TULIPANES EN EL POLO NORTE

Leandro Martínez Peñas



ALEA JACTA EST

Alea Jacta Est: Tulipanes en el Polo Norte.

Autor: Leandro Martínez Peñas y Manuela Fernández.
Edición: Leandro Martínez Peñas y Manuela Fernández.
Diseño de portada: María Ángeles Pereira.

Edita: Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones.
Noviembre, 2026.

ÍNDICE

ÍNDICE 3
ANTES DE QUE RUEDEN LOS DADOS 5
CAPÍTULO I: LONDRES Y EL MAR DEL NORTE ...7
1.- Europa oscura 7
2.- La misión 11
3.- El desembarco y la playa 15
CAPÍTULO II: ÉRASE UNA VEZ EN LOS PAÍSES BAJOS 19
1.- La carretera 19
2.- El contacto de Leiden.....23
3.- El profesor.....27
4.- El Fantasma de Alba 30
5.- La radio 36
a) Leo Renevelt 36
b) La casa segura 37
c) La emisión.....39
6.- El seminario de Haaren.....45
APÉNDICE I: LA OPERACIÓN POLO NORTE 51
APÉNDICE II: RECORTABLE PARA "TRIANGULAR" POSICIÓN DE LA EMISIÓN DEL SOE 61

APÉNDICE III: PERSONAJES JUGADORES PREGENERADOS 63
a) Annika Bruijk 64
b) Mathilda Kurlingen: 65
c) Lisselotte Sachs: 66
d) Inge van Aerle 67
APÉNDICE IV: MENSAJE EN MORSE 69
LICENCIA DE USO 71

ANTES DE QUE RUEDEN LOS DADOS

En *Tulipanes en el Polo Norte*, los jugadores se ponen en la piel de agentes aliadas enviadas a los Países Bajos ocupados durante la Segunda Guerra Mundial para cumplir con una importante misión.

> El trasfondo histórico de la misma podrás encontrarlo en el Apéndice I.

La aventura ha sido diseñada para ser jugada con las reglas básicas del sistema *Alea Jacta Est*, contenidas en *Alea Jacta Est: Rubicón*.

Al igual que el propio reglamento de *AJE: Rubicón*, esta aventura ha sido pensada, diseñada, probada y escrita para que resulte accesible de jugar y dirigir para quienes dan sus primeros pasos en el mundo del rol. Se ha testeado con tres grupos diferentes de jóvenes de entre diecisiete y diecinueve años, y los sucesivos cambios y ajustes en la misma han ido en esa dirección: que resultara cómoda tanto para jugadoras como para directores noveles.

Ese enfoque ha supuesto tomar ciertas decisiones de diseño, y las decisiones implican sacrificios. La aventura, tal y como se plantea, tiene una marcada linealidad, recurre a arquetipos y escenas

del cine bélico, su construcción narrativa es clásica y sencilla, etc. Por poner un ejemplo: la aventura comenzaba con un prólogo en Londres, en el que las protagonistas eran llevadas a la mansión londinense donde residía la reina Guillermina, quien les pedía en persona que aceptaran la misión que, a continuación les iba a ser propuesta. Sin embargo, el prólogo se ha eliminado en favor de comenzar *in media res*, evitándole a la Directora de Juego alguna que otra posible complicación narrativa.

En todo caso, creemos que las jugadoras o Director de Juego veteranos no tendrán problema para encontrar suficientes hilos de los que tirar si quieren llevar la aventura a escenarios y derroteros más complejos y a su gusto.

CAPÍTULO I:

LONDRES Y EL MAR DEL NORTE

1.- Europa oscura

Europa, tiempo de la oscuridad…

La mayor parte del Viejo Continente se encuentra bajo la ocupación nazi. En el este, las fuerzas alemanas han llegado hasta la misma a orilla del Volga. En el oeste, solo Reino Unido sigue en pie de guerra contra las fuerzas de la Wehrmacht: Dinamarca, Noruega, Países Bajos, Bélgica y Francia fueron ocupadas durante la campaña relámpago de la primavera de 1940.

En Países Bajos, el ataque alemán violó la neutralidad del país el 10 de mayo de 1940, con apoyo del *Nationaal-Socialistische Beweging in Nederland*, el NSB, el partido nazi neerlandés. El salvaje bombardeo de Róterdam el día 14, con más de novecientas víctimas mortales, convenció al general Winkelman de la necesidad de capitular para evitar nuevas matanzas, que solo servirían para volver más sangrienta la inevitable derrota. Con el fin de los últimos combates en Zelanda el 17 de mayo de 1940, tras la evacuación a Francia y Reino Unido de parte de las fuerzas neerlandesas y de las unidades galas que habían acudido en auxilio del país, Países Bajos quedó ocupado Alemania. La reina Guillermina y una parte importante del gobierno, negándose a capitular frente al invasor, también se ha exiliado a Londres, igual que los gobiernos de países ocupados, como el polaco o el checo.



- El centro de Róterdam tras el bombardeo alemán-

También fue en Londres donde se refugiaron nuestras protagonistas. Todas ellas son mujeres neerlandesas que huyeron de la ocupación alemana o a las que la guerra sorprendió en Londres. Aquí tienes un breve listado con sus correspondientes conceptos:

- Annika: actriz de teatro, de simpatías comunistas y que incluso intentó ir a la guerra de España como enfermera.

- Mathilda: campeona de natación. Enamorada en secreto de su entrenador, un hombre casado.

- Lisselotte: estudiante de doctorado en matemáticas de origen judío.

- Inge van Aerle: baronesa, viuda de un oficial del alto rango del ejército neerlandés fallecido antes de la guerra.

> La aventura puede jugarse con cualquier número de personajes. Si ninguno de los personajes (PJ) prediseñados es de vuestro agrado, pueden generarse otros que os resulten más atractivos, con el único requisito de que sea coherente con el trasfondo de la aventura.

Fueron a Londres, sí… Pero ya no están en Londres.

Estas mujeres, que hasta ahora no se conocían entre sí, están en mitad del mar del Norte, empapadas, ateridas y asustadas sobre la cubierta de un viejo pesquero, *El Taciturno*, cuyo casco no deja de crujir y murmurar frente al oleaje, como si quisiera hacer honor a su nombre. La noche es negra y sin estrellas, y los rociones de espuma blanca rematando las olas son la única claridad contra la oscuridad del mar.

El patrón y único tripulante hoy del pesquero llama a gritos la atención de las protagonistas. Aguzando la vista, puede distinguirse una lejana línea más oscura que la propia noche, una presencia inmóvil y sólida en contraste con la inquieta y quebradiza pátina de olas que zarandea a *El Taciturno*. Será entonces cuando, por gestos, el comandante Nileman -la otra persona que acompaña a las protagonistas- indicará a las mujeres que se reúnan con él bajo cubierta, en el reducido espacio del camarote del capitán.

Ha llegado el momento. Por fin, los personajes van a descubrir cuál es la peligrosa misión para la que se han prestado voluntarias. El llamamiento que, a través de Nileman, la misma reina Guillermina, que Dios guarde, les ha hecho llegar y al que ellas han dado una respuesta afirmativa. A pocos kilómetros de la costa del continente ocupado, por fin sabrán lo que les aguarda.



- Fotografía oficial de la reina Guillermina en el exilio, en 1942-

Comenzar la partida a pocos kilómetros de la costa lanza a las protagonistas de lleno a la aventura y evita a la Directora de Juego con poca experiencia una de las preguntas que con más frecuenta inquietan a los Directores noveles: qué pasa si mis jugadores rechazan la llamada a la aventura.

2.- La misión

Nileman ofrecerá a las PJ las siguientes explicaciones:

- Desde que comenzó la guerra, el gobierno neerlandés en el exilio ha contribuido al esfuerzo bélico aliado poniendo sus recursos al servicio de los británicos. Estos, a través del SOE -Special Operations Executive-, ayudan y fomentan la resistencia contra los nazis en la Europa ocupada.

- La Sección N (por *Netherlands*) del SOE se ocupa de Países Bajos. Ha reclutado a los oficiales neerlandeses más brillantes y los ha entrenado para realizar misiones de sabotaje y espionaje tras las líneas enemigas en el territorio ocupado.

- Toda la operación está bajo control británico. Es el SOE quien entrena, planea y controla a los agentes, aunque estos sean neerlandeses. Los británicos no dan demasiadas explicaciones al gobierno de Guillermina sobre sus operaciones en suelo neerlandés. "¡La tradicional soberbia británica", se quejará Nileman, con un bufido.

- Desde principios de 1942, una veintena de agentes ha sido lanzada sobre los Países Bajos por el SOE; todos ellos mantienen periódicamente contacto con Londres usando

radios. Según ha informado el SOE al gobierno de Guillermina, todo marcha sobre ruedas.

- Sin embargo, desde hace algún tiempo, el círculo más cercano a la reina ha detectado indicios preocupantes: las informaciones que les traen los refugiados neerlandeses que llegan a Londres no concuerdan con lo que les cuenta el SOE; la RAF está preocupada por el alto número de aviones que son derribados en las misiones de infiltración de agentes en Países Bajos y hay rumores de que muchos de los supuestos miembros de la resistencia holandesa son, en realidad, informantes a sueldo de la Gestapo.

- El gobierno neerlandés ha trasladado estas preocupaciones al propio SOE, pero este ha rechazado sus comentarios calificándolos de pamplinas, paparruchas y delirios paranoicos. Para el SOE, todo marcha sobre ruedas en sus redes clandestinas en Países Bajos.

Explicado esto, Nilesen planteará a los PJ su misión: el gobierno neerlandés en Londres quiere hacer su propia evaluación de lo que ocurre en Países Bajos y ha decidido enviar a sus propios agentes a la Europa ocupada, a espaldas del SOE. Sin embargo, Nilesen afronta un grave problema: todos los hombres a los que se podría encomendar esta misión o bien ya han sido enviados a Países Bajos previamente o están combatiendo en unidades británicas en primera línea, por lo que no se puede disponer de ellos sin alertar a los británicos, causando sin duda un incidente político que la reina Guillermina no puede permitirse. Así pues, Nilesen está improvisando con lo que buenamente tiene a mano: nuestras PJ.

