrán en movimiento. Molly se ha maquillado y puesto una peluca rubia y ha disfrazado a Koji. A no ser que se encuentren en el mismo pasillo necesitaran una tirada de atención dificultad 10 para percatarse del ardid y así poder seguirles.

Se dirigirán hasta “Dernier Bar avant la Fin du Monde” Un bar con una temática espacial de ficción.

## “DERNIER BAR AVANT LA FIN DU MONDE”

La pareja entra a un bar que hace esquina frente a una rotonda. La cristalera de entrada está decorada como si fuera un circuito impreso con tonos blancos, rojos y azul neón. En el interior los suelos son oscuros y los techos claros, hay hologramas de animales moviéndose y girando de forma hipnótica sobre la barra. Donde un joven camarero sonríe y sirve bebidas en copas refrigeradas a spray.

La pareja se dirige a una mesa en la que está sentado un trajeado hombre obeso. El cual muy educado y formal se levanta y le aprieta fuertemente la mano. Se sientan y tras un rato de charla comienzan a hablar de algo que desde luego a molly no le hace ninguna gracia por su expresión facial.

Si Molly ya está en el último estado de alerta y le siguen al bar nada más entrar dirigirá a koji al bater donde entraran ambos esperando a que los personajes les sigan o entren momento en el que atacara.

Si los personajes tienen alguna forma de escuchar la conversación (por cercanía por ejemplo podrán tirar atención):

- 10 o más: Koji va a empezar a trabajar en Londres para el



MI-9 ya que se considera infravalorado

- 11 o más: El plan tiene algo que ver con que molly se haga la muerta cosa que no acaba de gustarle
- 12 o más: Se han citado a las 16.00 en un autoservicio a las afueras llamado "La route"

Si los personajes escuchan mediante micro no tienen que realizar tirada (o si superan una tirada de atención 13) y además sabrán que van a fingir un falso secuestro para que Japón no pueda seguirles la pista o tomar represalias. Una vez "secuestrado" viajarán en coche a la costa donde tomarán un barco hasta Londres.

Eventos en el bar:

Mientras los personajes estén en el bar puedes aprovechar para que los personajes entren un poco en la ambientación de walküre por ejemplo con gente contando chistes sobre la URSS, un videoclip de música grabado sobre la superficie lunar o marciana, noticias sobre las estaciones espaciales o incluso discusiones televisadas entre algunos líderes mundiales.

## INTERLUDIO:

Llegados a este punto los jugadores pueden actuar de diversas maneras. Yo voy a describir la que me parece más probable (y divertida) que es un enfrentamiento en el autoservicio. Depende de cómo de planificadores sean los jugadores estoy puede durar 5 minutos o dos horas.

## LA ROUTE:

"la route" es una gasolinera con un pequeño supermercado abarrotado de productos de alimentación, bebidas y otros elementos propios de las estaciones de servicio.

La estación está atendida por un señor de origen norteafricano de avanzada edad junto con su hijo. Se mostrarán muy asustados

La estación tiene una zona de cobro a la entrada y más allá hay 6 pasillos con productos de todo tipo. Siendo el último pasillo productos para el coche (aceites y productos de limpieza) los dos anteriores son productos de higiene personal y cosmética. Los tres primeros mezclan bebidas y comida. Una repisa circular sostiene múltiples botellas de bebidas alcohólicas.

Koji y molly llegarán con un disfraz diferente a los de los días anteriores (siéntete creativo) y unos 20 minutos después llegarán los "secuestradores" (son 4 en total) montando especial interés en hacerse notar, rompiendo cosas y disparando a las estanterías. Un disparo parece alcanzar a molly que cae al suelo. Koji será tomado como rehén, momento en el que los

secuestradores pedirán a la gente que dejen sus pertenencias sobre el suelo y se tumben con las manos en la nuca.

Y a partir de aquí... deberían sonar las balas o para cuando se den cuenta koji ya estará en la furgoneta rumbo a la costa y una "resucitada" molly le cubrirá las espaldas. Durante el tiroteo cuando la cosa se ponga chungu para los secuestradores molly no tardara en unirse al combate a favor de estos.

