

MODULO 3 - SECUESTRO AÉREO

Esta partida esta inspirada en el secuestro real del avión Landshut (un Boeing 737-200 de la Lufthansa) que ocurrió el 13 de octubre de 1977. Si lo consultas podrás ver muchas similitudes con lo descrito aquí.

El vuelo JA-737 de Sidney a Tokio ha sido secuestrado por el Ejército Rojo Japonés, grupo terrorista de afiliación comunista. Y ha sido desviado hacia Ceilán ya que las autoridades Indias, la primera opción de los secuestradores, se negaron a permitirle la entrada a su territorio. Incluso les amenazaron con derribarles en el aire si entraban en su espacio aéreo. Así que el avión aterrizó en el aeropuerto de Colombo, en Ceilán, a pesar de que este país tampoco les quería aceptar pero no expresaron el énfasis destructivo de las autoridades indias en sus protestas. Así que aceptaron a regañadientes con la condición de que sólo estarían el tiempo suficiente para repostar. El avión lleva 100 pasajeros, un piloto, un copiloto y 4 azafatas.

Mientras tanto el gobierno Japonés ya ha movido ficha y ha contactado con las autoridades de Ceilán. Éstas no quieren una intervención militar en su país, al menos no una dirigida por extranjeros. Así que solo aceptan el envío de un equipo de negociación y algunos "asesores" policiales cuya función habría de limitarse a ayudar y aconsejar a la policía de Ceilán que es la que ahora lleva el caso. Japón acepta los términos pero, aparte del equipo negociador, añade como "asesores" a un equipo que pueda realizar un ataque comando si fuera necesario, es decir, los personajes de los jugadores.

Además hay un problema adicional que agrava la situación desde el punto de vista japonés. En circunstancias normales Japón sería bastante directo y no mostraría demasiada paciencia con el grupo terrorista



considerando que la culpa de la posible pérdida de vidas recae únicamente en los secuestradores. Pero en este caso hay un factor adicional: uno de los pasajeros, una niña de 13 años inscrita en el registro como Miya Hachijo (nombre falso), es miembro de la familia imperial. En concreto es una de las nietas del Emperador. Esto es un secreto absoluto. La niña ha pasado unas vacaciones normales en Australia y su verdadera identidad se ha mantenido absolutamente en secreto por deseo expreso del Emperador que quería dar a su nieta un atisbo de la vida de la gente normal. Esta circunstancia no es comunicada al equipo japonés. Tan solo lo conoce la capitana de la Guardia Imperial Amiko Kobayashi que les acompaña haciéndose pasar por una simple secretaria.

NOTA: En el juego no se menciona a la Guardia Imperial Japonesa. Este cuerpo existió hasta el final de la segunda guerra mundial. De hecho en la actualidad existe de forma civil dentro de la Agencia Nacional de Policía. Esta encargada de la protección del Emperador, su familia y las propiedades Imperiales de forma parecida al Servicio Secreto americano.

Los Personajes

Los personajes fueron integrados dentro de la Tokushu Sakusen Gun después de su buen hacer en el módulo anterior. Ahora forman uno de los comandos antiterroristas de esta organización y en concreto el escogido para esta misión: un grupo reducido de tan solo 6 comandos (los jugadores y algún pnj). Como se necesita la aprobación de las autoridades de Ceilán para realizar acciones en su territorio, de momento se embarcan hacia Colombo en un avión privado no militar con instrucciones de ponerse al servicio de las autoridades policiales de Ceilán.

En el avión también va el equipo de negociación japonés que consta de Zakuo Watanabe, un diplomático del Ministerio de asuntos exteriores con poderes limitados para negociar, Toshiro Tanaka, un inspector de la policía secreta (kempentai) experto en grupos terroristas y Amiko Kobayashi, la secretaria que actúa como traductora y que en realidad es un miembro de alto rango de la Guardia Imperial. Al mando de todos ellos está el diplomático (a menos que Amiko tome el mando ejecutando una Orden Imperial que lleva oculta).