La Operación Tulipán, como Nilesen la ha bautizado, se desarrollará de la siguiente manera:

- Desde *El Taciturno*, el equipo desembarcará de madrugada en las inmediaciones de la ciudad holandesa de Leiden, a dónde debería llegar a primera hora de la mañana.

- En Leiden deberán contactar con el profesor Rudolph Cleveringa, docente de la Universidad de Leiden. Recientemente ha estado un tiempo preso por los alemanes por su oposición a las políticas antisemitas, y aunque no forma parte de las redes clandestinas, muy posiblemente pueda poner en contacto a las PJ con ellas.

- A través del contacto que se supone facilitará Cleveringa, el equipo deberá localizar a agentes del SOE en la zona y averiguar si ocurre algo preocupante, tras lo cual serán evacuados de vuelta a Londres.

Nilesen entregará a cada miembro del equipo una pistola FN 1910 del calibre .32 (Daño +2) con dos cargadores de munición -uno en el arma y uno de repuesto- con siete proyectiles cada uno.

> Se trata del mismo modelo que utilizó Gavril Princip para asesinar en 1914 al archiduque Francisco Fernando de Austria y a su esposa Sofia Chotek y por Paul Gorgulov en 1932 para dar muerte al primer ministro francés Paul Doumer.

Cada agente también recibirá un pequeño número de billetes de florines holandeses (el equivalente a 100 euros actuales) para acometer pequeños gastos que surjan durante la operación.



Por último, cada personaje recibirá un juego de documentos falsos, buenos pero no infalibles, que respalda una breve leyenda personal, es decir, una historia falsa sobre quién es la agente que contar cuando sea necesario. Las agentes deben memorizar la leyenda: pide una tirada de Inteligencia a cada agente. Según el resultado, recibirán un modificador a las tiradas futuras relacionadas con la verosimilitud de su tapadera (+1, 0, -1 respectivamente, según la tirada sea un Éxito, un Éxito Parcial o un Fracaso).

Mientras preparan su reducido equipo, las improvisadas agentes dispondrán de unos minutos para conversar: este es un buen momento para que cada jugador presente a su PJ al resto. Si surge de forma orgánica, como una charla entre los personajes, estupendo; si no es así, no tengas inconveniente en pedir que cada una ponga en común con el resto la parte de su biografía que desee compartir con sus compañeras de viaje.

3.- El desembarco y la playa

Un par de horas antes del amanecer, las luces de Leiden por fin destellan en la distancia. Llega el momento de abandonar el viejo *Taciturno*, a bordo de un bote neumático en el que apenas caben las PJ, con el que deberán llegar a una pequeña cala poco vigilada por los alemanes, a unos 10 kilómetros al sur de la ciudad.

Dependiendo de tu ánimo de poner las cosas difíciles -perdón, emocionantes-, podrías pedir tiradas por algunas de estas acciones:

- Descender al bote: con la mar picada y la pequeña embarcación de goma golpeando y separándose del casco del *Taciturno* de forma alternativa, descolgarse por la borda del pesquero puede no ser fácil. Puedes pedir una tirada de Agilidad Normal (+0) a tus jugadoras, con posibles resultados para el fallo como un chapuzón en caso de Fracaso completo (podrías adquirir el Estado Aterida o Empapada) o la pérdida, por caída al agua, de alguno de los objetos que llevan consigo.

- Orientarse hacia la playa: quizá quieras hacer descender una espesa bruma que obligue a los jugadores a realizar una tirada para orientarse de forma correcta, utilizando para ello Inteligencia, con dificultad Fácil (+1).

- Sobreponerse a la marea: la playa tiene una fuerte resaca y la marea está retirándose, por lo que las agentes deberán remar con las pequeñas palas de plástico rígido de que está dotado el bote si quieren vencer la fuerza de la corriente y el picado oleaje. Puedes pedir una tirada de Fuerza o de Destreza, según prefieras o según describan las jugadoras su uso de los remos.

> En todo caso, los Fracasos en estas tiradas no deberían suponer que las protagonistas no lleguen a la playa, sino molestias o inconvenientes sobre el modo en que lo consigan: habiendo perdido alguna pieza de equipo, con algún Estado que suponga una penalización, etc.

Una vez en la playa, da ocasión a tus jugadores de que describan cómo se deshacen del bote. Enterrarlo o incluso rajarlo y hundirlo serían vías lógicas. Quizá, si no dicen nada sobre la cuestión, puedas utilizarlo más tarde para poner en alerta a las fuerzas de ocupación: "Dicen por ahí que han encontrado un bote en una playa cercana, creen que hay comandos aliados en la ciudad…".

Puedes hacer una descripción dramática del estilo a:

> "La playa está desierta, solo iluminada por la claridad de la luna y las estrellas. Tras la agotadora lucha contra las olas picadas y la corriente en el Mar del Norte, sentir la arena, empapada por la marea baja, os ofrece cierto alivio. La tranquilidad es casi ensordecedora, interrumpida solo por el susurro constante de las olas que rompen a vuestra espalda. Frente a vosotras, la carretera que lleva a Leiden se dibuja como una banda oscura y monótona a unos cien metros de distancia. Justo antes de la carretera, se recorta contra la noche la aún más oscura silueta de una granja, maciza y anónima contra el pálido horizonte holandés que comienza a clarear por el este. El aire aquí huele a tierra húmeda y, quizá, a paja y establo. Junto al muro del granero, veis apoyadas varias bicicletas, lo que os despierta melancólicos recuerdos de la vida antes de la guerra".

> Las bicicletas deberían ser una auténtica tentación para los PJ. Recuerda -y recuérdales, si ves que las jugadoras lo han olvidado- que se encuentran a diez kilómetros de la ciudad siguiendo la carretera que se extiende ante ellas.

Llegados a este punto, la mayor parte de los jugadores seguramente opte o bien por deslizarse hacia la carretera evitando la granja -ponles nerviosos haciendo ladrar a uno o varios perros dentro de la granja cuando pasen cerca- o bien acercarse con aviesas intenciones en lo que a las bicicletas se refiere.

Los ladridos del perro servirán igualmente para poner nerviosas a las aspirantes a ladronas e infundir una sensación de premura en ellas, pero también se encontrarán con que los vehículos están encadenados con un candado. Forzarlo requiere una tirada de Destreza es Normal (+0), e incluso podría resultar Fácil (+1) de romper si se utiliza algún tipo de herramienta para hacerlo, aunque esta solución será mucho más ruidosa.

> Si los personajes roban las bicicletas, quizá quieras imponerles la pérdida de un punto de Karma. Ciertamente, no se puede decir que robar el medio de transporte a una familia de humildes compatriotas sea algo especialmente glorioso.

CAPÍTULO II:

ÉRASE UNA VEZ EN LOS PAÍSES BAJOS

1.- La carretera

La carretera hacia Leiden es una franja de asfalto húmedo y oscuro que se arrastra a través de la llana campiña. El cielo, justo antes del amanecer, está teñido de un gris sucio que no promete claridad. Si los personajes se mueven en bicicleta, el único sonido es el zumbido metálico de las cadenas y el leve chirrido de los neumáticos sobre la gravilla. Si van a pie, cada pisada resuena con una claridad inquietante en el silencio del entorno rural. La carretera es expuesta, no ofrece dónde esconderse en el caso de un encuentro inesperado. La niebla de la madrugada aún se aferra a los campos bajos a ambos lados, dando a la escena un aire fantasmagórico y desolador, acorde con la atmósfera de un país ocupado.

Durante la mayor parte del trayecto la carretera estará desierta: aún es pronto y las restricciones de combustible limitan los desplazamientos al mínimo, salvo para las fuerzas de ocupación. Sin embargo, cuando hayan recorrido los primeros cinco kilómetros, pide a los jugadores que sus personajes realicen una tirada de Percepción de Dificultad Normal (+0) para ver si escuchan el ruido de los motores que se acercan a su espalda y conseguir algo de tiempo para idear algún plan de cara al encuentro que se avecina.

El silencio ha sido roto por el ronroneo bajo y creciente, inconfundible, de motores. El sonido se intensifica rápidamente, convirtiéndose en un trueno metálico que vibra en el aire frío de la mañana, hasta que a la altura de los personajes llegará un pequeño convoy alemán: un Kübelwagen Type 82 que precede a un camión en cuya caja trasera -circula con la lona retirada- viaja una sección de 30 soldados alemanes.



- Un Kübelwagen Type 82, en este caso fotografiado en Francia en 1944-

Al volante del coche se encuentra un soldado raso, pero en el asiento del copiloto está el *hauptman* -capitán- Karl Werner, luciendo el uniforme negro de la Gestapo. Werner es el prototipo de oficial ario: unos treinta años, rubio de ojos claros, atractivo -seductor, incluso-, cortés, educado. Como Directora de Juego, contémplalo como tu mejor baza para crear un villano memorable: alguien en que la cortesía y la amabilidad son una fina capa bajo la

cuál puede intuirse el deslizarse de algo aterrador. Cuando aparezca en escena, explota el contraste entre su forma de comportarse, en apariencia cordial, con la amenaza latente enterrada en él.

> Imagina a Werner como el carácter y comportamiento del Hans Landa de *Malditos bastardos* con la apariencia de un Matt Damon en uniforme nazi.

Si, de alguna manera, las agentes logran evitar ser vistas, asegúrate de describir a Werner de una forma que se fije en la memoria de los jugadores. Es el tipo de sombra que debería planear sobre la aventura. Puedes hacer que algún PNJ hable de él a los personajes, por ejemplo, conviértelo en una amenaza acechante aún cuando -sobre todo cuando- no se encuentre en escena.

Si, por el contrario, acabaran dentro del haz de los focos del coche, Werner interactuará de inmediato con las mujeres, guiado por un lado por su gusto por la compañía femenina y por otro por el estado de sospecha permanente que le ha convertido en uno de los hombres más temidos de la Gestapo en los Países Bajos. Podría abrir la conversación con algo tipo:

- ¡Buenos días, señoritas! ¿A dónde se dirigen tan temprano? A Leiden, supongo, si vienen del norte. Les ofrezco llevarlas, estarán más seguras en nuestra compañía y llegarán más rápido su destino.

Werner será insistente, y una negativa demasiado reiterada de las agentes despertará sus sospechas. Si convence a las PJ de que suban al coche, ordenará al conductor que vaya al camión y él mismo tomará el volante.

