

# **MATAR AL DRAGÓN**

**Juan Carandell Rojo**



## INTRODUCCION

Esta aventura se desarrolla principalmente en dos escenarios. En un primer lugar la acción se desarrolla en el Triángulo de la Droga situado entre Laos, Camboya y Tailandia, en segundo lugar la acción pasa a tener lugar en California. La aventura es de acción brutal y frenética, a la hora de dirigir las, haz que los jugadores tengan muy poco tiempo de respiro y que sea constantemente un no parar desde el mismo inicio. También tienes que saber cómo Director de Juego, los PNJ y cómo van a actuar y sobre todo saber quiénes son los villanos principales y sus motivaciones. Empezaremos por estos.

### 1.- Maverick “Dragón” Bladec

Mercenario y contrabandista, su falta de escrúpulos le ha hecho trabajar para cualquier agencia de espionaje así como para todo tipo de organizaciones terroristas. Desde primeros de siglo se ha emancipado y dedicado al tráfico de las drogas. Es un hombre cruel y despiadado a la par que elegante y sofisticado. Es además un importante capo de la droga y gestiona su imperio criminal con mano de hierro. Gracias a su maña ha logrado averiguar pirateando el sistema informático de la Interpol el ataque al principio de la aventura. No obstante al haberlo descifrado tarde solo puede salvar una pequeña parte por lo que pasará a la acción terrorista como venganza ante la grave herida que ha sufrido su imperio. Su plan de acción tras la caída de su Imperio Criminal será el siguiente, con el dinero que le queda, adquirirá una plataforma petrolífera enfrente de la costa de California, así como una serie de

misiles que equipará con cargas biológica y química, tras eso exigirá un rescate millonario. Irá a liberar al general Wong en San Quintín con una extracción quirúrgica, mientras creará una cortina de humo con tres ataques cuasi simultáneos contra las letras de Hollywood, el Golden Gates y por último el palacio de gobernación del Estado de California en Sacramento.

Finalmente aunque se cumpla las exigencias, hará dinamitar la plataforma fingiendo su propia muerte, no obstante se llevará la carga de Amtrax y comprará el silencio de sus hombres con un millón de dólares a cada uno, retirándose con Wong a algún rincón oscuro y dándole a Karpov sus contactos y 300 millones de dólares para iniciar su propio imperio criminal.

Equipo: Elegantes trajes de Armani hechos a medida, una Benelli semiautomática (Escopeta), dos Desert Eagles, una espada, mira láser y linterna, ordenador portátil, teléfono móvil, chaleco antibalas.

## **2.- General Wong**

Antiguo militar del ejército de Birmania, tras un desacuerdo con su terrible junta militar, bajo la opinión de ser demasiado indulgentes. Wong es un sádico y un mercenario, ha puesto no obstante su ejército personal al servicio de Bladec, al cual le une una lealtad perruna, tras perdonarle este último la vida en un intento de asesinato y cambiarse de bando. El lidera su ejército privado que opera principalmente en el triángulo de la droga.

Equipo: Uniformes militares de opereta con muchas medallas. Magnum .357 (Revolver pesado), AK 74 (fusil de asalto), espada. Teléfono personal, chaleco antibalas.

### **3.- Marcus Karpov**

Aprendiz y lacayo de Bladec, el actúa como su guardaespaldas y subordinado. Un hombre inteligente y muy leal a Bladec, se rumorea que posiblemente sea su sucesor en caso de que se desmorone todo. Si Bladec cae a manos de los jugadores, jurará venganza contra ellos.

Equipo: Chandal Poligonero, dos Glock 17, chaleco antibalas, M14 con mira telescópica (fusil de francotirador), cuchillo, walkie talkie.



## PRIMERA PARTE: EL ATAQUE

Como miembros de diferentes fuerzas de seguridad y espionaje, los PJ han sido designados por la Interpol para darle caza a Bladec, tras una operación conjunta de fuerzas policiales de todo el mundo, al fin se va a dar caza a este importante narco terrorista. La redada se realizará con un ataque por parte de fuerzas estadounidenses, (si los pjs deciden ser de otra nación, son los oficiales de enlace de su país en la Interpol)

Los jugadores llegan al lugar en helicópteros Black Hawk tripulados por miembros del 160º SOAR (si algún pj sabe pilotar el helicóptero, déjale a el que lleve los mandos) mientras van hacia el objetivo, tendrán oportunidad de leer un dossier que se les ha preparado donde se cuentan los inenarrables crímenes de Bladec y sus hombres. A los personajes se les ordena en primer lugar la supresión de defensas antiaéreas y en segundo lugar registrar en busca de documentos importantes y reveladores.

