

M + D P R E S E N T A

KULTTM

CLAVIS INFERNA

Primera Semana



NO RECOMENDADO A MENORES DE 16 AÑOS

KULT

CLAVIS INFERNA Primera Semana LEVIATHAN

**David Méndez García
Álvaro Moreno Marquina**

Agradecimientos

A Olga Martínez y Josué Moreno, que leyeron y releieron atentamente el manuscrito y aportaron importantes ideas durante su gestación; a Pedro J. Cañameras, que revisó el texto y lo elogió para después hacer críticas totalmente destructivas; a Miguel Ángel Argudo, que ayudó en la búsqueda bibliográfica sobre Ugarit y cooperó en la creación de la trama referente a esta ciudad; a Oscar Díaz, que apoyó con entusiasmo la creación del libro que ahora lees; a Ricard Ibáñez y al Excelentísimo Presidente en el exilio de la República Libre Mutante de Montecaramelo en los Monegros (Zaragoza), don J.F. Garzón, sin cuyo primer impulso motor (y el del grupo original que constituyó M+D) el rol autóctono español hubiera sido una realidad más tardía o, quizá, imposible; y, por supuesto, a José Cabrera, que nos ha ayudado a definir ese escurridizo término: majadero.



Scanned by Serkeros

INDICE

CREDITOS

DISEÑO

David Méndez
Alvaro Moreno

ILUSTRACIÓN PORTADA

Jens Jonsson

ILUSTRACIONES INTERIOR

Miguel A. Argudo
Slefan Thunberg
Renato Olivares Maolinas
Adrian Smith
Jens Jonsson

PRUEBAS DE JUEGO

Juan de Arana, Miguel Ángel
Argudo, Ana Crespo, Ricardo
García, Guillermo López-
Jamar, Fernando Martín-
Consuegra, Brezo Martos,
Jorge Mochales, Fabián
Moreno, Daniel Otero, Daniel
Parra, María Pastor, Leopoldo
José Pila (y Natalia de forma
indirecta), Ángel Ramos,
Raquel Rodríguez, Rogelio
Ruiz, Silvia Gómez, Mercedes
Guillén, Laura Fernández

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Oscar Díaz

MAQUETA

Miguel Ángel Argudo
Darío Pérez
Gonzalo García

IMPRIME

Talleres Gráficos Penabara

FILMACIÓN

Autopublish S.L.

Copyright © 1996 Target Games
AB. All rights reserved. M+D
Authorized User.
E-mail: kull@target.se
Web: www.target.se

M+D es un sello editorial de La
Factoría de Ideas, S.L.
C/ Plaza, 15 28043. Madrid.
E-mail: mmad@distriimagen.es
Web: www.distriimagen.es

ISBN: 84-88-966-350

Dep. Legal: M-39649-1996

Clavis Inferna es una obra de ficción.
Cualquier parecido con la realidad es
una mera y triste coincidencia.

2

Libro I: La Historia 3

Introducción 4

Sobre Clavis Inferna 7

Notas Importantes para el Director de Juego 10

Libro II: El Juego 13

Comienza La Partida 14

Berlín 16

Pistas- Pistas 24

Por los pelos 30

La muerte de Leo Kirchner 34

Atrapados en la ratonera 36

Libro III: El Desenlace 39

Por entre los dedos 40

Día de clases 48

La perversión de la indiferencia 57

Epílogo 83

Libro IV: El Reparto 87

Protagonistas 88

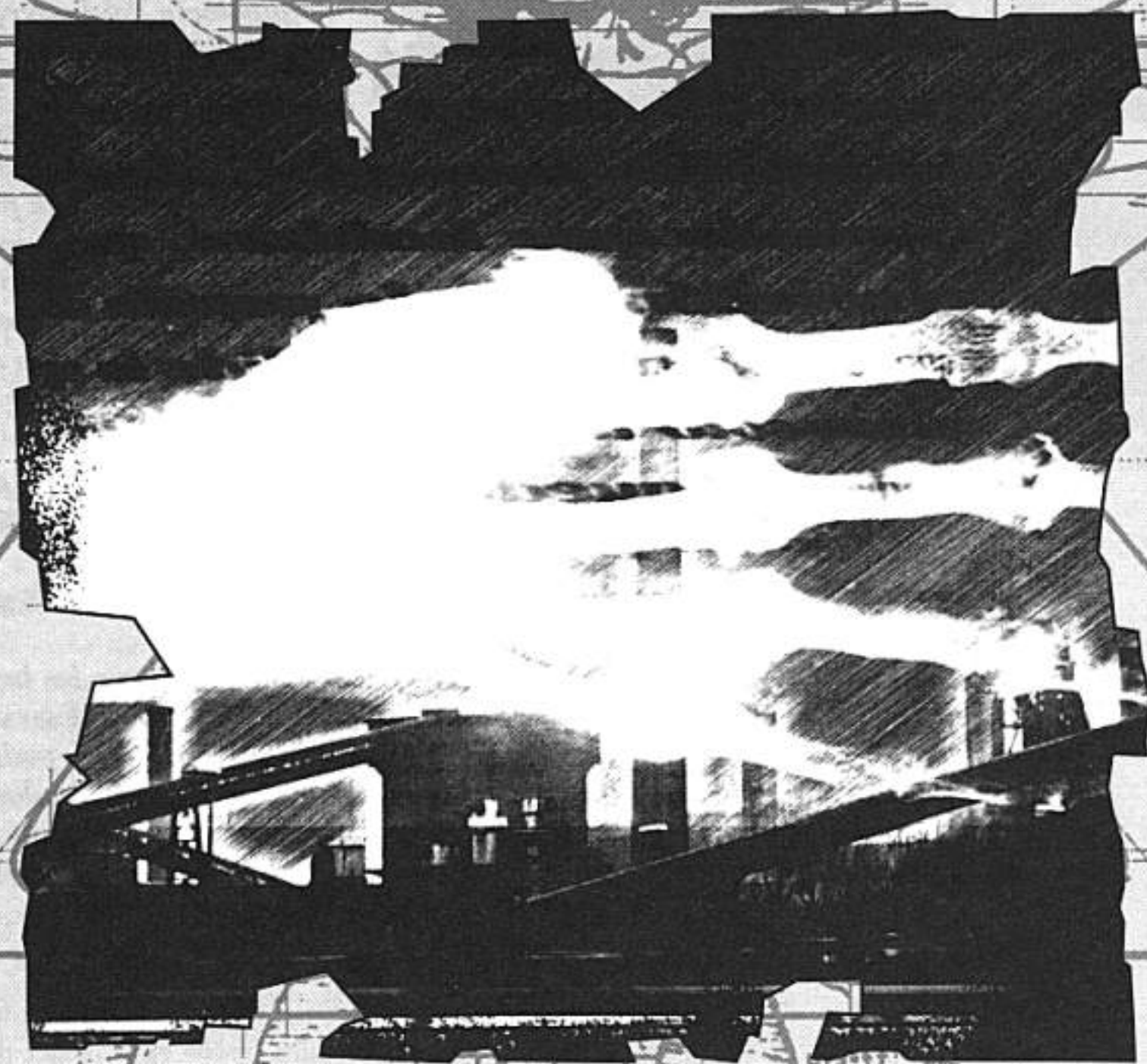
Apéndices 93

Pistas sobre Patrice Chabrol 94



La laca' temi nud vaim'al hora' ar hankin'i
Skuld. Pa me' han nina' han si' an an han

LIBRO I LA HISTORIA



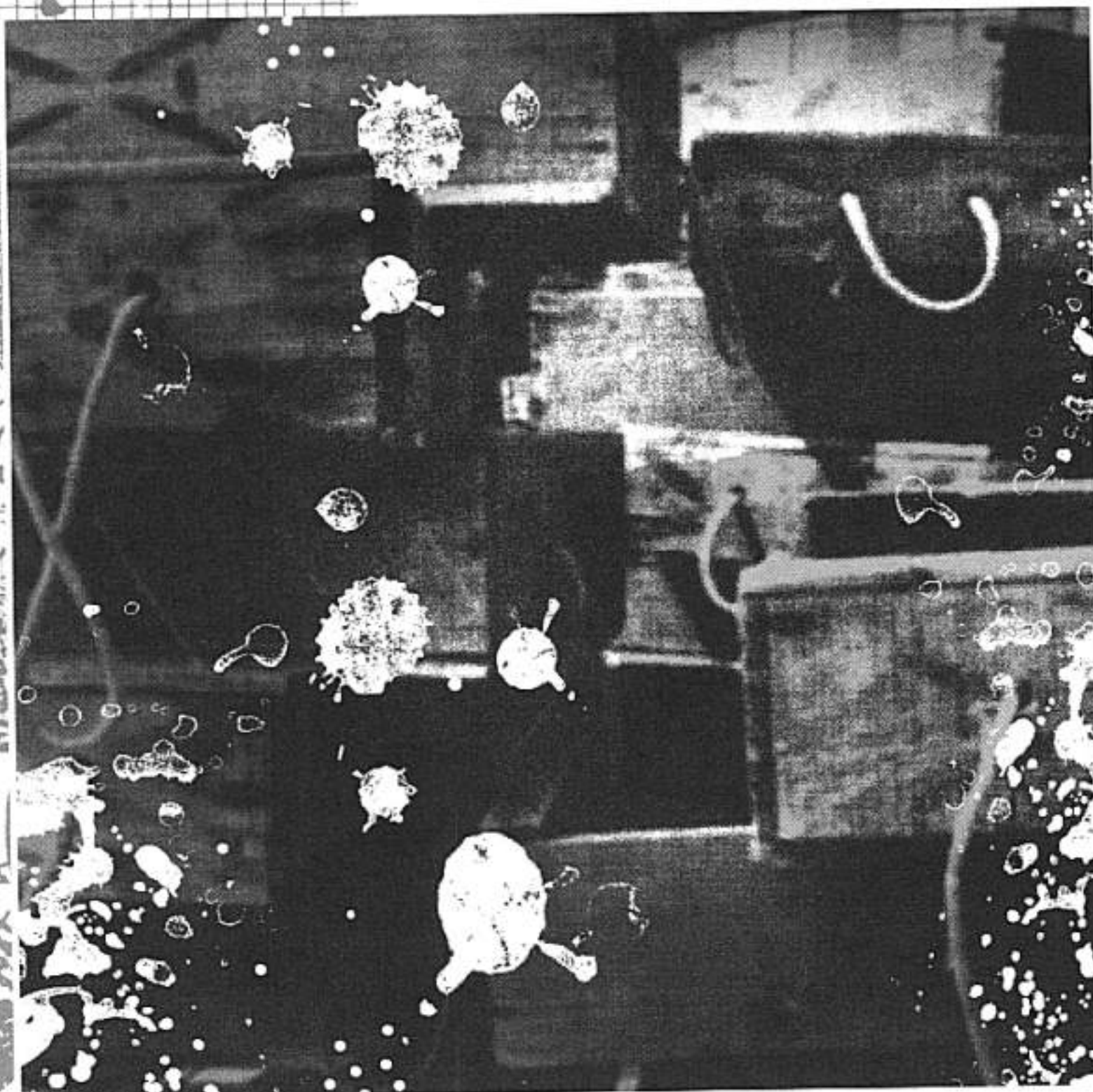
Tal vez dejemos de soñar, tal vez no. Nuestra evidente obligación, mientras tanto, es aceptar el sueño, como hemos aceptado el universo y haber sido engendrados y mirar con los ojos y respirar.

- Jorge Luis Borges.

Vi subir del mar una bestia que tenía diez cuernos y siete cabezas; y sobre sus cuernos, diez diademas; y sobre sus cabezas, nombres blasfemos. La bestia que vi era semejante a una pantera, y sus patas eran como de oso, y su boca como boca de león.

Y el dragón le dio su poder y su trono y gran autoridad.

- Apocalipsis, 13, 1-2.



A la realidad le gusta tejerse con coincidencias, encuentros fortuitos y transcendentales. Algunos de ellos se producen a través del tiempo, repitiendo episodios, cruzando vidas y destinos; la trama de *Clavis Inferna* se basa en alguno de estos frecuentes juegos, aunque no sea uno de los más extraños y complejos.

El 14 de Febrero de 1991, Gregoire Matelot, director del Departamento de Arqueología del Louvre, muere en extrañas circunstancias en otro museo, el Pergamonmuseum de Berlín. Como es normal, la compañía de seguros en la que Matelot tenía suscrita una millonaria póliza se siente preocupada por la naturaleza de la defunción; así pues, decide enviar a algunos investigadores a sueldo (interpretados por los jugadores) hasta Berlín, capital de la recientemente unificada Alemania. El día siguiente de su llegada a la ciudad germana reciben una llamada breve y estremecedora

INTRODUCCIÓN

en la que alguien que dice ser el asesino de Matelot les anuncia que les ha elegido como adversarios de cierto juego: "mataré, mataré todos los días. Sólo Vds. tendrán alguna pista, solo Vds. podrán evitar la muerte. Es bello, divertido y sencillo, ¿verdad?". Los próximos cinco días vivirán en el infierno: testigos impotentes de horribles asesinatos, hostigados por la policía berlinesa, acusados de la muerte de su Jefe de Policía, espectadores y actores obligados de la sucia manipulación de la prensa y los intereses creados, torturados y quizá asesinados por un psicópata que les ha de llevar al odio, la rabia y el dolor absolutos.

El dolor, la rabia, el odio del pueblo español, enfrentado en la guerra civil, hizo que en 1937 un joven estudiante egipcio, llamado Taarek Murad, procedente de la aristocracia caiota, cruzara la frontera de España hacia Francia. En su huida, Taarek se llevaba unos apuntes sobre cierto libro prohibido. Es imposible que los investigadores en Berlín sepan que, en la madeja misteriosa de la realidad, estos dos hechos separados por cincuenta y cuatro años (el juego perverso de un demente y la huida de un estudiante de la demencia bélica) hayan sellado en secreto su destino; un destino que se cumplirá en sólo tres semanas.

Sin embargo, la historia del destino de los investigadores (la de *Clavis Inferna*) sólo se puede contar a través de miles de años. En ella se reúnen una mañana soleada en el zoco de El Cairo durante la II Guerra Mundial, la mafia internacional de tráfico de armas, algunas religiones antiguas y olvidadas hace cientos de años (formas de la ceguera del ser humano), la guerra de Yugoslavia, ciertas ruinas milenarias en

Siria, una de las llaves de la ciudadela del Demiurgo y una reseña en el código de libros prohibidos por la Santa Inquisición.