Durante la escena resultante, puedes interpretar a Werner con todos o algunos de estos rasgos:

- Voz suave y correcta, pero mirada inquisitiva.

- Sensación inquietante de tensión contenida. Puedes hacer, por ejemplo, que pese a su impecable uniforme y su pulcro afeitado y corte de pelo, una tirada de Percepción revele unas uñas mordidas, u otro indicio de que Werner es un muelle a punto de saltar.

- Cuando sonríe, lo hace solo con los labios.

- Hablará sobre todo con quien ocupe el asiento del copiloto, pero no dejará de observar por el retrovisor al resto.

- Su conversación parece banal, pero cada pregunta parece encerrar una trampa, causando la sensación de que una respuesta errónea podría torcer la situación.

Puedes resolver esta situación de forma completamente narrativa, pero si necesitas apoyo mecánico pide a tus jugadores tiradas de Astucia para determinar en qué medida logran engañar a Werner con sus explicaciones, algo que es Difícil (-1).

Aunque una solución mecánica es posible, la escena está concebida para ser gestionada de forma narrativa, y dejar en el aire hasta qué punto el oficial de la Gestapo se ha tragado los cuentos de los personajes o si, por el contrario, han despertado un interés no deseado en el oficial.

> Por otra parte, la presencia del camión cargado de soldados a espaldas del coche debería ser suficiente para disuadir a los personajes de buscar una solución violenta al encuentro con Werner.

Salvo que el encuentro haya sido un auténtico desastre para los PJ que obligue al alemán a un curso de acción más firme, una vez en Leiden Werner dejará marchar a las PJ tan pronto como estas lo soliciten. Por mucho interés personal o profesional que hayan despertado en Werner, este tiene asuntos urgentes que atender y órdenes que cumplir en la ciudad.

2.- El contacto de Leiden

Leiden, atravesada por canales y con sus viejas calles y puentes junto al mar del Norte, vive bajo la sombra de la ocupación alemana. En sus calles se ha instalado una premura constante, las miradas inquietas, la ausencia de risas y ruidos. El objetivo de las PJ en ella es contactar con el profesor Rudolph Cleveringa, de quien en Londres están convencidos de que podrá poner en contacto a los personajes con la resistencia neerlandesa.

Es posible que mientras tratan de organizar un plan de actuación, los personajes entren en una cafetería, traten de comprar en una panadería o afronten algún tipo de gasto menor. Ese puede ser el detonante para que les pongas en una situación comprometida: al ir a abonar sus gastos se darán cuenta -ellos o los tenderos, panaderas, kiosqueros, etc.- de que los billetes neerlandeses que les han facilitado en Londres no son válidos: las autoridades de ocupación han emitido nueva moneda, precisamente para detectar a quienes traten de infiltrarse desde Reino Unido.

Por increíble que pueda resultar, este desliz fue real: el SOE envió a varios de sus agentes a tierras neerlandesas provistos de un dinero que ya no era de curso legal en el territorio ocupado.

Cleveringa es profesor de Derecho Civil y Mercantil en la Universidad de Leiden, pero el 26 de noviembre de 1940, meses después de la ocupación de la ciudad, dirigió a la comunidad universitaria un discurso oponiéndose al cese y la separación de los profesores judíos. Cuando al día siguiente la Gestapo fue a buscar al profesor a su vivienda, lo encontró esperándoles en el vestíbulo con la maleta hecha. Cleveringa pasó ocho meses en la prisión de Scheveningen, hasta ser puesto en libertad en el verano de 1941. Desde entonces permanece en su casa, en compañía de su esposa.

Por suerte para la especie humana, el personaje de Rudolph Cleveringa es real. En 1944 volvió a ser encarcelado, esta vez en el campo de concentración de Kamp Vught, donde permanecería durante ocho meses. Tras la guerra, el profesor reanudó sus labores docentes en la Universidad de Leiden.

Aunque la Universidad de Leiden ha dado cuatro Premios Nobel y otros trece ganadores del Nobel mantuvieron diversos vínculos -incluyendo a Einstein y Fermi-, Rudolph Cleveringa fue elegido en 2004 como la persona más importante que había pasado por la universidad.

En Londres creen que durante su cautiverio en Scheveningen, un centro de detención al que se apoda Hotel Orange por el gran número de resistentes presos entre sus muros, el profesor seguramente haya entrado en contacto con las redes clandestina, por lo que podrá orientar a los personajes para entrar en contacto con la resistencia y descubrir que está ocurriendo con las redes del SOE en los Países Bajos.



-Rudolph Cleveringa en 1949-

Dado que la universidad fue clausurada por los ocupantes cuando los estudiantes iniciaron una huelga para protestar por la detención de su profesor, la manera más directa de contactar con Cleveringa será acudir a su casa. Según la información de Londres, esta se encuentra en las inmediaciones de la Hooglandse Kerk, una iglesia consagrada a San Pancras, en una casa de una sola planta ubicada en lo que antaño fuera el beguinato de San Pancras: un laberinto de calles estrechas y empedradas, donde el único vehículo que circula es alguna bicicleta ocasional y el silencio y la tranquilidad reinan la mayor parte del tiempo, resultando fácil sentir que se entra en un fragmento de la Edad Media congelado al margen del ruido y la furia que campan a sus anchas por el mundo.

Los beguinatos eran comunidades en las que residían mujeres -en muchos casos, viudas- que, sin haber profesado órdenes religiosas, querían apartarse de la vida ordinaria y dedicar su tiempo a la oración, la meditación y la caridad. Por lo general se ubicaban en entornos urbanos, como conjuntos de edificios en una misma calle o dispuestos en torno a un patio central. En Leiden llegó a haber cuatro: Agnatien, San Pancras, Faly y Pieter Simonsz. De los cuatro, solo sobrevive, a día de hoy, una parte del de San Pancras y parte del de Faly, en cuyos edificios se ubica el Museo Nacional de Antigüedades.

Y, hablando de beguinatos, Rebeca Pérez Calderín escribió una extraordinaria aventura de rol ambientada en un beguinato francés: *El secreto del laurel*.

Llegar hasta el profesor planteará un desafío a las PJ: si bien la Gestapo y las fuerzas alemanas no le vigilan directamente, se haya bajo una no muy discreta vigilancia a cargo de jóvenes estudiantes del NSB y bajo la de -esta sí más discreta-, una vecina del profesor, una viuda de edad tan avanzada como arraigado en su pensamiento está el antisemitismo. Darse cuenta de que la pareja de jóvenes que fuman un cigarro en una esquina de la calle lucen brazaletes con los colores rojo, amarillo y negro del NSB y parecen más pendientes de lo normal de la casa del profesor puede requerir una tirada de Percepción Normal (+0); atisbar el movimiento tras las cortinas de la casa ubicada frente a la del profesor puede ser Difícil (-1).



- Logo del partido nazi neerlandés NSB-

3.- El profesor

El peso del profesor Cleveringa en la narración oscilará según la inclinación de los jugadores a aprovechar las concesiones a la narratividad que ofrece la aventura, pudiendo ocupar un buen tiempo la charla de los PJ con el profesor y su esposa Hiltje, o bien siendo un interludio que puede gestionarse con una elipsis, limitándose la

Directora de Juego a trasladar la información necesaria para que la aventura fluya: dónde y cuándo será la cita con el contacto de la resistencia. Veamos sucintamente ambas posibilidades.

En un principio, el profesor será reacio a contactar con las redes clandestinas, sabiendo que los ojos del ocupante y sus lacayos están puestos en él y tras sus ocho meses en una celda de Scheveringen. No obstante, las PJ deberían poder convencerle: haz que los jugadores interpreten esos esfuerzos, exponiendo sus razones, sus argumentos, etc.

> Si las PJ no lo lograran, recurre a la esposa de Rudolph: Hiltje increpará a su marido y lo avergonzará, obligándole a colaborar. Que la buena mujer saque las castañas del fuego a las jugadoras debería costarle un punto de Karma a cada PJ.

El profesor terminará por retirarse a su despacho para hacer unas llamadas y ver qué puede conseguir. Las PJ podrán charlar entonces un poco con su mujer. Hiltje es una mujer amable y de inteligencia afilada. Se interesará por las agentes, insistirá en servirles té y deslizará en la conversación algunos datos interesantes:

- Quien interrogó a Rudolph cuando lo detuvieron fue el capitán Werner, de la Gestapo. No le puso la mano encima ~~y~~, pero sus métodos de presión psicológica hirieron profundamente al profesor. Si no lo identifican por el nombre, Hiltje describirá a Werner de forma que las PJ lo asocien con el oficial de la Gestapo al que vieron en la carretera.

- Las redes clandestinas neerlandesas están plagadas de informantes a sueldo del Abwerh -el servicio de inteligencia militar alemán- y de la Gestapo.

- En marzo hubo una gran redada en Leiden, en la que las autoridades alemanas detuvieron a todos los judíos que no habían huido de la ciudad o que no se habían ocultado. La descripción de este suceso serviría para recordar a los personajes la naturaleza absoluta del mal contra el que luchan.

Históricamente, la redada alemana contra la población judía de Leiden tuvo lugar el 17 de marzo de 1943. Alrededor de 270 de las personas detenidas aquel día perderían la vida en diversos campos de exterminio nazis.

En recuerdo de aquella tragedia, hoy pueden verse en Leiden cinco esculturas que replican el tipo de maleta que se permitía llevar consigo a los detenidos. Se encuentran en la calle Zonneveldstraat nº 10, donde se encontraba la comisaría de policía desde la que se dirigió la redada; frente a la Casa de Tránsito de Israel en la calle Roodenburgerstraat; junto a la Facultad de Derecho de la Universidad de Leiden, en recuerdo de la defensa que Cleveringa hizo de sus compañeros; y en las calles Herensteeg y Vliet, junto a viviendas donde se escondieron varios huidos.

Cuando regrese al salón, el profesor informará de que ha hablado con antiguos estudiantes que se mueven cerca de la clandestinidad. Un amigo de un amigo ha organizado un encuentro entre las PJ y un contacto de la resistencia: los PJ deben presentarse esta noche en el club El Fantasma de Alba, un local nocturno con música en vivo, donde alguien les contactará. No le han dado nombre ni descripción, solo una clave: Moby Dick.