Conforme lleguen a la zona, verán como uno de los helicópteros que los acompaña explota en el aire ante el impacto de un misil y que las fuerzas enemigas están preparadas para defender la base. La base cuenta con defensas de todo tipo, ya sean nidos de ametralladoras, lanzamisiles, así como diversos números de tanquetas. A partir de aquí los pjs tienen suma libertad de acción, si no hay piloto de helicópteros aterrizarán en breves. Si lo hay y deciden hacer diversas pasadas, dales 10 asaltos de diversión aérea hasta que un misil les impacte en la cola y les haga aterrizar. Recomendando además el uso de la “*Cabalgata de las Walkirias*” de Wagner para ambientar esta escena.

## Matar al dragón / Juan Carandell Rojo

A la hora de dirigir esta escena, tiene que ser muy épica y muy emocionante, muchísimos disparos y que los jugadores se vean envueltos en una gran batalla, recuérdales que pasan helicópteros constantemente y que además hay más gente combatiendo y luchando. Haz que exploten cosas, y salten pnjs por los aires. Pero céntrate en que los pjs puedan ser los héroes.

Conforme los personajes lleguen a tierra, verán que la mayor fuente de problemas es una batería de misiles SAM oculta y que acababa de desplegarse (de hecho es la que ha derribado a los jugadores) para llegar a ella haz que tengan que batallar contra tantos enemigos como los jugadores x5 más una tanqueta.

Finalmente cuando lleguen a la torre encontrarán dentro tanta resistencia como enemigos por dos, la torre es de 3 plantas con un aparato de radar y la batería de misiles en el tejado, cubierto este por una lona de camuflaje a medio retirar. Si algún jugador se le ocurre usar el lanzamisiles contra los enemigos, prémialo directamente con un punto de Audiencia.

Nuevamente introduce un poco de más acción con tiroteos constantes hasta que lleguen al complejo de oficinas, y cuál será su sorpresa al encontrarlo completamente vacío y con hogueras donde se han quemado los documentos comprometedores. Y no obstante se seguirán oyendo sonidos de lucha y combate en las proximidades, tarde o temprano les reclamarán por radio, indicándoles que se les requiere en los almacenes donde se procesa la heroína.

Una vez allí se las tendrán que ver contra tantos enemigos como el doble de los pjs, apoyados nuevamente por una tanqueta y liderados por el general Wong. Cuando la lucha acabe, haz que Wong se ría y diga.

- Nunca cogeréis a Blade, él es más listo que vosotros y tened por seguro que me liberará.



## Matar al dragón / Juan Carandell Rojo

Tiradas de Percepción, harán ver que del parque móvil faltan varios vehículos, además de que al menos un 10% de la droga almacenada ha desaparecido. Con una tirada exitosa de Inteligencia verán que las transmisiones han sido intervenidas, y no, no han sido pirateadas, sino que han usado códigos de acceso válidos. Otra tirada exitosa revela que Bladec volvió a reactivar sus códigos y los usó para estar informado de todo lo que acontecía, aunque lo hizo tarde y no pudo evitar la destrucción de gran parte de su infraestructura.



## PARTE II: CALIFORNIA

Tras el ataque, los personajes vuelven a California, lugar donde se ha gestado la operación. El general Wong ha sido encerrado en el penal de Máxima Seguridad de San Quintín., ha pasado tiempo suficiente como para que los personajes se recuperen de las diversas heridas sufridas. Durante este tiempo han descubierto que Bladec accede a las bases de datos de la Interpol desde un dispositivo portátil, durante este tiempo, la vigilancia electrónica ha revelado que ha estado adquiriendo una gran cantidad de armas, pero no han logrado encontrarlo en un lugar en concreto, su rastro se mueve constantemente. No obstante a los dos meses del ataque todas las televisiones y emisoras de radio sufrirán una interferencia, donde saldrá Bladec diciendo:

*“Estimados ciudadanos estadounidenses, vosotros vais a ser los primeros en sufrir una serie de castigos por haber sido el músculo principal de la Interpol en su cruzada contra mi persona, pero al contrario que los perros de los diferentes gobiernos, prefiero jugar limpio y os advertiré de los lugares donde haré los ataques. En primer lugar atacaré el enorme puente colgante, en segundo lugar las letras que señalan donde nacen las estrellas y por último el lugar donde el oso gobierna la tierra soleada”*

Da a los jugadores unos 20 minutos para resolver alguno de los enigmas si no lo resuelven, quítales puntos de karma (dos a cada PJ) para que salga un sargento de la policía informando de amenaza de bomba en las letras de Hollywood. A partir de ahí se tiene que desarrollar una escena de acción trepidante. Que se sucederá de la

siguiente forma.

1°- Desactivar la bomba de las grandes letras de Hollywood, allí habrá 8 esbirros con una bomba dispuestas a dinamitar el enorme letrero. Cuando desactiven el artefacto, de la furgoneta de los esbirros y de las emisoras de la policía oirán que hay un asalto al puente de Golden Gate en San Francisco y que un comando terrorista ha ocupado la sede del gobierno del Estado en Sacramento.

2° Haciendo uso de la elipsis narrativa y del tiempo escena, los personajes llegarán al Golden Gate, donde han establecido barricadas los terroristas y mantienen cargas de demolición en el puente para volarlo, además de varios helicópteros de combate. Cuando lleguen allí se toparán con las barricadas de los terroristas y los helicópteros disparando contra los coches patrullas. Si los pjs reclaman equipo tipo tanquetas blindas o carros de combate, se les facilitará por parte de la Guardia Nacional, nuevamente al personaje que se le ocurra lo del tanque, recibirá un punto de audiencia.

Todo para que el espectáculo sea lo más épico posible, la escena del puente debe de ser trepidante y con el contador a punto de llegar a 0 mientras combaten contra los terroristas.

3° Finalmente llegarán a Sacramento, donde los terroristas habrán ocupado la sede del gobierno y tendrán rehenes. No obstante abrirán paso a negociaciones liberando a los niños, guardias de seguridad supervivientes y civiles, no obstante iniciarán una huida en 4 furgonetas y 4 coches (usa las reglas de coche chachi y camión ligero del manual), llevando en cada furgoneta a un político. Ten en cuenta que Karpov llevará consigo al Gobernador de California, Karpov tratará de llegar a la costa, donde será recogido por el sistema de rescate Fulton (básicamente es engancharse un pequeño globo aerostático a la espalda y activarlo, conforme de infle eleva al usuario hacia arriba y es recogido por una aeronave).

## Matar al dragón / Juan Carandell Rojo

El procedimiento será que los esbirros se vayan dividiendo por zonas de la ciudad tratando de escapar, haciendo imposible que los jugadores logren perseguirlos a todos. Independientemente de a cual decidan seguir, el procedimiento será el mismo, tratarán de escapar y si ven que los rehenes le lastran les soltarán en mitad de la calle.

Sigan al que sigan, si logran atraparlo se reirá y dirá:

- Habéis descuidado al general Wong, y os habéis tragado la cortina de humo, ahora tendréis que pagar por ello.

Nuevamente se recibirán noticias, y Bladec ha tomado el penal de San Quintín mientras los personajes evitaban los otros atentados. Posteriormente recibirán noticias del derribo de varios helicópteros y del hecho de que Bladec se ha hecho fuerte en una plataforma petrolífera.

Si investigan en el penal, verán que han liberado a los presos más peligrosos, sobre todo a mercenarios, pandilleros y narcotraficantes, así como al general Wong y a sus hombres, dándose un total de unos 20 presos evadidos, además de un posterior motín. Así mismo Bladec lanzará nuevamente una amenaza por todos los medios de comunicación.