Una mañana especialmente fría del invierno de 1935, Taarek Murad, estudiante de literatura e historia medieval europea, encuentra en el volumen de obras prohibidas por la Inquisición española (depositado en el archivo histórico de Salamanca) una nota sobre un libro absolutamente desconocido para él. Meses de estudio bibliográfico confirman al joven egipcio que él es el primero en estudiar esa obra, titulada *De religionibus*, traducción de parte de cierta obra atribuida a Leonardo Da Vinci. No sospechó Taarek en aquel entonces que su entusiasmo filológico se convertiría en su salvación y perdición a un tiempo. Muchos meses más tarde, cuando la guerra civil española mostraba su dolorosa crudeza fratricida, descubre que la obra que busca (no ya el *De religionibus*, sino el *Codex Vinci*) puede hallarse en Francia. Ha resistido en España hasta encontrar la pista del libro, la búsqueda se ha convertido ya en

¿Pescas tú al Leviatán con anzuelo?
¿Atas su lengua con una cuerda?
¿Le pasas un junco por la nariz,
o le agujereas con un garfio la mandíbula?
Prueba a ponerle encima la mano,
recordando la escaramuza,
no la repetirás.
Tu esperanza sería engañosa:
sólo con verlo, caerías por tierra.
¡El cerco de sus dientes infunde terror!
Su dorso lo forman hileras de escudos
cerrados con sólido sello.
De su boca salen antorchas,
centellas de fuego saltan de sus fauces.
Cuando se alza, temen las aguas,
y las alas del mar retroceden.

- Libro de Job.

Y habló Anat:

"Uno he derribado a tus enemigos,
el Príncipe del Mar, el dragón Tannin
y a Lotán, la serpiente tortuosa,
la bestia de siete cabezas..."

- Estela de Ugarit,
S. XIII a. C.



una obsesión que va más allá de la preocupación científica.

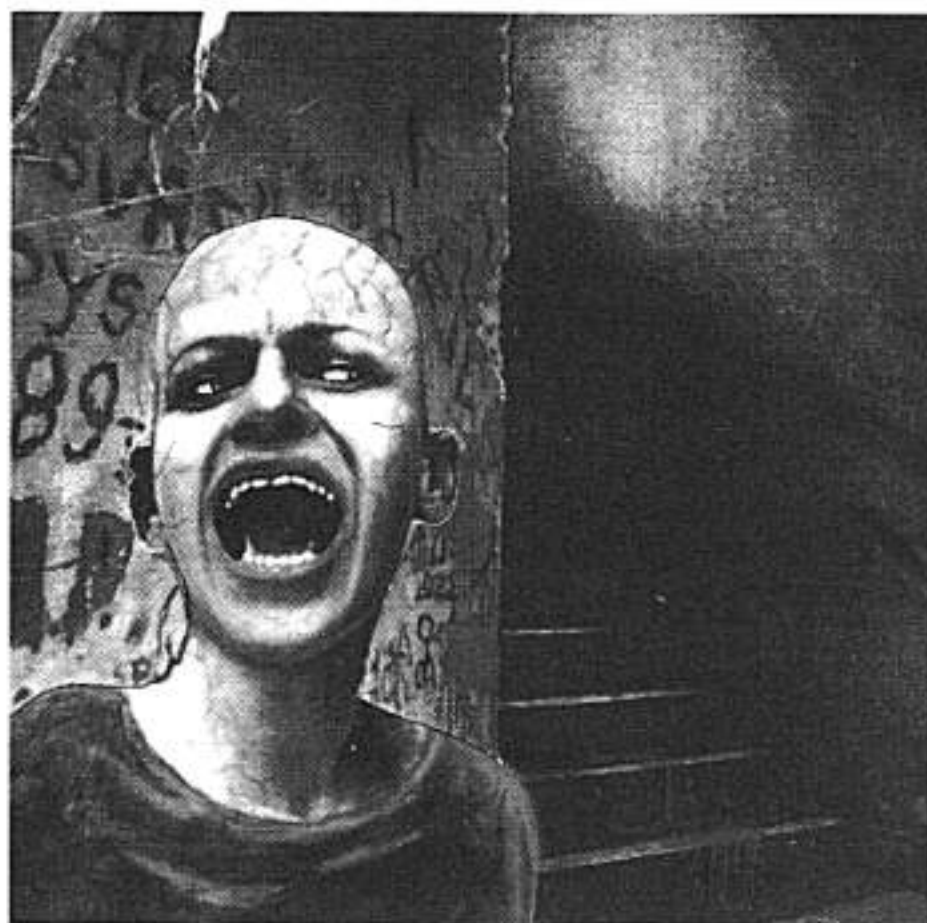
En *De religionibus* se da una visión desconcertante de las religiones: no son más que formas de ceguera que una entidad mayor al hombre le impone a éste para que no conozca la verdad de su propia naturaleza. Se habla de regiones antiguas en Oriente Próximo donde se gestaron las primeras fes sobre las fuerzas de la naturaleza, de los primeros panteones politeístas, del génesis de las grandes religiones monoteístas, de entes llamados Arcontes, Lictores..., de un Demiurgo, de cómo en toda fe se dejan intersticios de irrealidad para que podamos reconocer su naturaleza de sueño. El traductor reconoce que esto no es más que parte de lo que se puede hallar en el original italiano.

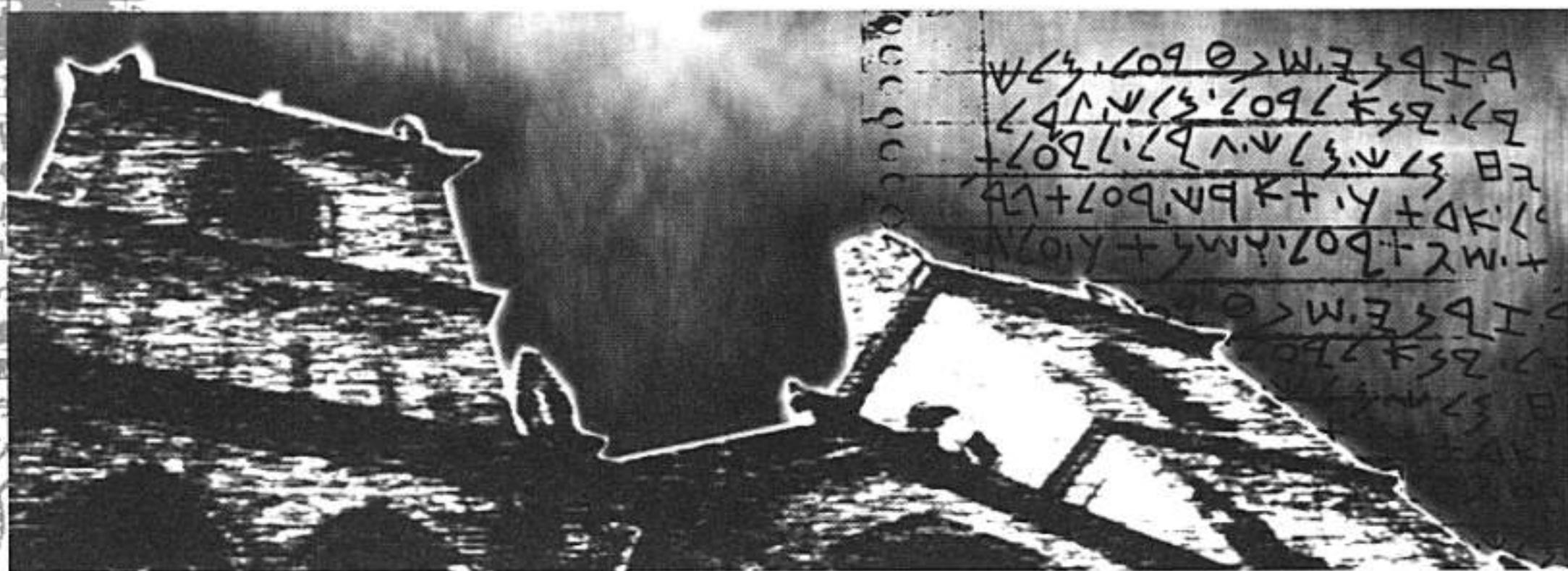
Una vez en Francia, a Taarek le costará dos años y medio en encontrar una copia fragmentaria y en mal estado del *Codex Vinci*. En este tiempo el estudiante egipcio ha comenzado a ver la luz de la verdadera realidad. Las obsesiones de Taarek se materializan en un párrafo de la obra de Leonardo donde puede leer que en cierta ciudad enterrada en la costa de Siria existe una entrada a Metrópolis, la ciudad de la realidad profunda... y una de las Llaves que abren la Ciudadela del Demiurgo. Esa ciudad es Ugarit, ahora llamada Ras-Shamra, y el autor italiano escribió sobre ella cuatrocientos años antes de que la exploración francesa de C.F. Schaeffer de 1929 la descubriera. En ciertas estelas encontradas en templos de Ugarit se habla de Lotán, una bestia submarina identificada con un cocodrilo, que forma parte de la mitología de los habitantes de la ciudad. Gracias a estas tablillas se descubrió que el pueblo hebreo poseyó una religión anterior al judaísmo. Para Taarek, la coincidencia entre Lotán, Leviatán (el monstruo del Libro de Job, en el Antiguo Testamento), la Bestia del Apocalipsis, la adoración del cocodrilo para las religiones antiguas de su país no suponen más que la materialización en nuestro mundo a través de los tiempos de algún ente de la realidad profunda. Su destino está sellado: debe ir a Ugarit, encontrar la llave, probar sus obsesiones. El 1 de Septiembre de 1939, cuando un barco marsellés navega por el Mediterráneo rumbo a Alejandría, en uno de sus camarotes, Taarek es interrumpido mientras relee el *Codex Vinci*; alguien le ha venido a anunciar la invasión alemana de Polonia.

El joven egipcio necesitó de tres meses para encontrar la entrada hacia Metrópolis, oculta en el interior de los restos del templo de Baal, en las excavaciones arqueológicas abandonadas de Ras-Shamra. El hallazgo se produjo una noche de principios de la primavera de 1940 tras escuchar las noticias de la guerra en Europa (lejanos acontecimientos de un mundo que parecía ficticio: Alemania ocupaba fácilmente Dinamarca mientras minadores británicos

sembraban explosivos en la bahía de Narvik). La luna llena alargaba las sombras durante el paseo nocturno de Taarek entre las ruinas. Una ráfaga de viento cálido se produjo justo cuando el estudiante se dio cuenta de que ya no estaba entre los vestigios de Ugarit, ni en ningunas ruinas, ni en ciudad del mundo alguna... Durante toda la noche deambuló por las calles de Metrópolis, descubriendo el mundo más allá del mundo y el asombro más allá del asombro. Sólo descó volver al llegar a la entrada del enorme Laberinto, que le hundió en el terror más que ninguna otra de las imágenes que vio o intuyó en aquella larga noche. Cuando logró estar de vuelta al amanecer, una ráfaga de aire gélido le indicó que el invierno había llegado en una sola noche que duró los nueve meses de gestación de un "yo" que ya no pertenecía al antiguo mundo. Taarek recogió un cilindro del suelo sin mirarlo, era la Llave de la Ciudadela que no pudo encontrar en Metrópolis. Decidió que debía saber más antes de aventurarse de nuevo a un pasco nocturno por el templo de Baal.

El regreso a Europa era imposible, no porque la guerra le atemorizara, sino porque el conflicto había alcanzado al milenario Mediterráneo dificultando la navegación. Decidió ir hasta El Cairo, a casa de su familia, y pensó hacerlo por tierra. El recrudecimiento de la guerra en el norte de África le hizo necesaria la ayuda de algunos contrabandistas para atravesar fronteras. A pesar de conocer la Verdad, no pudo saber que alguno de esos hombres que le ofrecían ayuda era sirviente de un poderoso ser llamado Ingram, que llegó a averiguar qué eran los objetos que Taarek ocultaba. Ingram, un razida de las huestes de Taumiel, nombrado para influir en las familias guerreras y tiránicas que rigen los destinos del Oriente Medio, averiguó el significado de la llave, aunque era la primera en aparecer, y planeó ascender en el escalafón del ejército de Taumiel ofreciéndosela a su





Señor. Se inició una persecución a muerte de la que el joven egipcio pudo salir indemne a duras penas. Cuando un individuo sucio y maloliente llamó a la puerta de una de las casas más importantes de El Cairo, los padres de Taarek no reconocieron al hijo del que no recibían noticias desde hace casi dos años.

Taarek pudo recuperarse durante unas pocas semanas seguras. Su familia, apenas reducida a una serie de caras que en fila visitaban su cama, no podía creer lo que contaba y mucho menos hubiera creído lo que dejaba de contar. Por el Codex Vinci, Taarek sabía que la llave otorgaba terribles poderes a su poseedor, pero también sabía que ésta en particular sólo funcionaba durante un periodo de tiempo corto cuyo inicio no conocía. Su vida corría un grave peligro, pero ya había caminado un largo trayecto como para darse por vencido. Durante tres días de trabajo febril escribió un diario en inglés de todo lo que le había ocurrido durante los últimos cinco años de su vida, desde que descubriera una fabulosa y peligrosa reseña en el código de libros prohibidos de la Santa Inquisición. Había decidido ocultar la llave, el Codex Vinci y su diario y tratar de desaparecer; su esperanza es que alguien encontrara esas piezas del puzzle.

La mañana de mayo en que salió de su casa camino del desierto donde hubiera querido perder los objetos de su maldición, las fuerzas que le habían estado buscando durante semanas le encontraron en el zoco. Les reconoció casi sin verlos y se inició una persecución bajo una mañana soleada e imposible para el terror. Antes de perderse por las callejas de El Cairo, Taarek entregó la llave, el Codex Vinci y su diario a un absoluto desconocido apenas entrevisto a la carrera. El nombre del nuevo poseedor era William Pringsheim, soldado del ejército inglés que pocos días después ganaría una condecoración al valor combatiendo contra las tropas nazis en El Alemein. El destino de Taarek Murad se cerró como un lazo sobre él en las sucias y soleadas callejas de El Cairo, su ciudad natal. En un último y desesperado esfuerzo, usó un poderoso hechizo para devolver a Ingram al Infierno, dando al extraño el

suficiente tiempo para escapar. Mientras tanto, la llave se volvía a perder en manos de un minúsculo punto que se alejaba por las calles adyacentes al zoco.