4.- El Fantasma de Alba

El Fantasma de Alba se encuentra en una calle poco transitada. Es un pequeño local nocturno donde tomar unas jarras de cerveza o un vaso de algo más fuerte charlando y escuchando a la banda. Es uno de los pocos locales de copas que quedan abiertos en el Leiden ocupado, por lo que es frecuentado tanto por alemanes como por los neerlandeses que aún hacen algo de vida nocturna.

Su interior es oscuro, y la poca claridad que pudiera haber aparece velada por el humo que flota en el ambiente. Huele a bebida derramada, a tabaco agarrado a las tapicerías y a las velas de aroma dulzón que brillan en cada una de las mesas.

Hay una barra con varios grifos de cerveza y tras ella anaqueles de botellas, media docena de taburetes, otra media docena de mesas dispuestas a lo largo de las paredes y un pequeño escenario donde, cuando llegan los personajes, se apiña una pequeña banda de música, con una hermosa mujer cantando temas de Edith Piaf al micrófono.

En el suelo tras la barra, en el espacio por donde se mueve el camarero, hay una trampilla que lleva al sótano que hace las veces de almacén del local. En él hay una puerta que lleva al pie de uno de los canales. El acceso al sótano es invisible si no se da la vuelta por detrás de la barra, o no se mira por encima de esta doblando el cuerpo.

Cuando las pupilas de las PJ se adapten a la penumbra verán que todos los parroquianos que se encuentran en ese momento en el local se han vuelto hacia ellas. Entre la concurrencia, no muy abundante, destacan:

- El barman: Gerald ha sido camarero toda su vida, lo cuáal incluye escuchar mucho, preguntar poco y meterse en sus asuntos. Con una excepción: adora a Amelia Krueger, la mujer que cada noche canta en el escenario de El Fantasma de Alba.

- Un grupo de cuatro jóvenes tenientes -*Hauptsturmführer*- alemanes, bebiendo alegremente, hablando a gritos, riendo a carcajadas e incluso cantando ocasionalmente, ajenos a la hostilidad y las miradas rencorosas que su presencia levanta por doquier.

- Un bebedor solitario: en un taburete junto a la barra un hombre de pelo cano y ojos inyectados en sangre se encorva sobre una jarra de cerveza que vacía cada pocos minutos con una concentración metódica. Se llama Adrian y es maquinista de ferrocarril. No bebía apenas hasta que comenzó a conducir los convoyes que, desde Ámsterdam, trasladan judíos al campo de Amersfoort. Desde entonces, el

tiempo que no pasa dormido o trabajando lo pasa vaciando jarras de cerveza, sin atreverse a volver a casa, incapaz de hablar con su angustiada esposa o mirar a sus dos hijos.

Desde 1941 en adelante, más de 37.000 prisioneros pasaron por el campo de Amersfoort, que servía de lugar de tránsito para su redistribución hacia los campos de exterminio de Auschwitz, Sobibor y Thersienstadt.



- Vista del campo de prisioneros de Amersfoort-

- Cinco o seis jóvenes que apenas superan los veinte años se agolpan en una de las mesas más alejadas. Eran estudiantes de la universidad de Leiden y la presencia de militares alemanes en otra mesa les ha sumido en un silencio hosco, taciturno y, en una última instancia, impotente.

- En el escenario, una pequeña banda interpreta temas de Edith Piaf, con Amelia Krueger al micrófono. Amelia es una mujer en la treintena y de indudable belleza: alta, esbelta, con una melena de pelo rubio y liso y una voz grave perfecta para entonar *La Vie en Rose*. También tiene unos ojos verdes perpetuamente encendidos por su adicción a la cocaína.

Como probablemente habrás adivinado, esta escena es una referencia expresa -y homenaje- a dos secuencias cinematográficas inolvidables. La situación remite de forma directa a *Malditos bastardos* y su secuencia de la taberna. A su vez, Tarantino parece haberse inspirado en una escena de *El desafío de las águilas*, la cinta que Brian G. Hutton dirigió en 1968 a partir de la novela del mismo título escrita por Alistair McLean.

La escena está pensada para que los jugadores disfruten evocando los paralelismos entre las películas y su aventura, siendo ahora ellos los protagonistas. Si crees que ese juego referencial perjudicará la experiencia de tu mesa, modifica la escena y difumina los parecidos.

Deja que los jugadores decidan su primer movimiento. ¿Pedir bebida y ocupar una de las mesas libres? ¿Tal vez entablar conversación con alguno de los clientes o de los grupos presentes? En cualquier caso, después de que hayan pasado unos minutos, los oficiales alemanes -Jürgen, Alfred, Fritz y Wolfarth- invitarán a las PJ a su mesa para compartir unas jarras de cerveza. Serán muy insistentes, y Wolfarth, si las PJ se niegan de forma reiterada, llegará a actuar con agresividad, incluso cogiendo por el brazo a alguna de las agentes. Si la tensión escala hasta este punto, los estudiantes de la mesa del fondo intervendrán, generando lo que muy puede convertirse en una pelea entre los dos grupos.

Por el contrario, si las PJ se sientan de aparente buen grado con los alemanes, estos les colmarán de atenciones más bien patosas, dado que por sus venas corre una buena dosis de cerveza local y de arrogancia de ocupante. Mientras las PJ comparten mesa con los militares germanos, puedes introducir alguno de los siguientes elementos en la escena:

- Uno de los tenientes hace un comentario sobre el capitán Werner: le producen escalofríos sus buenos modales, sabiendo lo que hace la Gestapo con sus prisioneros.

- Uno de los jóvenes estudiantes escupe o insulta disimuladamente a una de las PJ al cruzarse con ella camino de la barra o de los servicios. Seguramente utilizará algún adjetivo desagradable y la palabra "colaboracionista". Si deseas que la escena avance, hacer que uno de los alemanes vea lo ocurrido y se inicie un altercado es una buena manera.

- Los oficiales proponen a las PJ jugar a algún tipo de juego mientras beben: en *Malditos bastardos* juegan a adivinar personajes cuyo nombre figura en una carta que cada participante sostiene sobre su frente. Si quieres utilizar este

juego, puedes usar celebridades como Agatha Christie, Charles Chaplin, Benito Mussolini o Winston Churchill.

> Si te parece más divertido para tus jugadores, opta por cualquier otro juego sencillo, o no utilices este elemento si te resulta una complicación.

Cuando lo creas oportuno, haz intervenir en la escena a Amelia Krueger. Ella es el contacto de nuestras agentes y se lo hará saber utilizando un mechero plateado con una ballena blanca grabada. La irrupción de Amelia puede ajustarse a cualquier situación: puede tomar de la mano a las PJ para sacarlas del local si estalla una riña, puede ser invitada a la mesa por uno de los oficiales, puede pedir en la barra junto a una de las agentes, o abordarla en los servicios, etc.

Amelia sacará a las PJ de El fantasma de Alba bien por la puerta principal, bien por el sótano o bien saliendo a la calle por la ventana del servicio de señoras, que da a un callejón repleto de basura y gatos. En todo caso, las conducirá hasta la orilla de un canal, donde espera un pequeño bote con un hombre al timón.

> Según cómo sea la situación en la ficción, la salida de El fantasma de Alba puede dar lugar a una pequeña persecución, con los alemanes tratando se seguir a la lancha desde tierra, o incluso abriendo fuego sobre ella desde la orilla del canal.

5.- La radio

a) Leo Renevelt

El hombre del bote es Leo Renevelt, de unos treinta y cinco años, pálido y delgado hasta parecer consumido, pese a su parloteo incesante y notable cordialidad. En seguida hará saber a las PJ que en su juventud se dejó llevar muy pronto por el mal camino, moviéndose en los círculos de la pequeña delincuencia de Ámsterdam, participando en hurtos, robos, falsificaciones y operaciones de contrabando. Para Renevelt, contará, la guerra ha sido una epifanía, una oportunidad de redención que le ha llevado a poner sus talentos al servicio de la resistencia. Por supuesto, hay quien no confía demasiado en él, dado su pasado, por lo que apenas le encomiendan misiones de más importancia que ejercer de chófer, pero lo entiende: lo único que quiere es aportar su granito de arena a la causa de la libertad de todos los neerlandeses.

O, al menos, es lo que contará.

Porque la verdad es diferente: Renevelt es un informante a sueldo de la Gestapo. La policía alemana lo capturó pasando moneda falsa y le dio a elegir entre un viaje hacia el este, hasta un campo de trabajo polaco, o infiltrarse en la clandestinidad neerlandesa para pasarles información. Leo no dudó: no siente simpatía por los nazis, tampoco la tiene por los combatientes de la resistencia. A fin de cuentas, la mayor parte de ellos le mira por encima del hombro y lo juzga por los errores de su pasado.

Aún así, la doble o triple vida que lleva Leo le está pasando factura. Apenas duerme y fuma compulsivamente. Teme caer en una redada alemana, como cualquier resistente; teme que la resistencia descubra su doble juego; teme que la Gestapo se harte de él y lo envíe de todas formas a un *lager*. Si eso pasara, ¿quién cuidaría de su madre, a la que tantos disgustos ha dado, y de sus dos gatos,

rollizos como niños de otro tiempo? ¿Quién se preocuparía de la madre de un traidor? Leo no quiere pensarlo, pero cada noche, incapaz de conciliar el sueño, lo piensa.

Durante el trayecto en bote Renevelt no hará nada que ponga en peligro a las agentes. Es paciente: si señala una casa segura de la resistencia que alberga a agentes del SOE, sus amos de la Gestapo estarán lo bastante contentos como para, quizá, dejarle en paz.

b) La casa segura

Cuando se encuentren en las inmediaciones, Amelia pedirá a Renevelt que amarre durante un instante la lancha y descenderá acompañada solo por las agentes. No sospecha de Leo, pero se rige por la necesidad de saber: si no hay razón para que Renevelt sepa a qué casa se dirigen, mejor que no lo sepa.

Su destino es un pequeño apartamento en la tercera planta de un edificio de cuatro. Amelia llamará a la puerta y, cuando un hombre fornido de abundante mostacho abra la puerta, intercambiará unas palabras de saludo. “Estas son las invitadas de que te hablé; las dejo en tus manos” dirá al hombre, y se despedirá de nuestras PJ deseándoles la mejor de las suertes. El sonido de sus tacones alejándose en el silencio de la noche resonará en la calle vacía, y la noche se tragará para siempre a Amelia Krueger.