#### DISPARANDO EN LA ROUTE:

Cuando un disparo realizado dentro de "La Route" falle decora un poco el efecto del disparo. Aquí tienes unos pocos ejemplos para hacer de este combate algo más ameno:

- Las balas perdidas impactan contra un bidón de aceite lubricante que comienza a derramarse por el suelo ( Agilidad 9 para pasar sin caerse)
- ¡Valla polvazo! Un disparo ha roto una zona de polvos de maquillaje provocando una enorme nube multicolor a través de la cual es muy difícil ver algo en los próximos 2 asaltos.
- Cristales rotos: Un gran numero de botellas de cristal se rompen y derraman por el suelo, una maniobra de cuerpo a tierra en este pasillo puede tener fatales resultados, y intentar moverse en sigilo por esta zona tiene un penalizador de menos 1

#### FINALIZANDO LA AVENTURA:

Si los jugadores han matado a Koji y molly (o solo a koji) tendrán que dar bastantes explicaciones pero podemos dar la aventura como finalizada con éxito.

Si los jugadores caen habiendo dado muerte a Koji se dirá que todos ellos fueron víctimas de un atraco y que lucharon honorablemente por sus vidas hasta el final y se les recordara durante varias horas en la televisión pública.

Si los jugadores mueren pero no han conseguido completar la misión serán olvidados con deshonra.

Si los jugadores regresan vivos y con Koji a rastras este será acusado de traición y decapitado en la sala privada del aeropuerto. Los personajes serán tratados como héroes y se rodara un pequeño documental sobre la operación que durara aproximadamente una hora.

Falsos secuestradores:

Habilidades:

Agilidad 2, Arma Corta 1, Atención 2, Arma C/C 2, Averiguar intenciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros)1, Delito 2, Engañar 1, Intimidar 1, Pelea 2, Sigilo 1, Vigor 2, Voluntad 1.

Heridas: 000000 / 000 / 00 / 00 / 0 (6/3/2/2/1)

AC: 6 INI: +2 RD: 1 (chupa de cuero) Mov: 2

Autor: Akerraren adarrak <http://cosasdelamarca.blogspot.com.es/>

Koji Sato:

ASPECTOS:

Engreído, Orgullosa.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (robótica) 4, Ciencia ingeniería 2, Ciencia electrónica 2, Computadoras 3, Etiqueta 1, Vigor 0, Voluntad 2

Talentos: Doctorado en robótica, Investigador.

Heridas: 4 / 1 / 1 / 1 / 1

Fatiga: 6 / 3 / 2 / 2 / 1

AC: 3 INI: -1 RD: 2 (chaleco antibalas) MOV 1

Koji Sato es un insoportable y engreído ingeniero de diseño robótico mecha. Es bueno en lo suyo pero no tanto como él piensa por eso nunca ha pasado de diseñador. Él cree que no se le reconoce lo que le amarga la existencia, tras mucho decidirlo cree haber elaborado un plan infalible para unirse al MI-9 como jefe de equipo de diseño. Esto no lo hace por dinero si no por orgullo personal y dar en los morros al gobierno japonés. ¿Lo conseguirá?

MOLLY MILLION // SHALLY SHEARS // RAZORGIRL

ASPECTOS:

- Paranoíca (a veces ve el peligro donde no lo hay.)
- Buscada por la ley.
- Cumplir con su trabajo.

HABILIDADES:

Agilidad 3, Arma Corta 1, Atención 4, Arma C/C 2, Averiguar intenciones 2, Conducir Vehículos (Ligeros)2, Delito 3, Disfraz 2, Escalar 2, Engañar 1, Esquivar 2, Intimidar 3, Pelea 4, Sigilo 2, Vigor 3, Voluntad 3.

Talento: Puños de hierro, Sentir el peligro, rapidez.

Dones: Implante cerebral (No duerme, memoria digital, cronometro perfecto), Garras (+2 daño), Blindaje hipodérmico (+2 RD), Ojo biónico (visión nocturna).

Limitaciones: Mantenimiento (todos los dones son de origen implante y lo requieren)

Heridas: 7 / 4 / 3 / 2 / 1

Voluntad: 7 / 4 / 3 / 2 / 1

AC: 12 INI: +5 RD: 3 (+2 RD +1 chupa de cuero)

Arma: Garras +4 (3 daño)

Puntos de destino: 2

Se sabe muy poco de Shally Shears "razorgirl" salvo que se suele presentar con el seudónimo de molly million. No hay trabajo que deje a medias, hasta ahora ni un solo intento de asesinato contra un protegido suyo ha tenido éxito. El problema es que en ocasiones es demasiado paranoíca llegando a ver el peligro donde no lo hay. Fría y calculadora apenas abre la boca para conversar. El plan de la gasolinera no le hace ninguna ilusión ni gracia pues cree que va a manchar su implacable reputación. En muchos países se encuentra en busca y captura ya sea porque frustrado los intereses de la nación en varias ocasiones protegiendo a alguien o por que durante el proceso de protección a dejado un evidente rastro de muertes.