Para Pringsheim, los horrores de la guerra hacían de la experiencia de El Cairo algo tan fácilmente olvidable como la muerte de sus amigos y compañeros de armas. Sin saber de qué se trataba, pero con el presentimiento oscuro de que aquel trozo cilíndrico de piedra era una objeto precioso y abominable a un tiempo, el soldado inglés decidió enviar la Llave por correo hasta su casa. Cuando varios años después volviera a Londres, encontraría a su ciudad natal en un estado tan lamentable como el de él mismo. Descubrió que ya nada le resultaba familiar, ni sus parientes, ni sus antiguos amigos que no combatieron con él, ni Londres, así que decidió vivir en el París superviviente de la ocupación. Al enterarse de que ningún paquete había llegado mientras él estuvo en África, sintió el alivio irracional de haberse librado de una pesada condena; sin embargo, su destino había sido ya cifrado.

En París vivió como un bohemio, ganando menos de lo necesario para comer y emborracharse gracias a la publicación de unas pocas noticias en algún periódico y algún que otro libro. Las deudas del juego y alcohol le empujaban hacia la delincuencia organizada. Tratando de huir de su sino se estrelló contra él. Despertó a la Verdad en temibles callejas parisinas sin fondo y en algunos horribles sucesos en la rue de Sevigne. La suerte quiso que sobreviviera y Pringsheim volvió a los manuscritos y libros que un extraño le arrojó en un zoco y que él siempre había conservado sin saber por qué. Era el año 1973, tenía 53 años, cuando, por vez primera en su vida, se preocupó conscientemente por el destino de la llave.

El cilindrosello de Ugarit descansaba ahora en el almacén del Pergamonmuseum (Museo Pérgamo) de Berlín oriental. Para Pringsheim, la llave debía de haber sido interceptada por fuerzas de más allá del mundo. Sin embargo, el camino seguido era más natural. En la caótica burocracia que las fuerzas armadas británicas habían



establecido en tiempos de guerra en el norte de África, el envío de Pringsheim se traspapeló, yendo a parar al correo normal por tierra, y no al aéreo y urgente que consignara el soldado inglés. El ejército nazi asaltó el tren en que se desplazaba este correo sin importancia, tratando de romper las líneas de comunicación aliadas. El cilindrosello fue a parar a manos de un burócrata de buena educación que decidió enviar el resto arqueológico hacia un museo. William Pringsheim dedicaría el resto de su vida a aprender sobre la Realidad Profunda y a rastrear el camino aparentemente misterioso del cilindrosello de Ras-Shamra, sin poder, sin embargo, abandonar del todo sus viejos vicios de alcohol y juego.

La red de casualidades se comienza a cerrar en 1990. Ingram, devuelto de los Infiernos, lleva veinte años rastreando la perdida llave; ha buscado en cada secta de estúpidos adoradores, en cada rincón de El Cairo y norte de África, en cada tienda de antigüedades y se acercan cada vez más al buscar en los museos. Hacia el verano de 1990, Ingram ha poseído el cuerpo y suplantado la personalidad de Gregoire Matelot, director de Arqueología del Louvre y usa sus contactos y nueva identidad para tratar de encontrar el cilindrosello entre diferentes museos de Europa. Por otra parte, William Pringsheim (con setenta y un años de edad) ha perdido el Codex Vinci, el diario de Taarek y algunos apuntes propios, entre los que se narra el encuentro en el zoco y la pérdida del cilindrosello; todo fue violentamente sustraído de su casa en París como "pago" de ciertas deudas de juego. Su cobrador es Edmund Heimättler, jefe de una importante organización de tráfico de armas, asociada a diferentes gobiernos nacionales e instituciones internacionales; en realidad es un adorador de Hareb-Serap ansioso por agradar a su Señor, pero anhelando secretamente más poder, por lo que la codicia por la Llave no se hace esperar. Cuando trata de localizar a Pringsheim, éste ha desaparecido. En vez de informar de los hechos a su Señor, decide encontrar la Llave. Para ello, pone en su búsqueda a uno de sus mejores hombres: Patrice Chabrol.

El hombre de Heimättler encuentra, finalizando el mes de enero, una pista segura. Al unificarse las dos Alemanias, los archivos del nazismo son abiertos.

Chabrol, sospechando el modo en que se perdió la llave, decide buscar algún indicio en las meticulosamente germanas listas de botines de la II Guerra Mundial que figuran en los mencionados informes. Efectivamente, allí encuentra la reseña de un cilindrosello obtenido en el asalto de un tren en el norte de África y que se llevó hasta el museo berlinés ya citado. Chabrol consigue un trabajo de guardia de seguridad en el Pergamonmuseum a través de los contactos de Heimättler. La primera semana de febrero roba la Llave y la elimina del catálogo del museo. Por otra parte, Ingram, encarnado en Matelot, encuentra telefónicamente por esas fechas el cilindrosello y concierta una cita con el director del Pergamonmuseum. Cuando visita el almacén del museo y no encuentra la llave, una explosión de ira hace que despedace su disfraz humano; Gregoire Matelot ha muerto. Por segunda vez, Ingram no puede sospechar quién es el nuevo propietario de la llave.

Chabrol, procedente de una adinerada familia, se ha mostrado siempre como un eficaz (y cruel) servidor de Heimättler. En realidad, Chabrol es un sociópata que ha encontrado protección para sus crímenes a la sombra de Heimättler. Chabrol está podrido. Está tan vacío de cualquier clase de sentimientos que parece marcado por una maldición muy personal: la de compartir el implacable destino de un nefarita. Vive subcionando dolor de las personas que elige como víctimas. Odia la vida por que no encuentra motivos para seguir levantándose todos los días. Le repugna la facilidad con que la gente encuentra razones para sentirse vivos, le asquea las "idiotecas" que "el ganado" se inventa para seguir todos los días su farsa repulsiva. Su odio no tiene límites. Su crueldad tampoco.

Enterado del asunto del Pergamonmuseum, obsesionado y enloquecido por la idea del asesinato más perfecto y terrible, decide iniciar un juego en el que los investigadores enviados a Berlín por la empresa aseguradora de Matelot (los jugadores) sean víctimas y partícipes, a la vez, de sus asesinatos. Para asegurarse la victoria en la partida, Chabrol envía la llave al hogar de uno de los PJ's e informa a Heimättler del nuevo paradero del cilindrosello. De esta forma, en caso de que le atrapen, Chabrol se habrá vengado por adelantado.

La soga se ha cerrado sobre los jugadores.

Sobre Clavis Inferna

Clavis Inferna en tres semanas

Clavis Inferna es una campaña larga para Kult dividida en tres libros independientes que corresponden con cada una de las tres semanas de juego. El primero de ellos (Primera Semana) corresponde al desarrollo del juego que Chabrol establece. Se trata de una aventura de investigación policiaca y horror estremecedoramente humano.

En el segundo libro (Segunda Semana), después de que los jugadores crean haber acabado con el problema, recibirán en el domicilio de alguno de ellos un paquete postal que iniciará una persecución por parte de entes y poderes desconocidos. Mientras tratan de sobrevivir, deberán investigar qué está ocurriendo. Por una parte, les hostigarán Heimättler, su organización y los siervos de Hareb-Serap, no informado todavía por





su adorador. Por otra, gracias a una infiltración de servidores de Taumiel en las fuerzas de Hareb-Serap, Ingram averigua el paradero de la llave. Para permanecer en su seguro anonimato, Ingram ha informado a un Arconte de la presencia de la llave, esperando en la confusión del enfrentamiento entre fuerzas poder apoderarse del preciado botín. El Arconte elegido es Netzaj. Cuando los jugadores descubren que la raíz de sus problemas es el cilindrisello, comprueban que todo intento de perderlo es inútil; siempre vuelven a encontrarlo junto a ellos. Al final del libro, un anciano desconocido llamado Pringsheim informa a los jugadores, ayudándoles a terminar con la aterradora persecución, sobre cómo deshacerse de la llave a través de procedimientos ocultos. Mientras, la presencia de Netzaj obliga a Heimättler a informar a Hareb-Serap. Al final, a pesar de creer que han destruido la llave, en realidad lo único que consiguen los jugadores es trasvasar desapercibidamente su alma al cuerpo de unos de los personajes. De nuevo, todo parece haber acabado.

En el tercer y último libro (Tercera Semana), los jugadores descubren la verdad. El alma de la llave se ha activado, manifestando parte del espíritu del Demiurgo. Esa parte es la de la eternidad: el personaje que es la llave se vuelve inmortal y completamente invulnerable. Se inicia una nueva persecución y, otra vez, el anciano Pringsheim acude en su ayuda, decidido a cumplir su destino de una vez por todas: destruir el objeto que tantos males le ha causado. Gracias a él, los jugadores saben de la existencia de Metrópolis y, dentro de ésta, la del Laberinto: Torópolis. La única forma de hacer desaparecer la llave es que el personaje que la porta desaparezca en la Nada. Se inicia un viaje a Siria, a Ugarit, donde Taarek encontró la entrada al Laberinto. En febrero de 1991, acababa de terminar la Guerra del Golfo Pérsico y Siria es un lugar poco aconsejable para el turismo occidental. En éste territorio hostil, grandes poderes amenazan a los personajes, pero el de la llave también es mayor cada día. La presencia de Netzaj, de Taumiel, de Hareb-Serap y por ende de Astaroth buscando esa porción del alma del Demiurgo puede tener resultados impredecibles y catastróficos. Para no liberar al Leviatán, la Llave debe ser destruida.

Sobre la Primera Semana

Lo que sigue a continuación es una breve descripción de los acontecimientos que se producen en la historia de este módulo antes de la llegada a Berlín de los PJ's y en los primeros días de su estancia. La mayor parte de estos acontecimientos, que tratan de explicar el comportamiento de Patrice Chabrol, serán desconocidos por tus jugadores y sus personajes al menos hasta que jueguen el segundo libro de esta campaña, así pues esta sección sólo resulta de interés para el DJ.

Quizá desees leer esta sinopsis una vez hayas terminado con la lectura del cuerpo de la narración (que se desarrolla en los capítulos segundo y tercero) para esclarecer los puntos oscuros que surjan durante la misma. No obstante, en el Apéndice de las últimas páginas del libro encontrarás una Cronología de hechos y un escueto índice de pistas que esperamos que te sea de ayuda a la hora de arbitrar la partida.

Patrice Chabrol llega a Berlín el primer día de febrero de 1991. Antes de su llegada, Heimättler, que posee importantes contactos en las empresas de seguridad B.S.S. (encargada, como ya leerás, de suministrar Guardias de Seguridad al Museo Pérgamo) y Deutsch-Schutz, ha conseguido que su hombre ocupe un puesto como Guardia de Seguridad en los fondos arqueológicos del Pergamonmuseum, sustituyendo a un tal Giani Gardella. Por otra parte, ha tramitado varias documentaciones falsas para Chabrol (bajo la identidad de Patrick Goldberg y Alexander Beherens), así como dos domicilios, uno, bastante humilde, en la Bachstrasse, 17 y otro, en una urbanización de lujo en las afueras de Berlín, llamada GrünHügel Siedlung. El plan consiste en que Chabrol, bajo la identidad de Patrick Goldberg (viviendo en Bachstrasse), hurte la Llave del museo para después, ya como Alexander Beherens espere unos días en GrünHügel Siedlung. Tantas medidas no se debe a que exista el menor problema en el golpe, sino a la meticulosa mentalidad de Heimättler, que no desea dejar ni la más mínima pista del robo.

Chabrol, quizá sólo por adular la maniática personalidad de su jefe, quizá por simple crueldad, asesina el día dos a Giani Gardella, a quien había de sustituir en el museo Pérgamo. Desde luego, el homicidio es absolutamente innecesario, pues Gardella nada podía saber del golpe del que sin saberlo formaba parte. El día tres de febrero, Goldberg (Chabrol) entra a trabajar en el museo para el día nueve robar el cilindrosello de los fondos, borrarlo del registro y sustraer la cinta que grababa a través del circuito de seguridad de video el hurto. Chabrol, que el día diez abandona su personalidad como Goldberg, su domicilio en Bachstrasse y su puesto en el Pergamonmuseum para pasar a ser Alexander Beherens y vivir en GrünHügel Siedlung, descubre que las instalaciones del museo son tan malas que en la cinta robada (de la que, por otra parte, no sabe que existe otra copia -ver LO QUE SABE ERICK RUSKIN en el segundo capítulo-) no se aprecia ningún detalle del robo de la Llave, así pues decide grabar cierta película que ve a través de un canal vía satélite. El traslado de todas sus posesiones (sobre todo la cantidad de material fotográfico con que registra obsesivamente sus crímenes) a su nuevo domicilio no termina hasta el día diecisiete.

Durante su primera semana de estancia en Berlín, Chabrol ha tenido un golpe de suerte; ha encontrado por casualidad en una discoteca (donde buscaba nuevas víctimas) a Pierre Ledoux, un antiguo compañero



francés de facultad nacionalizado alemán que trabaja en la policía berlinesa y que vendería a su madre y hermanos por menos de un plato de lentejas. Chabrol decide que no estaría mal ser informado de si la policía pudiera llegar a saber algo del golpe y soborna a Ledoux, quien a partir de entonces se convertirá en su confidente personal.

El día catorce de febrero, Gregoire Matelot, Director de Arqueología del Louvre, en realidad poseído por Ingram, llega a Berlín y comprueba que la Llave ha desaparecido. En un ataque de ira Ingram despedaza su disfraz humano y su acompañante en los fondos del Pergamonmuseum, August Müller, cae en estado de catatonía ante la truculenta escena. A través del Arte Oscuro, Ingram perturba el sistema de video de seguridad, que comienza a grabar la señal procedente de una emisión vía satélite (la misma que registra en su casa de GrünHügel Siedlung Chabrol), eliminando así toda huella de lo ocurrido. Cuando el Guardia de Seguridad Hasper Horta baja a los fondos del museo a comprobar lo que ocurre, Ingram posee su cuerpo y se lanza de nuevo a la búsqueda de la Llave, esta vez con menos pistas que nunca...