En el apartamento viven tres personas: Paul Tiggelen, su esposa Nora -visiblemente embarazada- y el hijo de ambos, Ruud, un bebé de seis meses con propensión a llorar a pleno pulmón.

Paul es pastelero, aunque las crecientes restricciones y el racionamiento le hacen casi imposible trabajar más de un par de días a la semana, lo que, poco a poco, está sumiendo a la familia en la miseria. Se encuentran al borde del hambre y el bebé absorbe la

mayor parte de los recursos del matrimonio. Con Nora nuevamente embarazada, no saben muy bien cómo afrontarán el futuro cercano. Pese a ello, Paul es un hombre de natural alegre y optimista. Nora, más nerviosa, parece tener más los pies en el suelo y ser la parte pragmática de la pareja. Será ella, siempre cargada en brazos con su bebé, quien interrumpa la charla banal y aborde las cuestiones prácticas, dando a las PJ las siguientes informaciones:

- La radio está en el ático del edificio, un desván donde se amontonan los cachivaches de todos los vecinos. Está oculta dentro de una maleta sobre la que Nora apila viejos cómics norteamericanos y novelas baratas del Oeste ("mi colección", dirá entre orgulloso y resignado Paul).

- Los martes, a las ocho de la tarde, uno de los equipos de agentes del SOE desplegados actualmente en los Países Bajos emite en una frecuencia preacordada. Hoy es lunes, así que la próxima emisión será al día siguiente por la tarde.

- Nora escuchó la transmisión la semana pasada desde una ubicación diferente, porque una de las vecinas estaba en el trastero, de modo que hubo de coger la maleta y acarrearla hasta la casa de sus padres; con los datos anotados desde esa ubicación, y escuchando el mensaje mañana desde el desván de los Tiggelen, las PJ podrían triangular la posición desde la que están emitiendo los agentes del SOE, localizándolos.

Pedimos perdón a los dioses de las matemáticas y la triangulación, pero no dejemos que algo tan prosaico como la mera realidad científica nos impida crear una escena emocionante.

c) La emisión

Las horas que faltan para la emisión seguramente se arrastrarán lentamente para nuestros personajes en el interior del abarrotado piso de los Tiggelen. A media tarde, una lluvia pertinaz comenzará a caer sobre la ciudad, que un viento malicioso arrojará una y otra vez contra los cristales. El mal tiempo persistirá durante toda la tarde-noche.



- Radio Type 3 Mark 2, conocida generalmente como B2, en la maleta contenedora para la que fueron diseñadas-

Puedes jugar esta espera de forma narrativa, recreando las conversaciones entre las PJ y sus anfitriones y el lento moverse de las agujas del reloj, o efectuar una elipsis y situar directamente la acción en las 19:30 de la tarde del martes, cuando las agentes subirán al desván.

Si quieres jugar alguna conversación, puedes hacer que Paul Tiggelen explique por qué un hombre con un bebé y una mujer embarazada lo arriesga todo luchando contra el ocupante: "Una noche dejé un tarro de avena abierto en la alacena; a la mañana siguiente no quedaba nada dentro. Una fila de hormigas serpenteaba bajo de la puerta. Cada hormiga llevaba un único grano, pero el tarro estaba vacío. Yo solo hago eso: cargar con mi grano de avena, porque para vencer al mal basta con que cada uno hagamos la parte que nos toca".

Esta metáfora está tomada del film *La séptima cruz*, de Fred Zinnemann.

Dos cosas ocurrirán minutos antes de que comience la emisión:

- Camiones cargados de soldados alemanes cerrarán los extremos de la calle y comenzarán a buscar casa por casa. Renevelt ha informado de la zona en la que está el piso al que condujo a las agentes, pero no ha podido localizarlo con precisión. Si aguzan la vista -esto es, si logran un Éxito en una tirada de Percepción, quizá incluso las PJ puedan identificar a Werner dirigiendo las operaciones de búsqueda.

La llegada de los alemanes pretende imprimir tensión a la escena, así como la posibilidad de generar una huida emocionante. Deja claro a tus jugadores que los registros son metódicos y sistemáticos y, por tanto, lentos: hay opciones de que las PJ tengan tiempo de escuchar la emisión e intentar decodificarla.

Por otro lado, si huyen y pierden la emisión o, lo que es peor, el acceso al transmisor, se encontrarán solas de nuevo, con la Gestapo pisándoles los talones y sin medios para localizar a los agentes del SOE.

Si no quieres correr el riesgo de que tus PJ salgan por pies sin esperar a la emisión puedes eliminar la llegada de las tropas ocupantes y jugar el resto de la escena sin incluirla.

- El mal tiempo dificulta la recepción de mensajes con los receptores internos de la radio. El aparato tiene un largo cable de antena externo, pero hay que salir al exterior y desplegarlo ganando altura para mejorar la recepción. La elección más evidente será que alguien salga al tejado por el tragaluz que hay en el techo del desván y lo despliegue a lo largo del tejado y alrededor del mástil del pararrayos que corona el edificio. Deja elegir a tus jugadoras si arriesgarse a salir al exterior azotado por la lluvia y el viento, con riesgo de ser vistos desde la calle o desde los edificios adyacentes.

A las ocho, con puntualidad germana, el ruido de estática dejará paso a los chasquidos y pitidos de la emisión, alternando los sonidos largos con los breves: se trata de un mensaje en morse.

Llegados a este punto -presumiblemente con los alemanes acercándose puerta a puerta y el viento haciendo crujir las tablas del pequeño desván- nuestras protagonistas deberán resolver dos tareas simultáneas: triangular el origen de la emisión para localizar el lugar desde el que emiten los agentes del SOE que precedieron a su viaje y, por otra parte, decodificar la transmisión que están recibiendo.

Puedes resolver el primero de estos problemas mediante una simple tirada de dados (Inteligencia +0), pero esto puede resultar poco emocionante en comparación con lo que harán sus compañeras y, además, siempre está el riesgo del Fracaso. La solución que te recomendamos como Directora de Juego es que indiques a tus jugadores que el difícil proceso de triangulación lo vas a representar pidiéndoles que construyan un cuadrado a partir de varias formas de base triangular. Solo tienes que imprimir el modelo que encontrarás en el Apéndice II, recortar las piezas y, si eres detallista, pegarlo en algún tipo de cartulina o cartón que lo haga más fácil de manejar.

> Sugerimos el modelo del popular juego Tangram, del que hemos sacado el recurso del Apéndice.

Para la segunda tarea, entrega a las jugadoras que controlen a los personajes que van a decodificar el mensaje la hoja que encontrarás en el Apéndice IV, que incluye el mensaje recibido y el alfabeto morse. El mensaje, una vez transcrito, sería:

- --- -.. --- .--. ...- .- .-. -... .. . -. .
-. --- ... .- -.-- --- .--. .-. --- -... .-..
. -- .- ... ...

En resumen, nuestras recomendaciones para esta escena son:

- Introduce la presión de las tropas alemanas acercándose puerta por puerta a lo largo de la calle.

- Divide a tus jugadoras en dos equipos: uno para decodificar el mensaje y otro para triangular la posición desde la que se está emitiendo.

- Indícales que el tiempo para resolver las dos tareas es importante, y hazles ver que vas a cronometrarlo.

- Entrégales los materiales a ambos al mismo tiempo y pon en marcha el cronómetro.

Una vez los jugadores del primer equipo hayan conseguido completar el puzle, sus personajes tendrán la ubicación del emisor: el seminario de Haaren, a poco más de 100 kilómetros de Leiden. Por su parte, si el segundo equipo decodifica correctamente el mensaje en morse encontrará el siguiente texto:

TODOPVARBIENENOSHAYOPROBLEMASS

Es decir:

TODO P VA R BIEN E NO S HAY O PROBLEMAS S

Como puede verse, hay caracteres en apariencia aleatorios insertos entre las palabras: los hemos marcado en amarillo para que puedas verlos de un vistazo. Si se ponen todos seguidos, estos caracteres forman un segundo mensaje, oculto en el primero:

P R E S O S

En efecto: los operadores del SOE lanzados sobre Países Bajos han sido capturados y están siendo obligados a transmitir falsos mensajes con sus radios, llevando a cada nuevo agente o a cada nuevo envío de armas a manos de la contrainteligencia germana. Estos agentes prisioneros, emitiendo bajo amenaza de muerte, tratan, pese a ello, de advertir a Londres sin que sus captores se percaten, insertando mensajes ocultos en las transmisiones.

> Esto ocurrió en la realidad. En el Apéndice I tienes un resumen de los trágicos sucesos de la Operación Polo Norte, uno de los mayores desastres de la historia del espionaje británico y uno de los grandes éxitos del Abwerh.

Si tus jugadores detectan el mensaje oculto, este podría ser el cénit de la aventura, ya que han cumplido con su misión al descubrir qué ocurre: los alemanes han capturado a los radioperadores y les están obligando a transmitir bajo su control, lo que explica los constantes desastres causados por los falsos mensajes y las informaciones manipuladas emitidas desde las radios capturadas.

La aventura está diseñada para que, averiguando esto, los personajes den por concluida su misión y sean exfiltradas de regreso a Londres. Eso puede hacerse mediante una mera narración, que cuente como son recogidas por *El Taciturno* en el punto de encuentro en una playa desierta; o bien puede jugarse una azarosa evasión de las fuerzas alemanas que se acercan a través de la calle -¿por los tejados? ¿por las alcantarillas? ¿utilizando algún truco o subterfugio?-, e incluso una persecución hasta que las PJ logren dejarlos atrás o, no quiera el destino, sean capturadas

> Como tus jugadores terminarán la "triangulación¨ por torpes que sean, siempre tendrán una vía para continuar con su misión, al obtener la localización del emisor y poder desplazarse allí. Esto ofrece un curso de acción aunque se equivoquen con el código morse o no se percaten del mensaje oculto.
>
> Como curiosidad: el 50% de los grupos de testeo descubrieron el código oculto.