Llegada a Ceilán

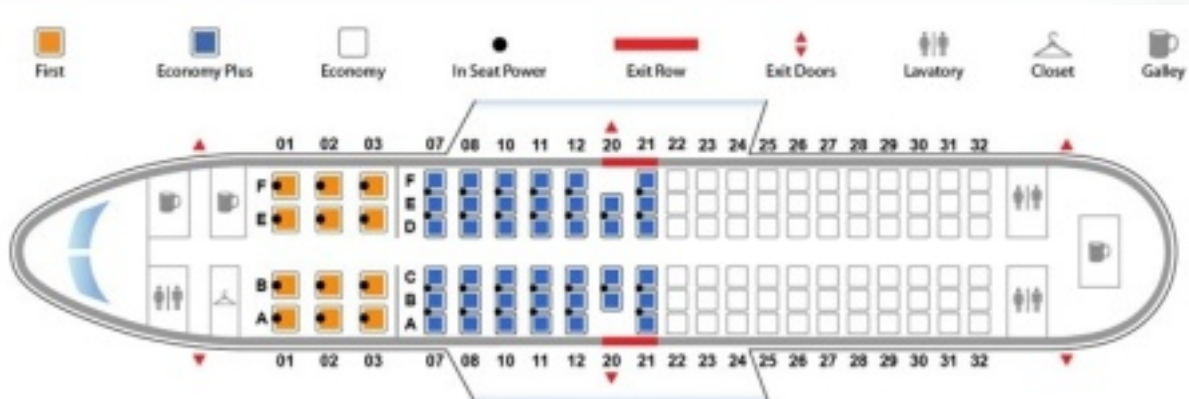
Cuando el equipo japonés llega al aeropuerto de Colombo son recibidos por una delegación del gobierno de Ceilán y de la policía de Colombo. Son tratados de forma afectuosa y conducidos a una sala VIP del aeropuerto donde se les expone la situación. El avión se encuentra en una vía secundaria, alejado del tránsito normal y rodeado a cierta distancia por efectivos de la policía. No están seguros del número de secuestradores pero se calcula que son entre 3 y 6. Han establecido contacto con su líder o portavoz mediante la radio del avión y éste les han expuesto sus peticiones. Lo que reclaman para dejar ir a los pasajeros y entregarse es que se liberen a los cuatro líderes de su organización que están encarcelados en Japón. Les comentan que también han pedido suministros: comida y bebida para los pasajeros y combustible para el avión que les han sido entregados en señal de buena voluntad a cambio de que no se maltrate ni hiera a ningún secuestrado. El diplomático japonés expresa su disconformidad con estos preacuerdos pero nada puede hacer. Lo hecho esta hecho.

Lo que no les dicen y ocultan bajo una fachada de amabilidad y cortesía es que



están intentando que los terroristas abandonen su aeropuerto. Cuando el equipo japonés llega la cosa prácticamente esta acordada así que en medio de la conversación llega un policía con la noticia de que el avión secuestrado esta emprendiendo el vuelo. De hecho ha pedido un camino de despegue y la torre de control se lo ha facilitado para "evitar males mayores".

Las autoridades de Ceilán intentan congraciarse con los japoneses y ponen a su disposición cuanto les pidan. Pueden seguir la ruta del avión con el sistema de radares del aeropuerto. Evidentemente también pueden intentar seguirlo con los satélites espía japoneses en órbita pero esto no es tan fácil como parece. Las nubes pueden ocultar el avión y, además, un objeto con su velocidad no es fácilmente localizable de forma visual. Los sistemas de radares de los países cercanos sí pueden seguir su ruta a menos que se aleje de las zonas que abarcan, por ejemplo adentrándose en el





mar. Otra posibilidad es enviar cazas en su persecución pero ninguno de los países cercanos esta dispuesto ha hacerlo.

También se puede despegar con el avión en que han venido para seguirlos a distancia con los datos de su posición. Eso es decisión de los jugadores pero no podrán iniciar la persecución hasta dos horas después de que ellos hayan despegado por razones técnicas y logísticas.

La ruta inicial del avión es en dirección oeste, adentrándose en el mar Índico hacia África. Es posible seguirlo mediante radares hasta que se aleja de las costas continentales y se pierde la cobertura. El sistema de satélites japoneses hace lo que puede y recibe la ayuda de los alemanes pero la cosa es difícil. Durante varios minutos se pierde la localización del avión aunque afortunadamente éste parece seguir una línea recta y no hay problema en volver a localizarlo más tarde. Al final su destino esta claro: el aeropuerto de Aden Adde, en Mogadiscio, Somalia.