El asesinato del Pergamonmuseum perturba a Chabrol, que ha sido informado en detalle por Ledoux. Alguien está tras el mismo objeto que él y, además lo hace mejor, según los baremos de su perturbada egolatría. Decide acabar con quien ha eliminado a Matelot, pero aquel no ha dejado ni una sola pista. En plena crisis maniaca, Chabrol asesina la noche del día quince a la prostituta Claudia Schwarfielk y graba en la cinta del museo secuencias aterradoras de su tortura. Pero para él la muerte de esa escoria es

demasiado poco, demasiado fácil... Desde luego, Chabrol también desea que todo el mundo sepa de él a través de la prensa. Varias horas después, arrepentido de la muerte de la prostituta, que él califica de "chapuza", vuelve a grabar sobre la cinta del museo para olvidar lo ocurrido, pero unas cuantas secuencias de la muerte de Claudia permanecen. El día diecisiete, mientras termina de trasladar sus pertenencias a GrünHügel Siedlung desde su antiguo domicilio de Bachstrasse, abandona por error la cinta del museo en un armario.

El día diecisiete los jugadores llegan a Berlín. Ledoux informa puntualmente a Chabrol sobre quiénes son, qué intenciones tienen y acerca de la entrevista que mantendrán al día siguiente en la Biblioteca Nacional con Victor Klee (lee Víctor Klee, en el libro II). La mente del hombre de Heimättler está tocando fondo: si no ha conseguido destruir a su competidor, al menos lo emulará. Él sabe lo bastante de explosivos como para simular la muerte de Matelot tomando como víctimas a los PJ. Para llevar a cabo su plan, Chabrol asesina al verdadero Klee y suplanta su personalidad en el museo, después coloca una carga explosiva en cierto libro de interés para los PJ's, que se acciona abriendo el volumen (titulado "Les découvertes de Ras-Shamra (Ugarit) et l'Ancien Testament") por cierta página. Sin embargo, la intrusión de un desconocido hace que los PJ's se salven.

Chabrol, totalmente obsesionado ya, olvida la Llave, a Heimättler y desarrolla la idea del juego macabro ya mencionado donde los PJ's son a la vez, adversarios, cómplices y víctimas...





Notas Importantes para el Director de Juego

¿Cómo se dirige esta campaña?

Como podrás comprobar cuando comiences a leerlo, este módulo es bastante extenso. Esto se debe, en gran medida, a que sus autores se han detenido especialmente en la descripción de personajes, acontecimientos, acciones y diálogos. Este estilo, más cercano en ocasiones al de un relato que al de un módulo de rol, te puede inducir a considerar que la aventura debe discurrir tal y como la vas a leer. Debes tener en cuenta que a pesar de su estilo este módulo, como cualquier otro, no es más que el guión inicial de tu partida y que las aventuras de rol no se realizan del todo hasta que no se juegan. Es exactamente la misma diferencia que existe entre una película y el guión del que parte. Por muchas indicaciones que aporte este último, siempre hay una diferencia sustancial entre la película y el guión: la primera se construye con imágenes, el segundo con palabras. El mismo diálogo o secuencia se puede rodar con muy diferentes planos, diversa luz y color, distintas formas de interpretar un papel. La película es lo que el director, los actores y el equipo de rodaje confeccionan, aunque evidentemente parten de un guión. Del mismo modo, una aventura de rol parte de lo descrito en un módulo, pero no es el módulo: a tus jugadores se les ocurrirán ideas no previstas, tú deberás improvisar, resaltar algún elemento de la trama, obviar alguna escena, inventar alguna otra...

Uno de los más grandes errores que puedes cometer al creer que la aventura "ya está hecha" en el módulo es el de leer descripciones, diálogos, monólogos... Ni uno solo de los párrafos de esta campaña (a excepción de los indicados para entregar a los jugadores) está ideado para ser leído en voz alta. Te podemos asegurar que una lectura de ese tipo puede

destruirla la más emocionante escena.

Kult es, por otra parte, un juego donde la ambientación prima sobre otras características. Tú, como director de juego, debes crear fundamentalmente a través de tus descripciones esa atmósfera angustiante, sofocante y aterradora. Todos los largos párrafos empleados por los autores han sido escritos con el fin de obtener un ambiente en la lectura del módulo que sirviera de ejemplo de la ambientación que tú, director de juego, deberás crear escena tras escena improvisando y adaptándote a tus jugadores.

Para facilitarte en parte esa tarea, al final de libro encontrarás el ya mencionado Apéndice con una Cronología de hechos y un Índice de pistas. El cuadro que contiene la Cronología de hechos contiene una columna para tus anotaciones. Estas páginas, más las inscritas bajo los epígrafes *Dramatis Personae* y *En términos de juego*, son las únicas que deberías tener a la vista a la hora de arbitrar la partida, para evitar así la tentación de estar constantemente buscando en el módulo cómo describen los autores tal o cual cosa.

Advertencia sobre el contenido de violencia

Cualquier tema que toque un juego de rol es puramente ficticio, no por tratarse de una materia inexistente en la realidad cotidiana (como los hombres-lobo, vampiros, etc.), sino por el simple hecho de ser un juego de rol. Es fácil entender que el hecho de que un hombre se desnude en una galería de arte no produce el mismo efecto que una estatua al natural del mismo hombre. A nadie se le ocurriría calificar de "exhibicionista" al objeto artístico. Ningún escritor ha sido detenido por hacer que sus personajes sean unos sádicos asesinos, por muy realísticamente que los describiera. Los juicios morales sobre algo artificial co-





mo son los juegos de rol, las novelas o la escultura (o cualquier otra forma de arte) están tan fuera de lugar como las discusiones sobre el sexo de los ángeles.

Kult es un juego de terror en el mundo contemporáneo. Por ello no ha podido dejar de tratar el tema del terror contemporáneo por excelencia: el psychokiller. Sin embargo, no hemos querido tratarlo como comúnmente lo encuentras en novelas y películas.

No podemos saber por qué al ser humano le llega a atraer sentir miedo. Quizá nombrando nuestros terrores los destruimos, quizá nos preparemos para ellos. El hecho es que los creadores de la campaña que ahora comienzas a leer no han querido que el psychokiller centro de la trama del capítulo primero de Clavis Inferna fuera simplemente un "malo" de una trama de suspense, y mucho menos un tipo al que se le acaba teniendo simpatía por sus "gamberradas" (Hannibal Lecter). Hemos querido acercar mínimamente a nuestros jugadores al dolor, asco y terror sin límite que estas personalidades infunden en la realidad. Y hemos sufrido intentándolo. La ambientación del uso de la violencia de esta primera parte dista mucho de la hollywoodiense. Hemos buscado la descripción de una violencia realista que produce dolor y miedo. Si, tú, como DJ, no eres capaz de manejar bien ese tipo de ambientación, te aconsejamos que busques a un jugador con más tablas para hacerlo. Nada nos produciría tanta insatisfacción como pensar que esta primera parte ha sido jugada como un convencional "los chicos buenos tras el tipo malísimo".

Quién sabe, quizá una partida de rol os induzca a meditar acerca de un mundo donde la violencia de ciertos "lobos" es cada día más normal. Se trata, por supuesto, de nuestro propio mundo.

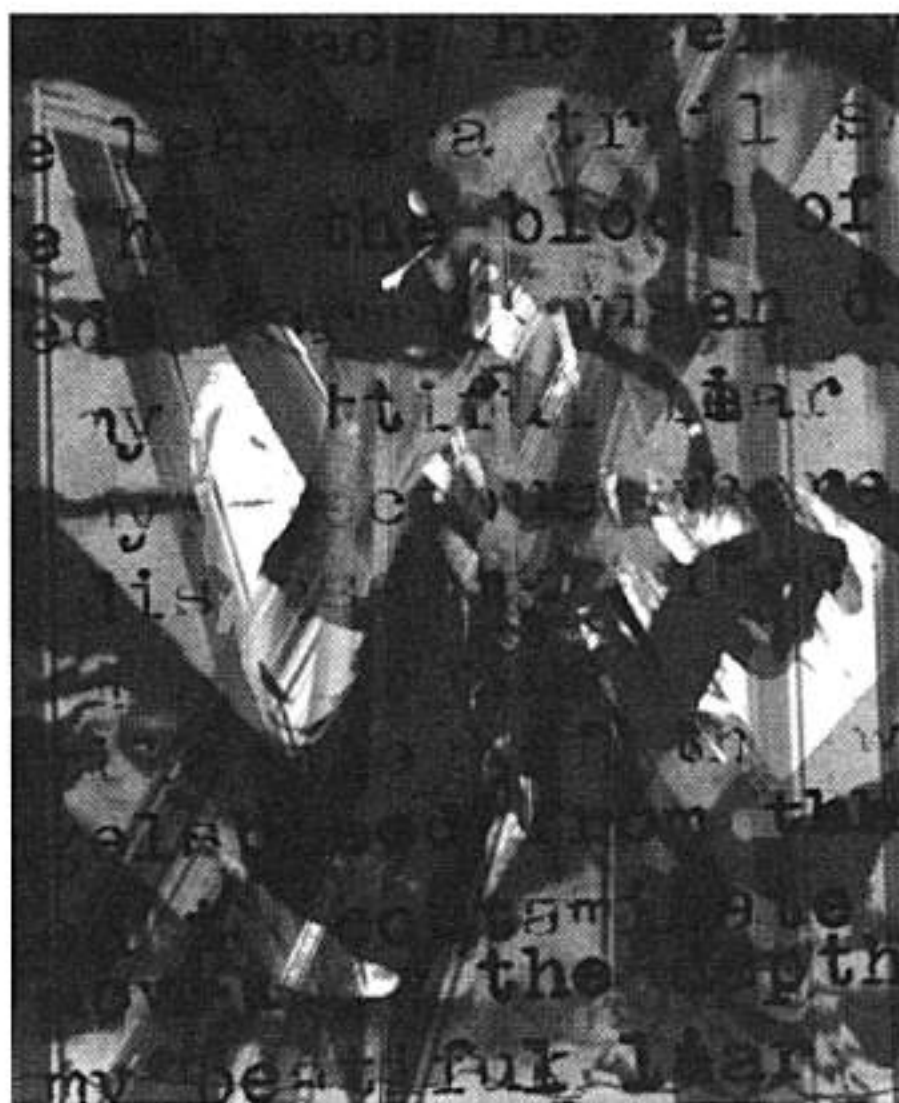
Acerca de Berlín en 1991

El telón de acero cayó en Berlín el nueve de noviembre de 1984. Al cabo de unos meses, el logotipo de Mercedes-Benz presidía uno de los edificios más importantes de la Alexanderplatz. Para los más optimistas comenzaba la era de la unificación. Los realistas sabían que el proceso iba a ser más largo. Pero ni unos ni otros imaginaba que Alemania se unificaría el tres de octubre de 1990. Tras la borrachera de alegría, la resaca de la decepción. La unificación constaba ya en los nuevos atlas y cámaras políticas, pero aún hoy no se ha escrito en el sentir de los alemanes, y mucho menos de los berlineses. A los orientales les molestaba la prepotencia capitalista de sus hermanos occidentales, a éstos el ansia de integración económica de aquéllos. Los berlineses del Oeste cambiaban su potente marco a diez por uno para pasearse por el otro Berlín como exploradores de una colonia del tercer mundo, arrojando las monedas cambiadas al suelo, se iniciaba "la liquidación por

cese del negocio de Alemania Oriental". Por su parte, los berlineses del Este invadían los grandes supermercados capitalistas hipnotizados por la ostentación de los escaparates ("Ver, pero no tocar"). La unificación de la moneda niveló las diferencias de poder adquisitivo de ambos lados, pero no pudo hacer desaparecer las diferencias ideológicas forjadas en cuarenta años de separación. Peter Schneider escribió en su novela de 1982, "El saltador del muro": "Costará más esfuerzos destruir el muro que todo los berlineses llevan en el interior de su cabeza, que demoler el muro visible en la ciudad".

En 1991, residían unos ciento veinte mil turcos en Berlín. La urbe acoge de buen grado los abundantes puestos de kebabs y restaurantes turcos como adquisición gastronómica, la alternativa de los pequeños comercios turcos frente a las grandes superficies y el simpático y barato sastre, zapatero o empleado de limpieza, turcos también. Sin embargo, para no pequeña parte de la población berlinesa turco es sinónimo de extranjero, "comeajos", y de menos puestos de trabajo. No dudan en atribuir a la minoría turca cualquier tipo de problema que tambalee la estabilidad económica, aunque su población no llegue a componer el tres por ciento de la total de la ciudad y desempeñen, por regla general, los puestos de trabajo "basura". Las facciones de ultraderecha nazis (que ven en la pesadilla del Tercer Reich su sueño dorado) han arrastrado a esa parte de la población a vertientes más moderadas de su pensamiento, pero que podrían resumirse en "Turcos Fuera".

Berlín es, empero, una ciudad llena de vida, como toda urbe que se alienta de diversas culturas y donde se viven grandes contrastes. Todo movimiento





engendra creación, y Berlín se mueve mucho.