6.- El seminario de Haaren

Si tus jugadores captan el mensaje oculto en la transmisión, sí podrán localizar la posición del emisor: el seminario de Haaren. Llegados a este punto, lo lógico será tratar de contactar con los agentes del SOE que emiten desde el seminario, yendo allí.

Hay otra opción: contactar por radio con el emisor. Al respecto, debe tenerse en cuenta que:

- Podrían tener que abandonar la radio para escapar de la redada nazi.

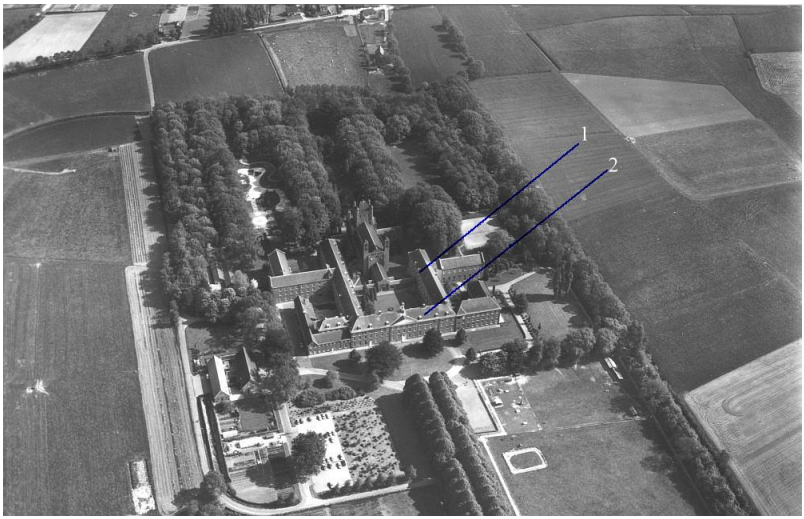
- Los equipos del SOE escuchan en horarios y frecuencias preestablecidos, y con claves de seguridad preestablecidas, por lo que contactar por radio sería muy difícil y si lo lograran seguramente el receptor daría por falso el mensaje al no contener las claves de seguridad.

-Por último, y sin duda lo más importante, si las PJ lograran efectuar la transmisión, en realidad serían escuchadas por los alemanes, que utilizarían la comunicación para atraerlas a una trampa. Malo para las PJ, pero quizá muy emocionante para los jugadores. Si sucediera, evadir la trampa sería un gran clímax para la aventura.

Llegar a Haaren puede ser un desafío o una elipsis narrativa. Hay unos 115 kilómetros entre Leiden y Haaren, que las PJ podrían intentar recorrer en un vehículo a motor -quizá robado-, en tren -hay un servicio más o menos regular que conecta ambas localidades- o incluso, con más de esfuerzo, en bicicleta.

Si quieres plantearles algún desafío durante el trayecto, los controles de carretera alemanes o la revisión de billetes y documentación de los pasajeros del tren pueden dar lugar a momentos tensos.

Haaren es una localidad pequeña. El seminario se encuentra apartado del núcleo urbano, al final de un sendero arbolado transitable para vehículos a motor. Se trata de un edificio colosal, de estructura laberíntica, con múltiples alas y patios interiores. El ejército alemán lo ha convertido en una prisión para miembros de la resistencia y, sobre todo, para los agentes del SOE capturados gracias a las falsas comunicaciones con Londres. Los alemanes tratan de mantener en secreto la existencia de la prisión, aunque, como es lógico, corren no pocos rumores dentro de la propia Haaren.



- Vista aérea del seminario, poco después de la guerra; los números señalan las alas que albergaban a los agentes del SOE, en la segunda planta del edificio-

Hoy en día el edificio es una ruina abandonada, pero si quieres hacerte una idea de cómo pudo llegar a ser de imponente cuando aún estaba en pie, así como del entorno que lo rodea, puedes buscarlo en Google Earth. Se encuentra al norte del casco urbano de Haaren, a 51º 36´ 44" Norte, 5º 13´ 07" Este.

Hay varias formas en las que tus PJ podrían intentar descubrir qué ocurre en su interior, de modo que es difícil predecir, si la aventura llega a este punto, qué harán tus jugadores. No obstante, algunas indicaciones sobre lo que parecen las opciones más plausibles serían:

- Aproximación frontal: simplemente, acercarse a la puerta y ver qué pasa. Seguramente se verán disuadidos en cuanto vean que el edificio se encuentra fuertemente custodiado. Solo esto podría ser suficiente para que los personajes concluyeran que los agentes del SOE están en manos alemanas y los mensajes que radian no solo son falsos, sino también una trampa para otros operativos.

Si te parece que simplemente descubrir esto y regresar a Gran Bretaña puede ser un tanto anticlimático, puedes hacer que las PJ encuentren el bosque circundante infestado de patrullas, perros de vigilancia, etc., de tal modo que el mero hecho de alejarse del seminario con la información dé ese último latido acelerado a la aventura.

- Haaren: las agentes podrían tratar de reunir información en la propia Haaren, quizá preguntando a los lugareños o intentando sonsacar información a algún alemán con el que puedan coincidir en la inevitable cervecería, restaurante, etc. En líneas generales, no debería ser difícil saber que hay mucho movimiento alemán en la zona, y con alguna buena tirada podrían recoger rumores sobre que algo pasa en el seminario: hay un grupo de oficiales de alto rango que lo usan como cuartel secreto o que en él se encuentra custodiado un único prisionero de muy alto rango -quizá un pariente de la reina Guillermina- son algunos de los murmullos que podrían llegar a reunir: no la verdad, pero algo lo bastante inquietante como para hacerles pensar que lo que pasa en el seminario no es lo que ellos podrían haber creído.

- Vigilancia: en vez de arrojarse contra la puerta principal del recinto, las PJ podrían tratar de obtener alguna información observando el seminario. Alrededor del mismo hay algunos edificios, alquerías y un par de granjas, pero puedes brindarles, si te apetece oportuno, un par de puntos de observación elevados: quizá haya un viejo árbol cuyas ramas se elevan por encima de los tejados, permitiendo ver uno de los patios interiores; o puedes situar en las inmediaciones una vieja ermita abandonada, desde cuya torre se pueda observar el interior del recinto. En este caso, tus PJ deberían poder ver, a poco que les acompañen las tiradas, a los agentes del SOE capturados ejercitándose en el patio ante la mirada de varios guardias armados.

> Seguramente, muchos grupos de juego tengan la tentación de planear de inmediato la liberación de los agentes capturados. No hay nada malo en ello si os parece lo más divertidos y queréis continuar la partida siguiendo esa línea. No obstante, el planteamiento con el que se ha diseñado la aventura es otro: las protagonistas han sido enviadas a conseguir una información, y ahora que esa información obra en su poder, su misión es conseguir que llegue a Londres, porque si ellas son capturadas o mueren, la información muere con ellas.

Suponiendo que el destino de los personajes no les depare una trágica muerte acribillados a balazos en un control de carreteras o desangrados en un oscuro sótano en manos de la Gestapo, su camino conducirá a las agentes a encender una hoguera en la oscuridad de una playa desierta, para orientar al *El taciturno* en su aproximación a la costa, listo para recogerlas y llevarlas de vuelta a la relativa seguridad de Gran Bretaña.

Puedes cerrar la aventura con ese grupo de valientes mujeres contemplando, desde la borda del viejo pesquero, como la costa de su hogar se desvanece de nuevo, envuelta en oscuridad, y jurándose que, algún día, volverán para caminar libres por sus campos y ciudades. O, quizá, si introdujiste durante la estancia de las protagonistas en la casa de los Tiggelen la metáfora sobre los granos de avena, puedes hacer que esas palabras resuenen en su cabeza mientras se alejan de un continente envuelto en sombras.

APÉNDICE I: LA OPERACIÓN POLO NORTE

Cuando en 1940, los Países Bajos, al igual que la mayor parte del occidente europeo, cayeron ante el avance de las fuerzas de la Wehrmacht, Reino Unido creó el Special Operations Executive, el SOE, con la finalidad de coordinar la subversión y el sabotaje en la Europa ocupada por los nazis. La organización se dividía en secciones, cada una de las cuales tenía asignada una zona geográfica o un país. De los Países Bajos se encargaba Sección N, creada el 20 de diciembre de 1940.

Mientras esto ocurría en Gran Bretaña, en el verano de 1941 llegó a los Países Bajos Hermann Giskes, comandante del Abwerh, el servicio de inteligencia militar alemán, para hacerse cargo del contraespionaje militar en la zona. Giskes, de cuarenta y cinco años, era un veterano de la Gran Guerra, en la que había ganado la Cruz de Hierro luchando en el Frente Occidental. Incorporado al Abwerh en 1939, se convirtió en uno de los protegidos del jefe del servicio, el legendario almirante Canaris.

El SOE comenzó sus operaciones en Países Bajos enviando a dos agentes neerlandeses Huub Lauwers y Thys Taconis. Sin embargo, entre sus contactos se encontraba un contrabandista de diamantes llamado George Ridderhof, quien estaba a sueldo del Abwerh. En un primer momento, Giskes se fiaba del traidor, y en su ficha anotó: “Vete al Polo Norte con tus historias”. Sin embargo,

cuando se comprobó la fiabilidad de sus datos, el Abwerh supo que había dado con una mina de oro y se dispuso a explotarla.

Gracias a las informaciones falsas que el traidor pasó a los agentes enviados desde Inglaterra, los alemanes capturaron a Lauwers. Consciente de que descifrar los códigos de transmisión podía llevar meses a los alemanes, Lauwers mantuvo la calma durante los primeros interrogatorios y desafió a sus captores a que rompieran el código, si eran capaces. El teniente Heinrich, que lideraba la unidad de escuchas del Abwerh, se jactó de que lo conseguiría en menos de veinte minutos. Para asombro de Lauwers, el germano le dio el texto decodificado antes de que se cumpliera el plazo. Asombrado, Lauwers se desmoronó y facilitó los códigos, creyendo que los alemanes ya habían roto el cifrado. Sin embargo, no era así: conocían el contenido del mensaje porque ellos mismos lo habían hecho circular mediante el traidor Ridderhof.