Nueva Parada: Mogadiscio

La situación en Somalia no viene descrita en el manual de Walküre. Aquí yo

he asumido que la cosa es parecida a la actual con algunas diferencias debido al cambio histórico. En nuestra Somalia de ficción hay una guerra civil entre las fuerzas pro-occidentales (en concreto pro italianas) que forman el Estado Federal de Somalia y que es la fuerza que controla la mayor parte del país, y las fuerzas del Emirato Islámico de Somalia (Al-Shabbaab). Es algo parecido a la situación real actual con la diferencia de que Etiopía, bajo control Italiano, es aliada del Estado Federal y no ha existido una guerra anterior contra ella. Los terroristas han elegido este país porque son aliados de la guerrilla islámica y piensan que con su presencia podrían forzar una acción de la misma contra las autoridades locales en la zona del aeropuerto y así unirse a ellos ocultándose en sus fortalezas del interior del país. Adquirirían una posición de fuerza para negociar contra los japoneses que difícilmente podrían hacer nada contra ellos.

Las autoridades del Estado Federal Somalí, como amigos y aliados de Italia, lo son también de Japón. Así que desde el primer momento están dispuestos a colaborar con ellos de forma sincera. Tan solo requieren que las operaciones se hagan en conjunto con las fuerzas policiales del

estado Federal. Y que, aunque sólo sea de forma nominal, la jefatura de las operaciones policiales recaiga en el Comisario Kwame Makeda, que es el encargado de la seguridad en el distrito del aeropuerto.

El avión secuestrado llega al aeropuerto de Aden Adde a las 18:00 horas. Al cabo de 2 horas como muy pronto llega el avión de los jugadores. Durante esas dos horas las autoridades federales han movilizado una pequeña unidad del ejército, un batallón que estaba acuartelado en la ciudad, para proteger el aeropuerto de un posible ataque guerrillero y han enviado los efectivos de la policía local, unos veinte hombres, al mando del comisario Makeda. Cuando lleguen serán recibidos por el comisario que les pondrá al tanto de las novedades: El avión secuestrado se encuentra al final de la pista de aterrizaje. Cerca de la costa (ver foto). Hay un batallón del ejército federal apostado en los límites del aeropuerto. Los vuelos no han sido eliminados del todo pero sí reducidos redirigiendo el tránsito al aeropuerto K50, a unos 50 Km al oeste de Mogadiscio. Han colocado puestos de vigilancia con algunos instrumentos de observación a distancia que les han permitido acotar el número de secuestradores a cuatro. Se ha establecido contacto con su líder que ha vuelto a exigir la liberación de sus cuatro líderes. Además han pedido que se reposte el avión y se les envíen suministros de comida y bebida. En opinión del comisario este hombre está perdiendo los nervios y la situación se está volviendo volátil a medida que pasa el tiempo con el riesgo de que se ejecute a algún pasajero.

Evolución de la Situación

Si los personajes llegan en el plazo de 2-4 horas aún no se ha accedido a ninguna petición. El líder de los terroristas ejecuta al piloto a las 3 horas de haber aterrizado y amenaza con ejecutar a un pasajero por cada hora que pase sin que se cumplan sus exigencias. Al cabo de 4 horas, antes de que se ejecute al primer pasajero, se accede a la petición de suministros pero no la de repostar y el líder alarga el plazo para ejecutar un pasajero 1 hora más. A partir de allí va ejecutando a 1 por hora si no se accede a sus peticiones. Por la forma de hablar del líder se puede deducir que va



enloqueciendo gradualmente.