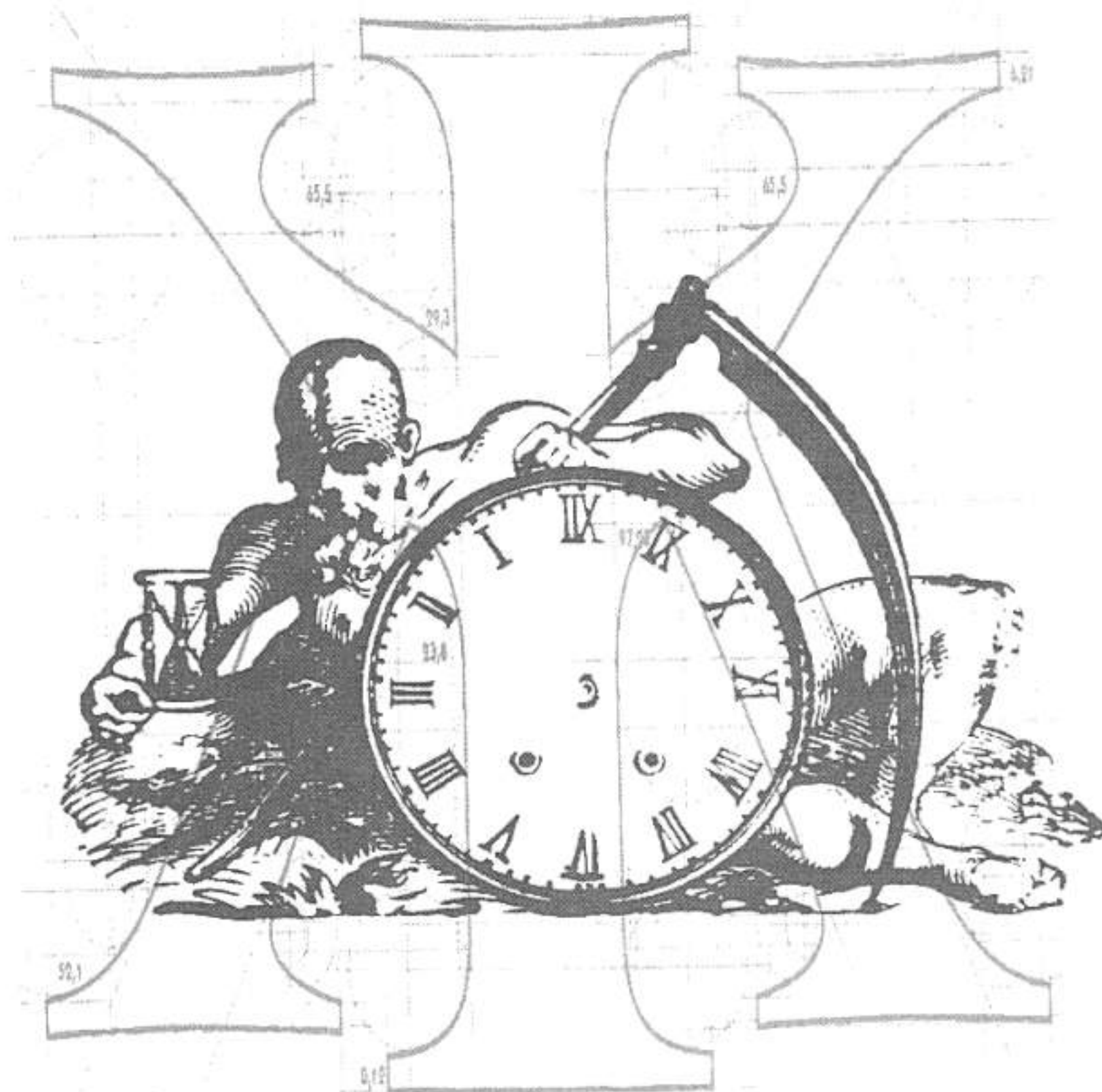
Los personajes jugadores de Clavis Inferna

La campaña que vas a comenzar a leer está ideada para un grupo de cuatro o cinco personajes no expertos, incluso podría tratarse de una buena aventura para iniciarse en el mundo de Kult. Estos personajes deben tener en común el trabajar para la empresa multinacional de seguros New European Assured (N.E.A.), por lo que tal vez debas crear un grupo específico para jugarla, aunque siempre puedes adaptar a tu grupo de juego habitual a través de una partida de tu invención, por la que tus jugadores pasen a ser contratados por la N.E.A., en cuyas cédulas de investigadores figuran desde detectives privados hasta médicos pasando por toda clase de peritos especializa-

dos (en esta aventura podría incluso figurar un experto arqueólogo)

Por otra parte, aunque nos resulte ridículo advertírtelo, debes considerar que la mayoría de los alemanes hablan alemán. Algunos de ellos SÓLO alemán. Vaya, que te sugerimos que tus personajes (o, al menos, la mayoría) hablen esa lengua. Si no puede ser así, no estaría de menos que dominasen a la perfección el inglés; en esta lengua se dirigirán a los personajes aquellos PNJ's principales.

El control de los asuntos monetarios es de tu total incumbencia. Quizás desees controlar los gastos de los personajes, quizás decidas que la N.E.A. cubra generosamente los costes. Así mismo, deberías decidir cuales son los honorarios que les corresponden a tus personajes. El Marco a catorce de febrero de 1991 cotizaba a 64.32 pesetas, 0.61 dólares y 0.33 libras esterlinas.



Na'la'ma' tem uud va'ma'at
Skuld. Pa ma'ham na'ma'at
LIBRO II
EL
JUEGO



*"¿Cuánto Saber puedes soportar? ¿Eres lo suficientemente fuerte para
afrontar la Verdad que dices buscar?"*

- Grant Morrison, The Mystery Play

*"La Era de los Mitos vuelve; las historias dan forma al mundo y el
propio mundo está siendo cambiado por los nuevos Dioses que reinan
en el Olimpo."*

- Neil Gaiman, Miracleman: Skin Deep

*"Acepta el hecho de que Dios está muerto, y que somos libres de hacer
lo que nos plazca."*

- Grant Morrison, The Mystery Play



La pesadilla comienza esta noche, en una cara habitación de uno de los mejores hoteles de Berlín, con un timbre telefónico que suena. Descolgar. Sonido inconfundible de cabina telefónica.

-Buenas noches -la voz resulta familiar, de fondo, casi imperceptible, suena el ruido de gente y música: jazz-. ¿Qué tal su estancia en Berlín? Espero que estén disfrutando. Seguro que se está preguntando quién soy. Digamos que Vd. ya me conoció ayer interpretando magistralmente el papel de Victor Klee. La verdad es que debería decir "superando" el papel, el verdadero Klee no era tan atractivo como lo presenté. Un pobre empleado que pasaba sus días como un auténtico memo trabajando para su familia, que probablemente haya lamentado mucho su pérdida... Si supieran que es tan fácil de sustituir un gilipollas por otro. No se lo creerán, pero cuando le hundí la cabeza, me miró feliz por que le

COMIENZA LA PARTIDA

arrancaba la vida. No fue ni mucho menos como Gardella. Ese gritaba mucho, me insultaba y trataba de escaparse. Fue difícil abrirle la garganta y cuando no pudo insultarme porque se ahogaba en su propia sangre me miraba de una forma muy extraña.

Invierno en París

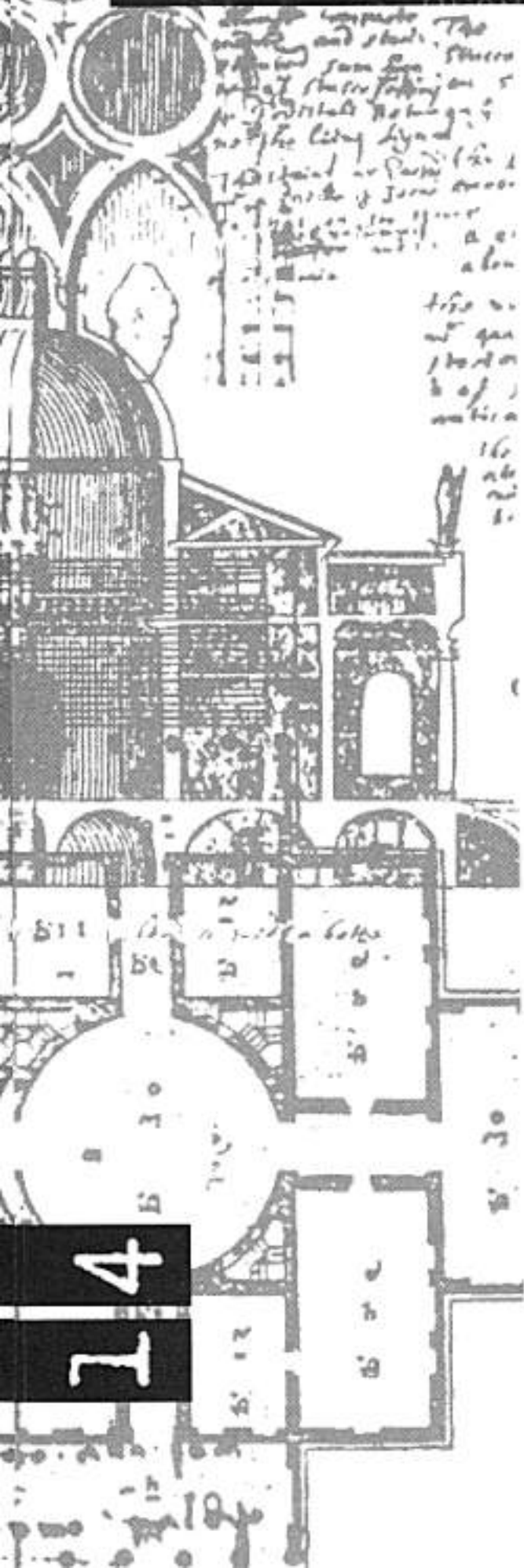
París, 16 de Febrero de 1991, Sábado a las 8:00 AM. Nieva lentamente sobre los Campos Elíseos. Ráfagas de aire helado congelan los rostros de los desdichados ciudadanos que se arrastran hacia sus puestos de trabajo. Los automóviles crean con el humo de los tubos de escape, el rumor de los motores y el ruido de los cláxones el normal paisaje de una gran ciudad. Los personajes están sentados bien a resguardo en una oficina perteneciente a la sucursal francesa en París de New European Assured (N.E.A.). Esperan a que Jacques Paul Bally, Director de Vida, les explique el trabajo para el que han sido llamados. El mobiliario de la sala es tan horrorosamente aséptico como el de las miles de oficinas diseminadas a lo largo de la ciudad, pero afortunadamente aquí una servicial secretaria les ha traído (a quien así lo desee) una taza de café excepcionalmente cargado. Por la ventana pueden contemplar, a través de la cortina de nieve, el anacronismo del Arco del Triunfo asediado por

el caos circulatorio. Al poco tiempo de espera se abren las puertas del despacho de J.P. Bally, quien despide cortésmente a la persona que le mantenía ocupado. Desde el umbral de la puerta les pregunta si son los investigadores y les invita a pasar.

Una vez en el interior del confortable despacho, Bally (que responde a la perfección al prototipo de joven ambicioso, serio y prepotente) se excusa por haberles hecho esperar y les pregunta si conocen ya la noticia de la muerte de Gregoire Matelot, Director de Arqueología del Louvre. Si responden "no" (que será lo normal, aunque puedes hacer que alguno se haya informado ya en algún periódico), Bally les dará un ejemplar de Le Monde abierto por Internacional. (Ver página adjunta).

Cuando ya hayan conocido la muerte de Matelot, Bally, que ha esperado viendo tranquilamente nevar a través de la ventana, les hablará:

-Como habrán supuesto, Monsieur Matelot es... era





4 / LE MONDE / VENDREDI 15 FEB 1991

INTERNATIONAL

Explosion en el museo Pérgamo de Berlín

El director de arqueología del Louvre fallece en el incidente

E. Padoux. Berlín.
Una explosión de causa desconocida en el museo Pérgamo de Berlín se cobró ayer la vida de Gregoire Matelot, Director de la Sección de Arqueología

del museo del Louvre y ha causado el ingreso en un hospital psiquiátrico de August Müller, Director del museo berlinés, afectado por un fuerte shock emocional. La causa de la ex-

plosión es todavía una incógnita para los peritos de policía y bomberos, lo que ha desatado una guerra de tácticas acusaciones entre autoridades germanas y francesas.

A las once de la mañana, unos diez minutos después de la explosión, la policía y los bomberos se encargaban del desalojo ordenado del museo donde se produjo el accidente, que sólo ha afectado al Director de Arqueología del Louvre y al propio Director del museo Pérgamo, quienes visitaban el sector de los fondos arqueológicos donde tuvo lugar el incidente. Todos los visitantes del museo aseguran no haber percibido nada anormal hasta que les instaron a abandonar el edificio la policía, guardias de seguridad y bomberos en previsión de nuevas explosiones.

El incidente que acabara con la vida de Gregoire Matelot no ha causado daños materiales al museo, "probablemente según informa la policía porque los fondos arqueológicos se hallan a varios

metros de profundidad en el subsuelo". Las causas de la explosión son una incógnita aunque parecen totalmente descartadas la posibilidad de un artefacto explosivo o de un fallo en las conducciones del gas. La rotunda negativa de representantes del museo a las sospechas de que en el fondo arqueológico se almacenaran sustancias explosivas o inflamables abrió ayer una confrontación tensa en busca de responsabilidades entre la embajada francesa en la recientemente unificada capital alemana y la alcaldía y autoridades de la ciudad. La raíz latente de las más o menos tácticas acusaciones del servicio diplomático francés se basan en que la causa de la explosión bien podría estar en las precarias condiciones de mantenimiento de los sótanos donde se albergan los fondos arqueológicos del museo, que

hasta la unificación pertenecían al Berlín oriental. A estas sospechas se unen una aparente ocultación de los hechos de la policía berlinesa. Ante estas imputaciones el Jefe de Policía de Berlín ha declarado hoy que "si tal ocultación se hubiera producido, se debería a que la policía habría considerado tal recurso beneficioso para la resolución de un caso que, no lo olvidemos, se ha producido en suelo alemán". El juez instructor del caso no ha fijado la fecha para la repatriación de los restos mortales de Gregoire Matelot, lo que parece confirmar la existencia del, posiblemente aludido por el Jefe de Policía, secreto de sumario.

Por otra parte, hasta pasadas unas horas del incidente no se conocía la identidad del cuerpo de la única víctima mortal, cuyo reconocimiento era

completamente imposible a causa de la desfiguración producida por la explosión. Al conocer de quién se trataba, la comunidad universitaria francesa sufrió un duro revés. Gregoire Matelot de 51 años de edad era uno de los más insignes historiadores franceses. En 1985 accedió al puesto de Director de Arqueología en el Louvre, oficio que compaginaba con la enseñanza. Precisamente sus más reconocidas capacidades se daban en el ámbito de comunicación y educación. Para Jacques Martinet, compañero en el Louvre, "esta pérdida es doblemente dolorosa: era un buen hombre y un gran científico".

Para el próximo día once se prepara en la Sorbonne, donde aún ejercía la enseñanza, un acto conmemorativo a cargo de sus alumnos y compañeros.

Plus
dan

DAR ES
24 mai, t
Victoria,
une estu
place sur
Fédération
estimé q
première

Nive
allen

BONN. I
l'étrange
milliards
(27 millia
investiss
5 % resta
d'Europe
liards de
La part d
l'Afrique
Sud. Les
sentiel, c
contre 11
ments ré

AFRIQ
■ RWAN
avec leu
refugiés
cé, vendi
lion de r
■ Dix-m
par des l
pris ven
ministère
auteurs
■ NIGER
de mest
culier l'e
ment d
l'écrivai
nérale d
geria.