Giskes ofreció a Lauwers un pacto faústico: sus compañeros y él salvarían su vida si aceptaba transmitir a Londres mensajes falsos. Pensando que sin el código de seguridad los mensajes serían inútiles, Lauwers aceptó, a condición de que sus compañeros y él fueran tratados como prisioneros de guerra y no como espías. El alemán accedió, y en los años siguientes, Giskes hizo lo posible por cumplir su parte del trato. Bautizó a la operación como *Nordpol*, Polo Norte, en irónico recuerdo de su anotación inicial sobre la fiabilidad de Ridderhof; la SIPO, otra rama del contraespionaje alemán, que incluía a la Gestapo, registró la operación con el nombre de *Englandspiel,* el juego de Inglaterra.

Para sorpresa de Lauwers, el SOE respondió a los pocos minutos de que enviara su primer mensaje falso. Había ocurrido lo impensable. La Sección N del SOE se había percatado de la ausencia de la clave de seguridad, pero, tras una reunión, sus mandos decidieron -de forma incomprensible- que había indicios suficientes para deducir que Lauwers estaba emitiendo libremente.



-Huub Lawers-

Lauwers pensó que el SOE seguía el juego a los alemanes, tendiéndoles algún tipo de trampa. Sin embargo, cuando la noche del 27 al 28 de marzo de 1942 los alemanes capturaron a un agente recién enviado desde Londres, la primera víctima de *Nordpol*, Lauwers decidió probar otra forma de advertir a Londres, intercalando dos grupos extra de letras que al ser decodificadas formaban la palabra *caught*, "capturado". Sin embargo, en Londres nadie advirtió el críptico mensaje oculto.

Este intento de Lauwers inspira el mensaje para decodificar que captan los personajes de la aventura.

En total, en la primavera de 1942 gracias a *Nordpol* el Abwerh capturó a quince agentes enemigos, todos ellos con vida. Ello se debía, en buena parte, a las taxativas órdenes dadas al respecto por Giskes, quien indicó a sus subordinados: "recuerden que un adversario desarmado ya no es un enemigo, sino un hombre que ama a su país, igual que ustedes aman al suyo".

Los desastres para el SOE siguieron produciéndose en verano y otoño de 1942, con más y más agentes cayendo en manos de los alemanes sin que Londres se percatara. Lauwes volvió a advertir a Londres de lo que ocurría. En uno de sus mensajes introdujo caracteres sobrantes, que al decodificarse y ponerse todos seguidos formaban la frase "Trabajando para Jerry desde el 6 de marzo". Nuevamente, nadie se percató de ello.

Así pues, los envíos de agentes del SOE a Países Bajos se reanudaron en cuanto pasó lo más crudo del mal tiempo invernal. En febrero de 1943 partieron siete agentes, seguidos por otros siete en

marzo. Los catorce cayeron en manos de los alemanes. En marzo de 1943 fue capturada la primera mujer dentro de *Nordpol*, Beatrix Terwindt. Otros tres agentes enviados a Países Bajos fueron capturados en la noche del 21 al 22 de abril de 1943, y dos más lo serían la noche del 21 al 22 de mayo. Los cuatro se reunieron con el resto de agentes capturados en el antiguo seminario de Haaren, que los alemanes habían convertido en prisión. En total, se capturó a cincuenta y cuatro agentes, que se alojaban en veinte celdas de seminaristas reconvertidas, ubicadas en la segunda planta del recinto y, mientras estuvieron allí, el trato que recibieron fue correcto, dándoseles acceso a libros y cigarrillos, además de a las atenciones indispensable.

La gota final llegó el 31 de agosto de 1943, cuando dos de los prisioneros del SOE en Haaren, Johan Ubbik y Pieter Dourlein, lograron fugarse. Entonces Giskes hizo que uno de los operadores bajo su control enviara a Londres el siguiente mensaje:

> "David [nombre en clave de Doulein] y Uldenhout [Ubbik] capturados hace tiempo por la Gestapo. Han cambiado de bando y ahora trabajan para los alemanes. Han sido enviados a Inglaterra con la tapadera de haberse fugado de Haaren. Tened cuidado, los alemanes tratan de crear confusión".

Cuando Ubbik y Dourlein llegaron a Londres fueron sometidos a seis semanas de interrogatorios exhaustivos y encarcelados en Brixton, en condiciones mucho peores que las que vivieron en manos alemanas, en Haaren.

Entre tanto, Giskes era consciente de que su operación se estaba agotando. Así, el 1 de abril de 1944 -día de los inocentes en el mundo anglosajón- los transmisores de *Nordpol* enviaron a Londres un mensaje sin codificar:

> "A los señores Blunt, Bingham y Herederos Ltd., Londres. En la última ocasión intentaron hacer negocios en los Países Bajos sin nuestra ayuda. Creemos que es bastante injusto, dada nuestra larga y exitosa cooperación como sus únicos agentes. Pero no importa: cuando vengan a visitar el continente pueden estar seguros de que serán recibido con la misma atención y resultados que todos aquellos que nos enviaron previamente".

Nordpol había terminado.

Hay diferentes estimaciones sobre cuantos falsos mensajes se enviaron a Londres fruto de *Nordpol*, pero Giskes estimó que fueron alrededor de 1.700. No se conserva ninguno, al menos que se sepa, ya que el SOE quemó todos sus registros y grabaciones de mensajes durante la guerra., al igual que hicieron los alemanes.

Durante el tiempo que *Nordpol* estuvo operativa, el SOE envió a los Países Bajos 25 parejas de agentes neerlandeses, y todos y cada uno de ellos fueron capturados. En total, se perdieron 54 agentes y doce aviones del Escuadrón de Operaciones Especiales de la RAF, falleciendo todos sus 83 tripulantes. Además, los alemanes se incautaron de más de 15.000 kilos de explosivos, 75 radiotransmisores, 3.000 subfusiles Sten, 5.000 armas cortas, 300 ametralladoras Bren, 2.000 granadas, más de 300.000 proyectiles y 40.000 libras esterlinas de la época en moneda neerlandesa.

Una pregunta que ha despertado el interés de investigadores durante décadas es cómo fue posible que el SOE no advirtiera lo que estaba ocurriendo. Realmente, es una pregunta difícil de responder satisfactoriamente. Tras la guerra, el parlamento neerlandés llevó a cabo una investigación a puerta cerrada en la que testificaron 224 personas, entre ellas los agentes neerlandeses y alemanes supervivientes, concluyendo que no había habido traición en la actuación del SOE, sino "trágicos errores de juicio".

Había seis procedimientos de seguridad para evitar que el enemigo diera la vuelta a un enlace de radio: utilizar preguntas con respuestas preacordadas para constatar la identidad de la contraparte, incluir claves de seguridad en el mensaje, reconocer el estilo propio de cada operador a la hora de transmitir en morse, reconocer las condiciones acústicas de la emisión propias de cada aparato transmisor, establecer métodos de contacto alternativos - como una carta enviada a una dirección en Suiza, por ejemplo- y, por último, el más extremo de todos, el envío de un agente de control no anunciado. El SOE no logró implementar ninguno de forma eficaz en los Países Bajos.

La aventura recrea un posible intento de implementar este sexto método, no ya por el SOE, sino por el gobierno neerlandés en el exilio.

Aún peor: el SOE ignoró reiteradamente el que sus operadores no incluyeran las claves de seguridad en los mensajes. Los agentes, con enorme riesgo de su vida, no lo hicieron en un intento de advertir a Londres de su captura, pero no fue suficiente. La Sección N tampoco se dio cuenta de que las transmisiones llegaban desde una misma ubicación, cuando se suponía que los equipos estaban dispersos por todo el territorio neerlandés.

En septiembre de 1944, con los Aliados ya en las fronteras de los Países Bajos, los prisioneros del SOE fueron enviados al campo de concentración de Mauthausen. Solo cinco sobrevivieron, incluyendo a Beatrix Terwindt y al primero de los agentes capturados, Huub Lauwers. El resto de aquellos más de cincuenta hombres pereció en campos de exterminio como Gross Rosen, donde nueve de ellos fueron enviados en septiembre de 1944 y a los

que nunca se volvió a ver con vida; o como los cuarenta prisioneros ejecutados los días 6 y 7 de septiembre en Mauthausen.

De este último grupo se conoce, al menos, el lugar de descanso último: sus cenizas fueron enterradas, arriesgando sus vidas, por presos rusos y yugoslavos. En el 21º aniversario de la ejecución, se levantó una pequeña placa en el lugar, cuyo texto rezaba:

> "El 6 y el 7 de septiembre de 1944 en este campo cuarenta neerlandeses y siete británicos que habían sido lanzados en el territorio ocupado por Alemania fueron ejecutados por los nazis. Sus cuerpos fueron quemados en el horno del campo. Bajo circunstancias extremadamente peligrosas, prisioneros yugoslavos y rusos enterraron las cenizas de esos paracaidistas".

Lauwers regresó a Gran Bretaña en mayo de 1945, convencido aún de que lo ocurrido era parte de un engaño de la inteligencia británica. Para su sorpresa, fue interrogado por el MI5 y tuvo que declarar ante el servicio de contraespionaje neerlandés. Así descubrió que en su país lo consideraban un traidor, responsable de la muerte de más de cincuenta hombres.

Solo la intervención del director del SOE, confirmando que Lauwers nunca incluyó la clave de seguridad en sus mensajes, evitó que fuera juzgado y, posiblemente, ejecutado por traición.