Las acciones de los personajes no jugadores dependen de su idiosincrasia. A continuación doy unas guías para su interpretación:

- Terroristas (plantilla de Terrorista): Son cuatro y están altamente fanatizados. Su líder además tiene tendencias hacia la locura que aumentan con la tensión a la que está sometido. Para saber cómo evoluciona la cosa podemos gestionarlo a partir del "nivel de tensión": En principio, cuando el avión secuestrado aterriza en el aeropuerto de Aden Adde, es igual a 2 y sube 1 punto por hora transcurrida. Si llega a 10 el líder entra en un frenesí salvaje y mata a todos los pasajeros. Lo cual significa que al cabo de 8 horas después de haber aterrizado esto sucederá a menos que se baje el nivel de algún modo. Además, si la tensión es mayor de 5 se ejecuta un pasajero por hora a menos que se llegue a un acuerdo. Si uno de los pasajeros es ejecutado tira un D100. Con un 00 se ejecuta a la nieta del Emperador.
- Watanabe (plantilla de diplomático): Es el jefe del grupo. Intenta dialogar con los secuestradores pero no puede acceder a sus principales peticiones, la liberación de los líderes terroristas, ya que ello está fuera de su alcance. Tampoco está de acuerdo con una intervención militar aunque los personajes pueden intentar convencerle. Puede intentar bajar la tensión accediendo a pequeñas cosas u ofreciendo alguna ventaja (poner en contacto a los terroristas con alguno de sus líderes encarcelados, poder ver la televisión en el avión, etc). Para saber si la negociación funciona Watanabe ha de pasar una tirada. Su nivel negociador es 3 y para conseguir bajar el nivel de tensión ha de conseguir relajar al líder terrorista. Para ello la dificultad es 7 más el nivel de



tensión en el momento de la tirada. Sólo se puede hacer una tirada por hora. Si se ha ofrecido alguna cosa aceptable se puede sumar 1 a la tirada.

- Inspector Tanaka (plantilla de Detective+Policía): Su única preocupación es que los terroristas no escapen. No le importan los pasajeros y estará a favor de cualquier intervención militar, aunque sea volando el avión. Pero no está al mando y aceptará la autoridad de Watanabe. Puede proveer de información de los terroristas y de su forma de actuar. De hecho avisará de que lo más seguro es que al final maten a los pasajeros de todos modos.
- Comisario Makeda (plantilla de Detective+Soldado): Su intención es ayudar al equipo japonés en lo que pueda. Es consciente que los hombres a su cargo no son especialistas en ataques tipo comando así que accederá a cualquier sugerencia del grupo de los jugadores (a menos de que sea algo claramente absurdo)
- Amiko Kobayashi (plantilla de las Fuerzas Especiales Japonesas pero con Agilidad, Vigor y Voluntad a 3): Actuará de forma servil y sumisa realizando sus funciones de traductora de forma impecable. Pero si ve que la situación va a desembocar en desastre tomará las riendas del asunto. Si el nivel de tensión llega a 9 se dirigirá a Watanabe y enseñando una Orden Imperial (un rollo de pergamino especial) exclamará en voz alta y potente que por orden directa del Emperador ella, capitán de la Guardia Imperial, toma el mando a partir de ahora. Acto seguido ordenará que se efectúe un intento de rescate de los pasajeros. Ella participará en el ataque (intentará por todos los medios salvar la

vida de la nieta del Emperador).

- Guerrilleros (plantilla de guerrilleros): Un grupo guerrillero del Estado islámico inicia un ataque hacia las 24:00 horas. Tienen lanzamisiles así que el despegue de aviones es peligroso. Los combates se alargan durante toda la noche hasta que a las 06:00 de la mañana aparece un regimiento del Estado Federal que ahuyenta a los atacantes.

Posibles Finales

El mejor final posible es que todos los pasajeros sean rescatados indemnes. No importa si los terroristas son capturados vivos o muertos. En este caso los personajes recibirán una mención especial de sus superiores. Si Amiko ha tenido que actuar también recibirán el agradecimiento personal del Emperador.

Si los pasajeros son rescatados pero hay alguna víctima que no sea la nieta del Emperador la cosa también se considera exitosa aunque no reciben la mención especial de sus superiores. Si Amiko ha tenido que actuar recibirán el agradecimiento personal del Emperador.

Si la nieta del Emperador muere, Amiko cometerá seppuku. Puede pedir la ayuda de alguno de los personajes que haya actuado con valentía.

Si un número grande de pasajeros, más de 10, muere. Recibirán una reprimenda de sus superiores.