MAGI
■ TUNI
dredi 24
présiden
l'Iran
■ NIGER
de mes
culier l'e
ment d

Angoisse et confusion à Bangui

BANGUI

de notre envoyé spécial

Intérieur, rideaux baissés, magasins sacqués, la nourriture devient à trouver et les étrangers se font rares, tant que 1 600 d'entre eux ont été évacués des patrouilles françaises, les « gosses des quartiers », continuent à se cacher. Aucun taxi ne se risque à circuler et stent au garage. Seuls, les véhicules de la gendarmerie sillonnent les rues de Bangui, rattrapés de nombreux blessés. La morgue, dit-on, en avançant le nombre de deux morts depuis le début de la mutinerie.

attaquer la résidence du président Ange-Félix Patassé. Il a fallu que les soldats français tirent des missiles téleguidés sur les assaillants pour repousser le danger.

Vendredi, le chef de l'Etat a proposé la formation d'un gouvernement « de large ouverture », mais il a refusé énergiquement le principe d'une négociation avec ceux qu'il qualifie désormais de « putschistes ». Dans ces conditions précaires, les militaires français ne ménagent pas leurs efforts pour tenter de rétablir un minimum de sécurité. Ils patrouillent sans arrêt dans les rues en évitant de tirer sur les mutins ou les pillards.

Avec la bénédiction de M^{re} Joachim N'Djaven

tion. Cependant, 150 étrangers restent toujours, malgré eux, enfermés dans leurs villas. « Leur extraction devient délicate », confirme-t-on au QG des forces françaises. Une jeune coopérante d'une agence des Nations unies vient enfin d'arriver à la base. « Je n'aurais jamais cru être heureuse d'une intervention militaire française, dit-elle, mais entre les balles des mutins et celles de la Garde présidentielle on a dû se réfugier dans les toilettes de la maison pour ne pas être touchés. »

Pour leur part, 100 000 Tchadiens, qui vivent et travaillent en Centrafrique, restent pour le plus grand nombre bloqués dans leurs quartiers et s'interrogent sur leur sort. Selon divers témoins,



15



uno de nuestros asegurados. Su prima asciende a la nada despreciable cantidad de doce millones y medio de francos, que cobrarán su esposa e hijos. Observarán que las circunstancias de la muerte son tan extrañas que quizá podrían rescindir alguna cláusula de la contratación del seguro y ahorrarle una buena cantidad de dinero a la empresa. Queremos que vayan Vd. a investigar a Berlín. Nos hubiera complacido que hubieran podido viajar a Alemania de inmediato, pero la situación está lo suficientemente caldeada como para que la autorización de investigación para fuera del suelo francés haya tardado algo en llegar. Así pues, volarán a Berlín esta madrugada. Los honorarios serán los habituales para trabajos fuera del territo-

rio nacional, más dietas, desplazamientos y gastos, por supuesto. Les hemos reservado plaza en el Stadt Berlin Hotel, en la Alexanderplatz, a poca distancia del Museo Pérgamo.

Bien, si no tienen preguntas, mi secretaria les dará los billetes del vuelo en Luftansa y la comprobación de la reserva de hotel.

Si en efecto no tienen nada que preguntar, Bally se despide cortésmente de ellos. Puede que tus jugadores quieran hacer alguna averiguación en suelo francés (interrogar a la esposa de Matelot o a Jacques Martinet, su compañero en el Louvre). Si es así, crea unas rápidas escenas que, obviamente, no contendrán pista alguna de interés.

17 de febrero. Domingo *BERLÍN*

Con puntualidad germana el vuelo de Luftansa aterriza en el aeropuerto de Tempelhof. Es uno de esos días lluviosos y fríos en los que todo parece desarrollarse a cámara lenta. Cuando los personajes, presumiblemente cargados con cierta cantidad de bultos, accedan a la Terminal Internacional, un hombre se les acercará rápidamente con la mano extendida en un saludo. Es alto, extremadamente delgado (sus brazos se asoman como palos en la amplia manga de su americana), moreno de pelo corto y lacio y luce una poblada barba negra.

-Supongo que Vds. son los peritos de la New European Assured. Soy Leo Kirchner, Jefe de Policía de Berlín -se presentará a los personajes-. Quisiera hablarles un instante del asunto de la muerte de Gregoire Matelot. ¿Tienen inconveniente? -espera unos segundos la respuesta-. Probablemente aún no habrán desayunado y el bar del aeropuerto está muy cerca. ¿Qué les parece si charlamos ante una taza de café?

En ese momento, un hombre de complexión fuerte, vestido con pantalones de pana, jersey gris de cuello alto y gabardina se acercará al grupo. El Jefe de Policía Kirchner, amablemente, le presentará como el Comisario Arthur Schinkel. Su recibimiento será bastante más lacónico que el de su superior, limitándose a espetar un simple "hola". Los personajes, arrastrando sus equipajes y probablemente sorprendidos, seguirán a los dos policías hasta el restaurante del aeropuerto, formado por un conjunto de mesas alrededor de una barra en la que un grupo de camareros sirve bebidas calientes, zumos y croissants a

una poco nutrida clientela de ejecutivos. Una vez sentados y servidos, Kirchner comenzará a hablar.

-Me disculparán que vaya directamente al grano, es una manía que se acaba sufriendo después de unos cuantos años en la policía. Seguro que están al corriente: la diplomacia de su país está creando una serie de tensiones que no agradan en absoluto a nuestros políticos, que últimamente han adquirido la costumbre de creer que están haciendo historia y, al parecer, les pone nerviosos ver peligrar su puesto en la enciclopedia. En fin, no tienen que darle muchas vueltas para descubrir que la presencia de unos investigadores privados de una gran empresa de la CEE, y además franceses, les pone aún mucho más nerviosos. En pocas palabras, me han pedido que me encargue de Vds., que les haga las cosas imposibles y que al más leve problema les envíe a casa. Pero no se preocupen, no comparto en absoluto esa manera de entender las cosas; no sé por qué los políticos se obstinan en resolver una situación caótica añadiendo algo más de desorden. Yo quiero que Vds. sean un problema menos, no un problema más. ¿Y cómo hacerlo? Colaborando con Vds. -se detiene un instante, mira su café como extrañado, echa un sorbo y continúa-. Miren, la manzana de la discordia es la dichosa ocultación de pruebas. Este caso tiene muchos enigmas inquietantes y un policía como yo sabe que si se quiere resolver un problema oscuro, o presumiblemente oscuro, lo mejor es que no todo el mundo sepa lo que tú sabes. ¿Me entienden? Pero desde la Alcaldía se me ha pedido que desvele a la embajada francesa los



secretos de sumario para tratar de suavizar la situación. No sé qué tipo de asuntos políticos están en juego, pero sí sé que las posibilidades de desentrañar qué pasó en el Museo Pérgamo se reducirán terriblemente cuando ese sumario se haga público. Así pues conseguí un pequeño, demasiado pequeño, margen de tiempo para mis investigadores e hice que la explicación de los hechos a la embajada francesa se retrasara hasta el día 18, es decir, mañana. Y aquí entran Vds. y mi trato. Lo que les propongo es un simple intercambio: yo doy algo y recibo algo. Yo les daré esta misma mañana toda la información del caso, incluidos esos secretos de sumario, les acompañaré al Museo Pérgamo y les mostraré el lugar de los hechos y, sobre todo, les dejaré pleno acceso a los datos de la policía y las manos libres en su investigación. ¿Y Vds. qué me dan a cambio? Tranquilidad, simple tranquilidad. ¿Cómo? Siendo Vds. discretos, informándome sólo a mí de sus descubrimientos. Nada más. ¿Qué les parece?

Kirchner está realmente dispuesto a colaborar con los personajes, le inquieta que sus descubrimientos puedan provocar nuevas tensiones y desea evitarlo a toda costa. Además, su verdadera preocupación es resolver el caso y, en esto, ve a los personajes más como una ayuda que como un obstáculo (al contrario que Schinkel, como verás más adelante). Si tu jugadores quieren negociar, haz que Kirchner les explique que les está ofreciendo desde el principio todo lo que puede ofrecer y que es un trato justo: la tranquilidad e información de los personajes a cambio de la tranquilidad e información de Kirchner. Es totalmente necesario que los jugadores accedan a la colaboración que les tiende el Jefe de Policía. Una vez que hayan dado su aceptación, Kirchner explicará a los personajes que se ocuparán de que sus equipajes lleguen hasta el "Stadt Berlin Hotel" mientras visitan el Museo Pérgamo.

-Durante el camino les iré contando los dichosos secretos de sumario.

Probablemente los personajes se preguntaran cómo Kirchner les ha identificado y sabe dónde se alojan. Si le interrogan sobre este asunto, Kirchner se limitará a encogerse de hombros y sonriendo aclarar: Soy policía, me pagan para que averigüe cosas.

En la salida del aeropuerto espera un amplio Mercedes. El propio Jefe de Policía se pondrá al volante e invitará a los personajes a que tomen asiento en el coche. Un tema de Duke Ellington suena a través de los altavoces del vehículo. Si éste no posee suficiente espacio para acomodar a policías y personajes, el Comisario Schinkel acompañará a algunos de ellos en un taxi.

Antes de salir del aeropuerto, los personajes

podrán contemplar un inmenso monumento semejante a una enorme garra cubista. El Jefe de Policía, que se mostrará amable y conversador, le echa una mirada por encima del hombro:

-Puede que no sea muy bonito, pero tiene su significado.

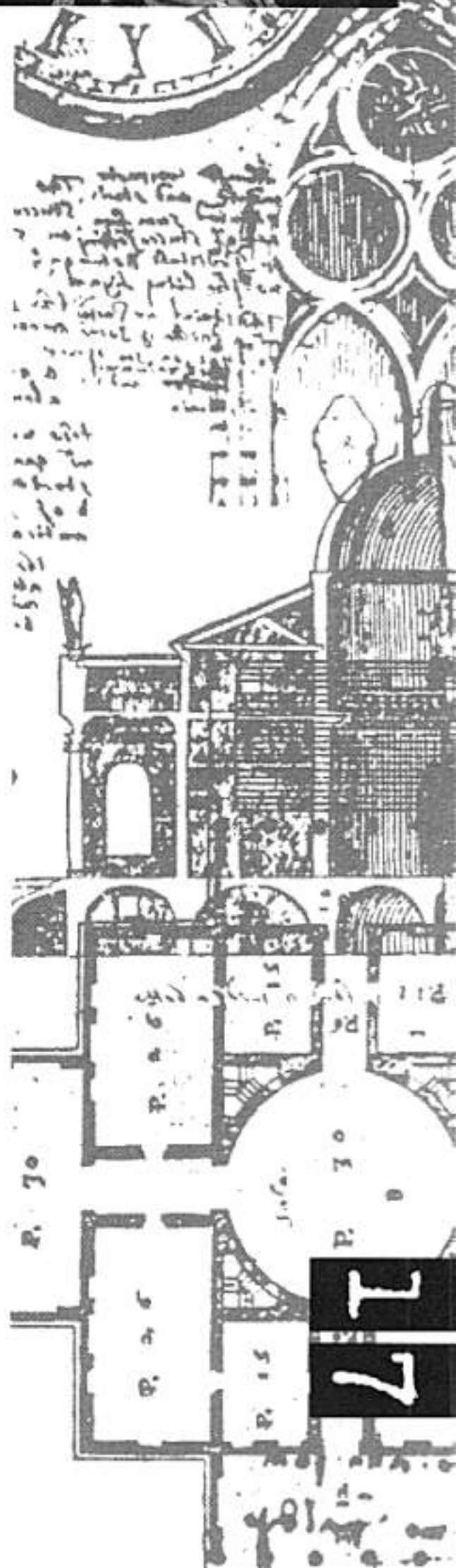
Si alguien le pregunta de qué se trata, Kirchner explicará que el monumento simboliza los tres pasillos de conexión que mantuvieron vivo a Berlín mediante el suministro de alimentos necesarios en 1948.

-Algo más al este, todavía se conserva un cuatrimotor DC-54. Durante aquel tiempo los llamaban "bombarderos de pasas". A este monumento lo llaman "la garra del hambre". Eran tiempos difíciles... Pero, en fin, supongo que han venido hasta aquí para escuchar viejas historias sobre la gran guerra.

Mientras el Mercedes rueda bajo la lluvia por Tempelhof, el Jefe de Policía saca de la guantera una cinta de vídeo sin etiquetas y se la entrega al personaje que se sienta junto a él, en el asiento del copiloto.

-Es una copia de una de las cintas de seguridad del sistema de vídeo del Pergamonmuseum (así se llama el museo en alemán). Es parte de los hechos "ocultos". La grabación es de los sótanos, donde están los almacenes de las piezas y documentos arqueológicos que no se exponen en las salas. Concretamente grababa en el pasillo 2Ta-Ug de 8 a 12 de la mañana. Cuando puedan Vds. visionarla comprobarán que tiene un salto en la grabación desde la 10:34 hasta las 10:47. En lugar de poder ver el pasillo del que les hablo, la cinta contiene una secuencia de una película cinematográfica, "La Naranja Mecánica", ¿la conocen? Esto nos ha alertado por dos motivos: el primero es, como ya habrán adivinado, que la explosión se produjo justamente en el lugar que debía registrar la cinta a la hora en la que se produce el corte; el segundo, que no hemos podido encontrar ninguna prueba de manipulación del sistema de seguridad.