*“Veo que mi cortina de humo ha surtido efecto, ahora bien si quieren evitar que vuele del mapa la ciudad de Los Ángeles, le ruego al gobierno de los EEUU que paguen la suma de mil millones de dólares, el total que asciende por mis pérdidas ante el criminal asalto que sufrí, ah y quiero que sean ejecutados públicamente mediante un disparo en la nuca las siguientes personas “nombre de los personajes” por castigo al interponerse en mis planes. Por cierto, si pretenden hacer estallar esta plataforma, que sepan que los misiles que planeo lanzar están cargados con Antrax, por lo que si explotan difundirán por toda la Costa Oeste el letal patógeno. Ustedes verán, tienen 48 horas”.*



### **PARTE III: SAN JORGE MATA AL DRAGÓN**

Las opciones de los PJS son difíciles, diversos análisis y pirateos informáticos darán a ver que Bladec dispone de un total de 150 hombres, además de 3 baterías de misiles, una en cada planta de la plataforma. Cada uno de sus lugartenientes al mando de un área. En caso de alertarse de un ataque lanzarán los misiles sin remisión. La forma mejor de acceder es mediante botes neumáticos, al estilo de una operación de Navy Seals. Si quieren evitar el plan de lanzamiento, deberían desarmar la carga de contenido biológico y químico, esto requerirá una tirada de Destreza Muy Difícil (-1). Evidentemente, lograrán desarmar las dos primeras sin muchos problemas. A la tercera Bladec aparecerá rodeando a los pjs y escoltado de muchos de sus hombres además de Wong y Karpov.

- Vaya, vaya, sois vosotros, bien, bien ahora ustedes podrán comprobar como arrasaré Los Ángeles y os podré matar. El castigo por haber tratado de impedir esto será terrible.

Conforme se liberen de su apresamiento y empiece la cuenta atrás de 20 minutos para el lanzamiento de los misiles, llegarán helicópteros de la Guardia Nacional que atacarán la plataforma. Nuevamente todo acabará en el tejado de la plataforma petrolífera, con una lucha a muerte entre los personajes contra los villanos y una docena de sus hombres y la batería de misiles a punto.

## **Epilogo**

Cuando los villanos sean derrotados, los jugadores serán condecorados por el Presidente de los Estados Unidos por su encomiable labor, además de recibir el agradecimiento público de la Interpol y de las autoridades de California.

Si te interesa hacer una secuela, haz que Karpov se escape y se dé por desaparecido o que finja su muerte, para después, al cabo de los meses o los años, reaparecer como nuevo señor del crimen y clamando venganza contra los PJs.

## **Algunas Anotaciones**

- Si logran desactivar la batería o hundir los misiles en el mar o quitar el contenido biológico y químico. Bladec luchará a muerte contra ellos. Esta pelea debe de ser épica y grandiosa, que no solo sea a tiros si no también con armas improvisadas y con sus mejores movimientos de kung fu, estilo del cual los tres villanos son además maestros. Mientras los soldados de la Guardia Nacional luchan contra los terroristas.

- Sobre los esbirros, en la primera parte de la aventura es recomendable usar figurantes armados con fusiles AK 47 y AK 74 (fusiles de asalto), debido a que Bladec ha sacrificado la morralla para salvar la élite. Posteriormente usa a sus tropas de élite, menos en el atentado contra el letrado de Hollywood. Estos van equipados con UZI y MP5 (subfusiles), Escopetas Remington o con dos pistolas ligeras Beretta M9.



## **Dossier entregado a los PJS**

**Operación:** Matar al Dragón

**Objetivo:** Maverick “Dragón” Bladec .

**Nacionalidad:** Desconocida.

**Afiliación:** Independiente.

**Ocupación:** Mercenario reconvertido en señor de la droga.

**Edad:** En torno a los cincuenta.

Desde hace varios años, el señor Bladec se ha perfilado como uno de los líderes más indiscutibles del submundo criminal. Hace 5 años se hizo por la fuerza y debido a su carisma con el control del tráfico de droga en el sudeste asiático. Tras años de duro esfuerzo e investigación hemos localizado su principal centro de producción y distribución de heroína y vamos a destruirlo.

- Capturar vivo o muerto a Bladec.
- Capturar vivo o muerto a Marcus Karpov (lugarteniente).
- Capturar vivo o muerto al general Wong (líder del ejército privado de Bladec).
- Destruir e interceptar todos los envíos y cargamentos de droga.