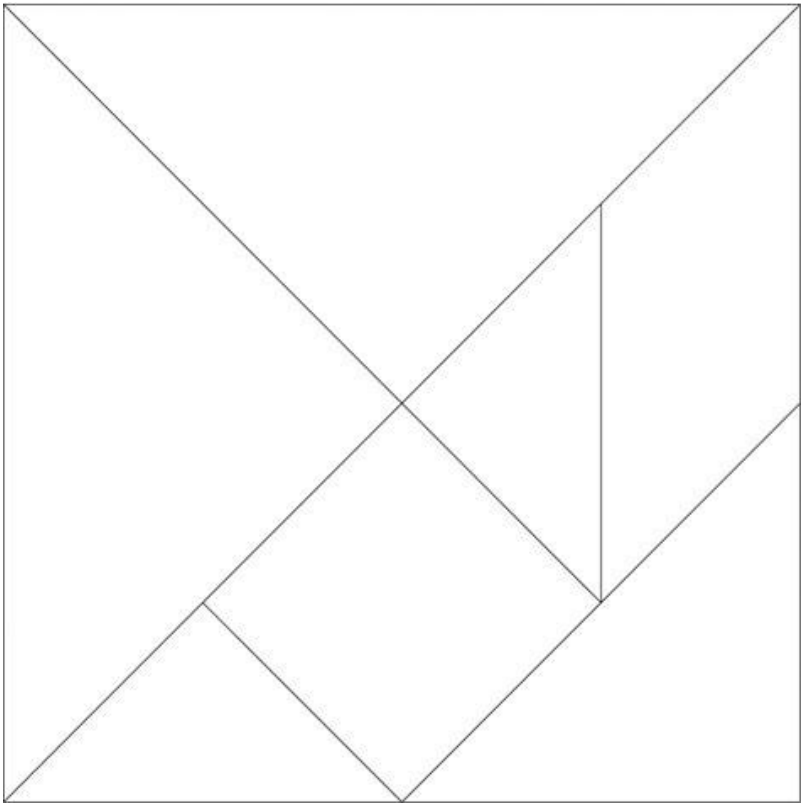


- Memorial en el campo de exterminio de Mathausen que indica el lugar donde se enterraron las cenizas de los agentes del SOE capturados en la operación Polo Norte-.

Hermann Giskes fue capturado al final del conflicto. Tras ser interrogado por los británicos, fue entregado a las autoridades neerlandesas, que no le consideraron responsable de ningún crimen de guerra, por lo que pudo regresar libre a Alemania, viviendo en su Múnich natal hasta su fallecimiento en 1977. En su relato de lo acontecido durante la guerra, Giskes habló de *Nordpol* en los siguientes términos:

> "La operación *Nordpol* no fue más que una gota en el océano de sangre y lágrimas, de sufrimiento y destrucción que fue la Segunda Guerra Mundial. Eso no significa que no fuera una página notable en la azarosa historia de los servicios secretos, una historia tan antigua como la humanidad y como la misma guerra".

APÉNDICE II: RECORTABLE PARA "TRIANGULAR" POSICIÓN DE LA EMISIÓN DEL SOE



APÉNDICE III: PERSONAJES JUGADORES PREGENERADOS

A continuación se ofrece un breve esbozo de cuatro personajes prediseñados para la aventura. La Directora de juego puede utilizarlos directamente tal cual se ofrecen, pero también puede completarlos, desarrollarlos, modificarlos o, simplemente, descartarlos y tomar los suyos propios.

De forma intencionada, aún siendo jugables tal cual, los personajes se ofrecen dejando espacio para la personalización por el Director de Juego o por las jugadoras. Por ejemplo, se hace un mero esbozo del Trasfondo, fácilmente ampliable de la forma que resulte de más interés a cada jugador. Igualmente, solo se ofrece un Rasgo y una Especialidad por personaje, más que suficiente para jugar la aventura, pero de nuevo dejando margen a Directora de Juego y jugadores para completarlo de la forma que mejor cuadre a sus gustos.

a) Annika Bruijk

- **Concepto**: Actriz comprometida políticamente

- **Capacidades Físicas**: Fuerza (+0), Agilidad (+0), Destreza (+1), Percepción (+1).

- **Capacidades Sociales**: Inteligencia (+0), Astucia (+1), Voluntad (+0), Carisma (+2).

- **Rasgos:**

    - Termina siendo el centro de atención.

- **Especialidades:**

    - Disfraz.

- **Karma:** 3 puntos.

- **Experiencia:** 3 puntos.

- **Energía:** 12 puntos.

- **Trasfondo:**

Annika es una actriz de teatro que coqueteó con el partido comunista, e incluso intentó ir a la guerra de España como enfermera, pero la contienda terminó antes de que pudieran hacerlo, no sin cierto alivio culpable por parte de Annika.

b) Mathilda Kurlingen:

- **Concepto**: Deportista intrépida.

- **Capacidades Físicas**: Fuerza (+2), Agilidad (+1), Destreza (+1), Percepción (+0).

- **Capacidades Sociales**: Inteligencia (+0), Astucia (+0), Voluntad (+2), Carisma (+0).

- **Rasgos:**

    - Cómo pez en el agua.

- **Especialidades:**

    - Resistencia física.

- **Karma:** 3.

- **Experiencia:** 2.

- **Energía:** 13.

- **Trasfondo:** Mathilda logró ser campeona de natación en numerosas pruebas antes de la guerra. Durante todo el tiempo que compitió, estaba enamorada en secreto de su entrenador, un hombre casado que, por lo que sabe, sigue en Países Bajos. Ella tuvo suerte -buena o mala-, y se encontraba compitiendo en Londres cuando estalló el conflicto.

c) Lisselotte Sachs:

- **Concepto**: Estudiosa chica judía.

- **Capacidades Físicas**: Fuerza (+0), Agilidad (+0), Destreza (+0), Percepción (+2).

- **Capacidades Sociales**: Inteligencia (+2), Astucia (+1), Voluntad (+1), Carisma (+0).

- **Rasgos:**

    - Invisibilidad social.

- **Especialidades:**

    - Matemáticas.

- **Karma:** 3 puntos.

- **Experiencia:** 3 puntos.

- **Energía:** 12 puntos.

- **Trasfondo:** Lisselotte es una joven estudiante de doctorado en el ámbito de las matemáticas. Siendo una chica judía en un campo, además, abrumadoramente masculino, ha aprendido a no llamar la atención, lo que puede confundirse con timidez o falta de carácter. Desde que comenzó la guerra, no tiene noticias del resto de su familia en los Países Bajos.

d) Inge van Aerle

- **Concepto**: Actriz comprometida políticamente

- **Capacidades Físicas**: Fuerza (+0), Agilidad (+0), Destreza (+0), Percepción (+1).

- **Capacidades Sociales**: Inteligencia (+1), Astucia (+2), Voluntad (+1), Carisma (+1).

- **Rasgos:**

    - Fría como un témpano.

- **Especialidades:**

    - Cultura alemana.

- **Karma:** 3 puntos.

- **Experiencia:** 3 puntos.

- **Energía:** 12 puntos.

- **Trasfondo:** la baronesa van Aerle es una mujer de cincuenta años bien llevados, viuda de un oficial del alto rango fallecido antes de la guerra. Pasó buena parte de su juventud en Alemania, pero rinde una lealtad devota al legado de su marido fallecido, que ha proyectado en la tríada formada por la reina, el ejército neerlandés y el honor de los Países Bajos.

APÉNDICE IV: MENSAJE EN MORSE

- --- -.. --- .--. ...- .-

.-. -... .. . -. . -. -

-- ... .- -.-- --- .--. .-

. --- -... .-.. . -- .- ... ...

A ·-	J ·---	S ···	2 ··---
B -···	K -·-	T -	3 ···--
C -·-·	L ·-··	U ··-	4 ····-
D -··	M --	V ···-	5 ·····
E ·	N -·	W ·--	6 -····
F ··-·	O ---	X -··-	7 --···
G --·	P ·--·	Y -·--	8 ---··
H ····	Q --·-	Z --··	9 ----·
I ··	R ·-·	1 ·----	0 -----

LICENCIA DE USO

Queda permitida la reproducción y distribución no comercial de este material, siempre que los contenidos se pongan a disposición del público de forma libre, gratuita e íntegra, haciendo constar la autoría del material original y respetando los fines para los que fue creado originalmente.

Los usos comerciales, así como cualquier otro que se aparte del contenido del párrafo anterior en forma o fondo, así como cualquier otro que pudiera corresponderles, quedan reservados a los propietarios de los derechos o en quienes estos hagan cesión de los mismos.

Esta licencia se aplica a todo el material contenido en la presente publicación, salvo a las siguientes imágenes:

- Fotografía del bombardeo de Róterdam: Dominio público, URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_de_los_Pa%C3%ADses_Bajos#/media/Archivo:Rotterdam,_Laurenskerk,_na_bombardement_van_mei_1940.jpg, consultada el 6 de abril de 2025.

- Fotografía de la reina Guillermina en 1942: dominio público, URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Guillermina_de_los_Pa%C3%ADses_Bajos#/media/Archivo:Queen_Wilhelmina_of_the_Netherlands.jpg, consultada el 7 de abril de 2025.

- Logo del NSB: Dominio público, URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_Nacionalsocialista_en_los_Pa%C3%ADses_Bajos#/media/Archivo:Logo_of_National_Socialist_Movement.svg, consultada el 6 de abril de 2025.

- Fotografía de la pistola FN 1910: dominio público, URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FN_Browning_M1910_(left_side).png, consultada el 11 de abril de 2025.

- Fotografía del U-570: dominio público, URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:U_570.jpg, consultado el 11 de abril de 2025.

- Fotografía de Kübelwagen Type 82 en Francia en 1944: dominio público, URL: https://truck-encyclopedia.com/ww2/germany/photos/Bundesarchiv_Bild_101I-301-1960-21_Nordfrankreich_Soldaten_mit_VW-K%C3%BCbelwagen.jpg, consultado el 6 de noviembre de 2025.

- Fotografía de Rudolph Cleveringa en 1949: licencia CC 1.0 (https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en), URL:https://en.wikipedia.org/wiki/Rudolph_Cleveringa#/media/File:Prof._Cleveringa_(cropped).jpg, consultada el 6 de noviembre de 2025.

- Fotografía del campo de prisioneros de Amersfoort: dominio público, URL: https://www.jewishgen.org/forgottencamps/camps/amerseng.html, consultada el 9 de noviembre de 2025.

- Fotografía de la radio Type 3 Mark II: dominio público, URL: https://www.cryptomuseum.com/spy/b2/index.htm, consultado el 9 de noviembre de 2025.

- Fotografía de Mathausen y del memorial a los agentes del SOE en dicho campo: Geak, CC BY-SA 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), URL: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=59820158, consultada el 9 de noviembre de 2025.

- Imagen de cuadrado conformado por piezas de base triangular: dominio público, URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tangram-Imprimible.jpg, consultado el 10 de noviembre de 2025.

- Vista aérea del seminario de Haaren: dominio público, URL: https://englandspiel.eu/haaren.php?taal=en, consultado el 14 de noviembre de 2025.