Eso no es todo, desde luego... Maldita lluvia, no se ve nada -efectivamente, ha comenzado a llover torrencialmente y el Jefe de Policía ha impuesto un baile infernal a los limpiaparabrisas-. Verán, los pasillos de los almacenes son increíblemente es-





trechos. Hay allí enormes cantidades de cajas metálicas y de madera donde se guardan los fondos arqueológicos del museo. En algunos sitios no pueden caminar dos personas al tiempo. Nada aconsejable para claustrofóbicos -añade entre dientes-. En principio podría parecer que la horrible mutilación del cadáver... bueno, en realidad no es una mutilación... el cuerpo se presentaba destrozado y desperdigado por todo el pasillo. Sin embargo, no hay otras muestras de explosión más que el propio cuerpo. Me explico; nada más resultó deteriorado, ni cajas de almacén, ni paredes, ni el suelo. Tampoco escuchó nadie ninguna explosión, aunque esto resulta más normal: el pasillo 2Ta-Ug está a siete metros bajo la superficie del suelo. El profesor Müller, el director del Pergamonmuseum, fue encontrado lo bastante lejos de lo que pudiéramos llamar "foco de la explosión" como para no resultar afectado. Pero lo más inquietante es que, según la autopsia, el origen de la explosión parece estar en el interior del cuerpo de Matelot. Sé que resulta inverosímil, pero así es. Según nuestros peritos la única explicación creíble es que pueda tratarse de un tipo de sustancia inocua que en contacto con algún líquido estomacal se volviera volátil, pero aunque eso es teóricamente posible, que se sepa, no se ha desarrollado nunca un explosivo así. La detonación la pudo producir el movimiento del estómago o quizá un pequeño detonador electrónico previamente tragado. Entonces caben dos explicaciones: el suicidio y el asesinato. La primera queda casi automáticamente descartada: ningún suicida desesperado, por retorcida que sea su mente, recurre a alta tecnología de ciencia ficción pudiendo tirarse desde un tejado. Para la segunda hay que averiguar cómo puede alguien obligar a un hombre que ingiera un explosivo. De todos modos,

si alguna de esas supuestas sustancias fuera lo suficientemente potente, bastaría una cantidad semejante a la contenida en un par de píldoras médicas, y junto a los restos de Matelot encontramos un frasco de vitaminas, aunque ninguna de las pastillas había sido manipulada. En fin, tenemos un improbable homicidio, eso sí, todavía deberíamos descubrir quién y por qué, el móvil y al asesino, del que sólo podemos saber que debe ser un experto en explosivos.

El Jefe de Policía Kirchner está realmente preocupado por este caso, por lo que no ocultará ninguna información a los jugadores, siempre y cuando ésta pueda ayudar a que se haga alguna luz. Lo que sigue es una exposición de lo que conoce el Jefe de Policía. Lo más aconsejable es que des esta información a los jugadores según sus personajes interroguen a Kirchner sobre ciertos aspectos de la investigación. Si compruebas que tus jugadores se pierden, puedes hacer que sea el policía el que tome la iniciativa dándoles pistas; pero no abuses de este procedimiento, pues corres el peligro de restar jugabilidad y diversión a la partida (siempre es más gratificante para los jugadores pensar que es a ellos a quienes se les ocurrió la pregunta oportuna). El transcurso en coche hasta el Pergamonmuseum o la visita a éste son buenos momentos para que tus jugadores se dediquen a hacer preguntas.

Otro caso es el del Comisario Schinkel. Se trata de un policía de calle, pragmático e idealista hasta los tuétanos. Ha trabajado durante años como policía bajo el régimen comunista (incluso llegó a pertenecer a las Juventudes Alemanas) y sigue creyendo en la utopía socialista revolucionaria, aunque descrea y odia a parte iguales las formas de los sistemas capitalistas y comunistas. Los personajes, investigadores de una empresa multinacional de seguros, representan para él precisamente lo peor del capitalismo: el dinero como bien supremo por encima de la felicidad y de las propias vidas de las personas. Schinkel informará, en cuanto surja el momento adecuado, a los investigadores de la N.E.A. de cuán semejantes son, a su parecer, a una rata de cloaca. Un tenebroso pasado le ha convertido en un hombre de aspecto y maneras groseras y violentas, pero en el fondo sigue siendo el idealista que ingresó en la policía para ayudar a la gente porque la política era demasiado sucia para él. Por desgracia, precisamente en el cuerpo, enfrentado a diario con la cara más brutal de la vida, ha conocido todo tipo de suciedades, algunas de las cuales le afectan directamente: Schinkel posee un secreto inconfesable, cree que su cobardía propició la muerte de un hermano menor. La realidad es otra, Hannes Schinkel murió por inmiscuirse involuntariamente en un asunto de la Stasi, la KGB de la Alemania oriental. El comisario será, en principio,





totalmente hostil a los personajes. Kirchner le ha encargado que los acompañe, entre otras cosas para controlar si cumplen su parte del trato, pero el Comisario Schinkel se ha tomado demasiado al pie de la letra sus ordenes y se convertirá en su sombra molestándoles siempre que pueda y estallando en furibundos accesos de ira con el más nimio de los conflictos. Haz que las frases soeces de Schinkel acaben siendo una verdadera maldición para tus jugadores. A medida que transcurra la partida Schinkel cambiará totalmente de actitud. Este es un PNJ importante para la aventura, por ello debes conocer su historial, que figura en las páginas finales del módulo.

Lo que sabe Kirchner

No sabe a ciencia cierta qué hacía Grégoire Matelot en Berlín, pero supone que se trataba de una visita de cortesía extraoficial o algo por el estilo, puesto que en el Louvre tampoco tenían noticia de desplazamiento oficial alguno (esto lo podrían saber tus jugadores si decidieron hacer averiguaciones en París antes de su viaje). La identificación fue fácil. Bastó encontrar su cartera entre otros restos. August Müller, la otra víctima de Ingram (la presencia del razida, por supuesto, la desconoce Kirchner), está ingresado en el Hospital Estatal Psiquiátrico de Berlín y continúa en un estado de catatonía profunda.

El interrogatorio del guardia de seguridad que descubrió la escena (llamado Hasper Horta) no ha aclarado nada, más bien lo contrario. Acudió a 2Ta-Ug cuando comprobó, al finalizar una ronda por la zona de despachos del museo, que el sistema de cámaras de seguridad estaba fallando, lo cual ocurrió cerca de las once menos diez, según él. No pudo ver nada excepto la desagradable escena de un cuerpo humano reducido a mínimas porciones. No tiene antecedentes de ningún tipo ("ni una mísera multa de tráfico, entre otras cosas porque no conduce"). En realidad, Hasper Horta, es el nuevo cuerpo de Ingram (esto, obviamente, lo ignora el Jefe de Policía) y dice la verdad, aunque evidentemente no toda la verdad.

En el lugar de los hechos no se encontraron otras huellas que las de los dos directores. Ninguna otra pista: ni cabellos, ni fibras, ni uñas...

Kirchner, como ya sabes, ha pensado en un posible homicidio y ha buscado sospechosos y móviles. El vicedirector del Pergamonmuseum, Erick Ruskin, que probablemente herede el puesto y el sueldo de August Müller, está, en principio, fuera de sospecha. Es compañero, entrañable amigo de la familia y colaborador del ahora catatónico profesor Müller. Por otra parte, Müller no parece ser ni siquiera un fallido blanco del presumible acto homicida, pues quien pudo matar de tal modo a Grégoire Matelot, lo pudo hacer con él. Al parecer Müller poseía un encarnizado enemigo, el profesor Lissitzky, que recientemente ha

ocupado la Cátedra de Arqueológica de Próximo Oriente de la Universidad Estatal de Berlín. Al parecer Lissitzky era el más presumible candidato a la dirección del Pergamonmuseum hasta que apareció Müller, hace dos años. Una vez que éste le quitó la plaza, Lissitzky renunció a cualquier otro puesto en un museo del Este a favor de su actual cátedra en el Oeste. A partir de entonces, se ha dedicado a rebatir en cualquier revista o círculo intelectual-universitario las teorías que Müller iba publicando con el mismo encono con que criticaba su labor como director del Pergamonmuseum. Sin embargo, "el crimen le viene grande a una persona como él. Ya saben como son estas cosas, se conforman con despellejarse en sus círculos selectos" opina Kirchner (y con razón). Con respecto a posibles conexiones o enemigos de Grégoire Matelot, esto queda fuera de su jurisdicción, pero ya ha remitido un informe a la Interpol y espera recibir algún tipo de información en las próximas horas. Este informe de la Interpol sobre Matelot (que no es el que aparece en el libro III "Preparativos") no aportará información alguna.

También ha revisado el caso de Giani Gardella. Este individuo de procedencia italiana fue guardia de seguridad precisamente de los depósitos del Pergamonmuseum. Le encontraron muerto el diez de febrero en las orillas del lago Lietzen, en el Lietzenseepark. Le habían degollado y sacado los ojos. "La violencia y crueldad de este asesinato son ciertamente estremecedoras, pero no parece que halla ninguna conexión con la muerte de Grégoire Matelot".

El Jefe de Policía Kirchner ha descartado la posibilidad del robo. La consulta del catálogo en busca de presuntas faltas en los depósitos ha sido infructuosa en lo que respecta a la sección donde ocurrieron los hechos (la sección de Ugarit) y, aunque, todavía no se ha terminado la comprobación del resto del catálogo (lo que puede llevar meses) no parece faltar nada de importancia. En realidad y como ya sabemos, sí ha existido un robo, pero la Llave de Ugarit ha sido descatalogada por el ladrón (que no es otro que Patrice Chabrol).

Por último, el Jefe de Policía Kirchner les proporcionará una copia del informe forense (ver pág. 20).

Por fin, el Mercedes ha llegado al transitado centro de Berlín. A pesar del terrible mal tiempo, de lo temprano de la hora y de ser domingo, la ciudad ya se ha puesto en marcha rasgando el cerco de lluvia ("Hay que estar loco para salir con este tiempo" -comenta Kirchner contemplando a alguna persona que, en un semáforo en rojo, cruza apresurada -chubasquero y paraguas- frente al Mercedes). A los lejos, adelante, se puede ver, sobre el resto de edificaciones, la Torre de Televisión (una futurista televaina de 26.000 toneladas y 365 metros de altura que se ha convertido en el emblema de la ciudad) acercándose según el co-





Universitäts - Klinikum

Weg Königin - Elisabethstrasse, 1

JUEVES, 14 DE FEBRERO DE 1991.

Servicio: Anatomía patológica.

Asunto: Informe Forensal.

Identificación del cadáver: Por su estado fue imposible la identificación física, por documentación encontrada, podría tratarse del ciudadano francés Grégoire Matelot, director de la sección de arqueología del museo Louvre de París.

Resultado de la Autopsia

Analítica: Fueron normales recuentos, hematología, fórmula leucocitaria, VSG, SMAC, ionograma, proteinograma y DRAS.

Grupo sanguíneo: A

Factor Rh: POSITIVO

Examen Necrológico

(...) Aparte de la degeneración por múltiple desgarramiento del tejido epitelial y muscular de prácticamente la totalidad del cuerpo, la cual era más notable en cabeza y torso como ya se ha descrito: se apreciaba en la estructura ósea de la cavidad torácica, apesar de la práctica pulverización de más de dos tercios (los terminales) de la mayor parte de las costillas en sus tres familias, una múltiple dislocación de éstas en ángulo obtuso en su articulación con las vértebras dorsales. Es muy destacable la intrigante desaparición del cartilago costal que generalmente suele presentarse por su elasticidad como nexo entre fragmentos óseos (sólo he logrado detectar unas pequeñas muestras del cartilago, que sufren una desnaturalización proteínica, en pequeños fragmentos del esternón, por otra parte completamente disgregado en pequeños pedazos de no más de 8 mm). No he encontrado en el momento de escribir este informe respuesta a la, repetidas veces citada, inquietante desaparición o desnaturalización del tejido conectivo de la totalidad del cadáver. (...)

(...) Los diferentes órganos del aparato digestivo aparecieron también despedazados y fuera de la cavidad abdominal. Estómago e intestinos sufrían un desgarramiento de orientación similar a la del tejido epitelial con perforaciones que por sus direcciones se podrían achacar a un reventamiento por tensión, haciéndonos pensar en un imposible foco de explosión desde el interior del aparato digestivo, y me refiero a la longitud total del conducto digestivo. Es destacable la espectacular fragmentación de ambos intestinos con una longitud de los fragmentos mayores de no más de 20 cm. (medible con dificultad por el doble desgarramiento longitudinal y transversal del conducto). (...)

(...) El aspecto del sistema nervioso en médula espinal y nervios periféricos en concreto era de aparente normalidad, en análisis microscópico se aprecia en la sección transversal de la médula espinal, y a menor escala en el nervio radial como ejemplo de nervios periféricos, una desligación de los husos axiales con desaparición del endoneuro y agrietamiento longitudinal en la práctica totalidad de la superficie del epineuro. En la parte del cerebro apreciamos en los restos que se hallaron disgregados junto al cadáver la misma ausencia de endoneuro y una inexplicable neurosección en determinados fragmentos con resultado de separación de sustancia gris y blanca, aunque se aprecia en general una amalgama de difícil estudio por el intenso contacto con la suciedad de paredes y suelo. El tronco cerebral aparece completamente desintegrado y, por la ruptura craneal apunta a ser el centro de otra hipotética e imposible explosión, interna. (...)

Fdo. Dr. Friederich Schmidt-Rottluf
Jefe Necrología de la Universitäts-Klinikum



che avanza hacia la Alexanderplatz (donde se encuentra el alojamiento de los personajes: el "Stadt Berlin Hotel", cuyo mastodóntico edificio de cuarenta plantas ya divisan desde el coche). El vehículo gira a la izquierda, hacia el Pergamonmuseum.

La Isla de los museos, el más importante centro cultural de lo que antes fuera el Berlín Este, se encuentra entre dos lenguas del río Spree, a tan sólo dos manzanas al suroeste de la Alexanderplatz. Se trata de unos de los más importantes de Berlín en cuanto a Arqueología Antigua, pero existen en la misma Isla de los Museos algunos otros dedicados al fértil crecimiento (museo Bode) y el museo de Prehistoria y Protohistoria, con parte de la colección de antigüedades de Troya reunidas por Schliemann.

La piel del río se encrespa con la lluvia. La sobriedad de los edificios que albergan los diferentes museos está muy a tono con este día de lluvia. Acompañados por los dos policías, los personajes ascienden la larga -y ahora escurridiza por la lluvia- escalinata de acceso al museo. Una vez en la entrada, el Jefe de Policía se dirige en alemán ("¿Podría advertir al Sr. Ruskin que ya hemos llegado? Soy el Jefe de Policía Kirchner. Gracias") a una recepcionista, mientras el grupo de personajes esperan algo apartados. Cuando regresa lleva en sus manos una Guía del Museo que entrega a los personajes.

-He pedido al vicedirector del museo que nos acompañe en esta visita.

El Pergamonmuseum contiene entre otras cosas el Altar de Zeus y Atena (180-160 a.C.), la Colección de Antigüedades del Mercado de Mileto y una exposición sobre Oriente Próximo con la Puerta de Istar, el Paseo de las Procesiones y la fachada de la Sala de Audiencias del Rey de Babilonia, Nabuconodossor II. También se puede observar en esas secciones una vitrina que contiene cilindros sellos (sellos personales) procedentes de Mesopotamia y la ciudad de Ras-Shamra (Ugarit)... Todos estos datos (y algunos otros) los pueden conocer los jugadores y personajes si hojean la Guía del Museo que les ha ofrecido Kirchner.

Erick Ruskin, el vicedirector del museo, es un hombre grueso, bajo, calvo y de cierta edad. Todo lo contrario al supuesto prototipo de un hombre del norte. Saluda a Kirchner y al Comisario en primer lugar y después a los personajes. El tono de su voz y su aspecto físico (ojeras, palidez) delata que no está en el mejor momento de su vida. Una tirada de EGO descubrirá que el vicedirector está muy alterado por el incidente de la explosión. Si el resultado es Muy Bueno se darán cuenta de que Ruskin no tiene nada que ver con la muerte de Matelot. Con la ventaja de Intuición no hará falta tirada alguna para percatarse de esto último. Ruskin les conducirá a través de las salas del museo, pobladas de turista y hallazgos ar-

queológicos. Su decoración es simple y sobria, consiguiendo un ambiente solemne con sus desnudos muros, que acentúan su altura mediante un único elemento decorativo: sus estilizadas columnas adosadas. La escasez de decoración, lejos de dar una sensación de abandono, consigue centrar totalmente la atención del visitante en las piezas expuestas. Por fin, se detienen en una sala completamente vacía.

-Aquí tendremos de nuevo -dice Ruskin- el busto de Nefertiti.

Entre dientes, Kirchner explica irónico a los personajes que el tal busto ha sido durante años la manzana de la discordia entre los museos occidentales y orientales ("Ahora la tal cabeza está el museo Egipcio de Charlottenburg. Berlín lo tiene todo por duplicado. ").

En esa misma sala, una puerta blindada da acceso a la zona de despachos desde la que se dirige el museo y a la escalera que baja hasta los depósitos. El edificio es antiguo y un cierto olor a humedad desentumece las narices de los personajes conforme descienden las escaleras.

-El pasillo 2Ta-Ug está al fondo del segundo nivel de los depósitos- explica Ruskin.

Algunas cámaras de vídeo situadas estratégicamente en los recodos de la escalera, contrastan por su modernidad con la decrepitud del resto del edificio. Las paredes hacen años que no se pintan y están cubiertas de desconchones. La oscuridad es cada vez mayor y sólo la luz crepitante y zumbona de enormes bombillas cubiertas con rejillas ilumina el pasillo en que desemboca las escaleras. El olor a cerrado es cada vez mayor y más desagradable. Una puerta cierra el paso al grupo y el vicedirector llama a través de una especie de interfono. Una frase en alemán y la puerta se abre. Al otro lado hay una pequeña, bien cuidada e iluminada habitación con monitores de televisión (a los que, obviamente van a parar las imágenes tomadas por el sistema de seguridad de vídeo). Un guardia de seguridad les pone, tanto a personajes como a policías, un tarjeta que les identifica como VISITANTES. Sobre una mesa un periódico y una taza humeante de café. El guardia de seguridad no es Hasper Horta. El Comisario preguntará al vicedirector por qué no esta Horta en su lugar habitual.

-Hemos decidido darle un permiso tras lo ocurrido. ¿Algún problema?

-Ninguno -dirá Kirchner-. Ninguno. No vivió una experiencia agradable.

Si los personajes quisieran interrogar a Horta, Ruskin no se opondrá a informarles sobre su dirección.





Una segunda puerta comunica el control con el segundo nivel del depósito. El frío es penetrante aquí. Lo que dijo Kirchner acerca de su estrechez es cierto. Se trata de un gran nave diáfana, cuyos pasillos se han formado con grandes cajas y contenedores de diferentes tipos. Los pasillos están ordenados alfabéticamente y cada caja contiene una serie de números y palabras que especifican su procedencia (por ejemplo, 345/5 El Cairo). Para darse cuenta de todo ello, bastará una tirada de PER. A pesar de que el depósito es bastante alto (unos tres metros y medio), las cajas se almacenan unas encima de otras, en ocasiones hasta el desvencijado techo. Por aquí y allá se ven escaleras que permiten acceder a las cajas más elevadas. Algunos pasillos son tan largos que parece que las hileras de cajones que los conforman se cierran sobre sí. Otras veces terminan abruptamente. La luz es escasa y los personajes se pueden preguntar qué funcionalidad pueden tener las cámaras de vídeo que penden del techo. El olor a cerrado, a tierra y a antiguo inunda el lugar. Después de doblar cuatro o cinco pasillos (todos semejantes) la sensación claustrofóbica y de laberinto puede perder hasta al más pintado. Será necesaria una tirada de EGO para memorizar el camino; cuanto mejor sea el resultado, tanto menos tardarán en salir. Algún personaje que sufra de claustrofobia quizá deberá hacer tiradas de EGO (consulta la pag. 52 del Manual).

Por fin, Ruskin se detiene junto a un conjunto especialmente bajo de cajas. Señala a los personajes que allí es donde ocurrió. A pesar de una exhaustiva labor de limpieza que ha borrado todo rastro del suceso (excepto una enorme mancha rojiza, casi marrón, en el suelo de cemento), persiste un olor especialmente desagradable. El pasillo tiene un ancho de un metro más o menos. Si preguntan dónde estaban los cuerpos, el Comisario Schinkel avanzará nueve metros en dirección al final del pasillo para colocarse en el lugar en el que se encontró al profesor Müller, mientras que el Jefe de Policía Kirchner indicará a los personajes que los restos del cadáver del profesor Matelot se encontraron disgregados en un radio de unos cuatro metros:

-Decirles que era la escena más terrible que he contemplado en mi vida se queda corto. Había restos de..., de... esa papilla sanguinolenta incluso en el techo. No pudimos encontrar órganos enteros, excepto un ojo sobre el último de los cajones, allí arriba y el pie derecho, justo aquí entre esta caja (señala 45/W Ugarit) y esta otra (56/3 Ur). Recogerlo todo tuvo que ser... En fin, precisamente donde se encontró el pie parece que tuvo el foco la explosión. Al parecer estaban examinando el contenido de la caja -se acerca a ella para poder leer el rótulo- 45/W Ugarit.

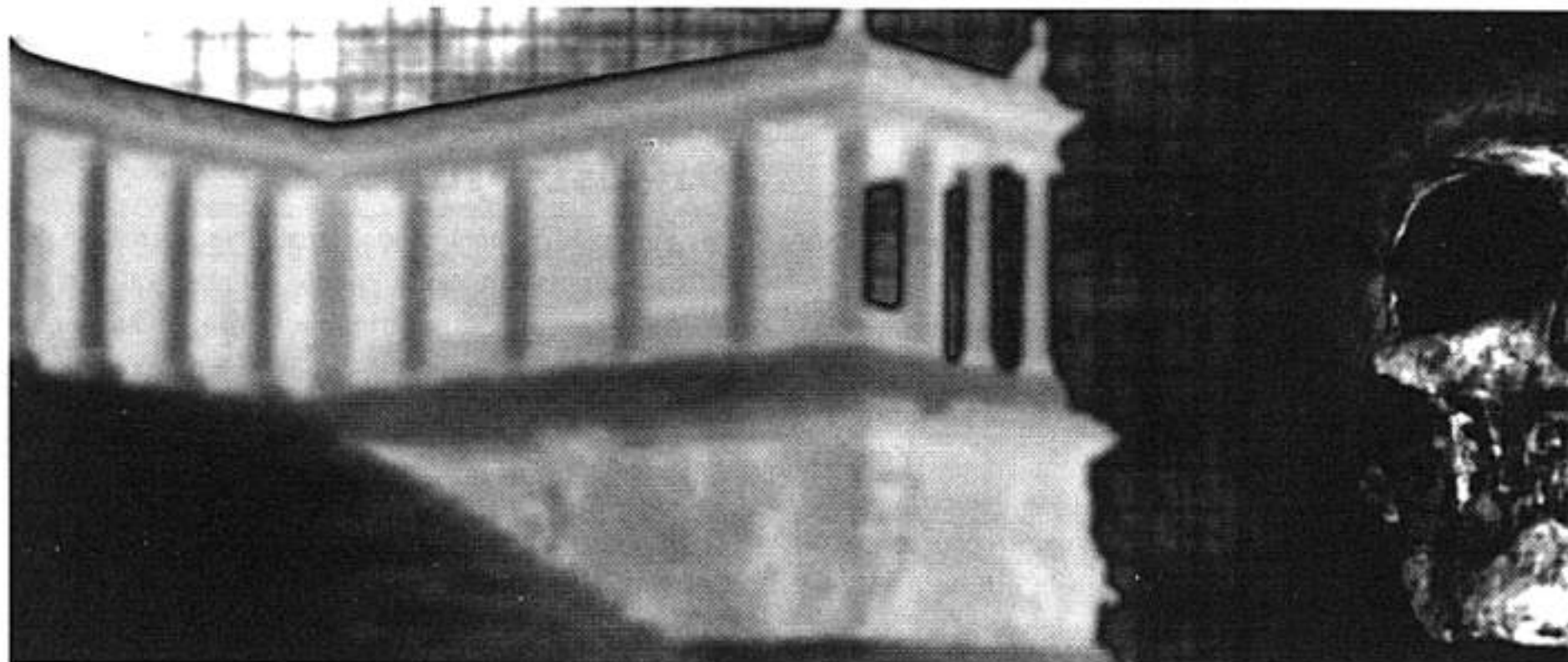
Quizá en este momento se decidan a hacerle alguna pregunta al vicedirector del museo. Ruskin sufre terriblemente cada vez que tiene que recordar cualquier pequeño detalle de lo sucedido. August Müller es un gran amigo suyo y está destrozado. Conforme se ha ido acercando al lugar de los hechos, su aspecto se ha ido deteriorando. Ahora está extremadamente pálido y tembloroso. Recuerda cómo corrió pasillo adelante para vomitar, cuando le dieron informe de lo ocurrido y bajó al depósito. A continuación expondremos qué es lo que sabe Erick Ruskin que pudiera tener que ver con el asesinato de Matelot. En todo momento hablará con una mezcla de nerviosismo, cansancio y repugnancia que denota su deficiente estado psíquico. Pedirá, en cuanto pueda, volver a la superficie. Si los personajes insisten en quedarse (quizá buscando algo entre las cajas, donde, obviamente, no encontrarán nada), el vicedirector acabará derrumbándose: comenzará a llorar y, sin decir nada, caminará hacia la salida. Como los personajes no querrán perderse en el depósito, probablemente aquí acabará su visita a los sótanos. Una vez en las plantas superiores del museo, Ruskin se calmará y podrá seguir contestando preguntas si así lo desean los personajes. Además la calefacción del museo es un regalo después del frío que han pasado allí abajo.

Lo que sabe Erick Ruskin

De la visita de Matelot sabe poca cosa. Su amigo August Müller le comentó que el Director de Arqueología del Louvre estaba interesado en encontrar una pieza indocumentada de las excavaciones de Ugarit. Al parecer Müller encontró la pieza gracias a la descripción que le dio telefónicamente Matelot y aquél pidió verla, a lo que Müller desde luego no se opuso. *"No es más que una vista extraoficial para satisfacer la curiosidad de un colega"* -le refirió Müller. Nada sabe del cilindrosello, ni de su aspecto, pero sabe que no falta nada del cajón de Ugarit, por lo cual todavía se tiene que encontrar allí. *"No es infrecuente este tipo de cosas entre investigadores"* -explicará a los personajes Erick Ruskin. Sabía de su quehacer científico (*"intachable y brillante"*), pero no conocía personalmente a Matelot hasta aquella mañana del catorce de febrero. Si los personajes le dan pie a ello, contará aterrado como iba a acompañar a ambos directores al depósito, pero una llamada urgente se lo impidió (*"me despedí de él, diciéndole que más tarde, cuando acabaran abajo, almorzaríamos juntos"*). Es duro sentir tan cerca los zarpazos de la muerte.

Puede informarles sobre el profesor Lissitzky. *"Un hombre desagradable, pero gran científico"*. Desde luego, no cree que tenga nada que ver con este asunto.

Acerca del fallo en el sistema de seguridad de vídeo no sabe nada, excepto que lo que los peritos policiales y de la empresa de seguridad (la B.S.S., la misma que les provee de guardias) han dicho: *"no*



hay explicación alguna aparentemente”.

Sobre Ugarit sabe lo que cualquier investigador de la arqueología (lee algo más abajo en “Pistas. Pistas.”), pero si quieren saber más del tema (y aunque no quieran), Kirchner les informará que ya les había concertado, en previsión de que aceptaran su trato, una cita para mañana a las 10:00 en la Biblioteca Nacional con un funcionario de la Deutsche Staatsbibliothek, experto en el tema (llamado Victor Klee).

Quizá los personajes pregunten si ha ocurrido algún otro hecho extraño en los últimos tiempos. Erick Ruskin referirá afectado la muerte de Giani Gardella en los mismos términos que puedes encontrar algo más arriba (LO QUE SABE KIRCHNER).

Poco más sabe el pobre Erick Ruskin.

Cuando los personajes estén a punto de ser acompañados por el Jefe de Policía y el Comisario a su hotel, añadirá algo como si lo acabará de recordar: “No creo que tenga nada que ver, pero hace una semana (el día nueve, creo, pero eso se puede comprobar) hubo otro fallo en el sistema de vídeo de los depósitos, precisamente. Desapareció una de las cintas de seguridad. No es la primera vez que ocurre. Reciclamos esas cintas de un mes para otro. El museo, en cualquier caso, dispone de un sistema de copia de seguridad. Los vídeos no envían las imágenes solamente a los puntos de control concretos de cada sector, sino que también lo hacen a un control general en la zona de los despachos. Así que debemos tener una copia de la que se perdió”. Si los jugadores no insisten en ver esa copia, sí lo hará el Jefe de Policía Kirchner.

Erick Ruskin acomodará al grupo en su propio despacho para ver la cinta. Su contenido es más bien aburrido. Entre otras cosas, debido a la escasa iluminación de los depósitos, lo único que se ve es un guardia de seguridad haciendo una ronda. Se trata de un tipo alto y rubio de pelo corto, con una cara casi redonda y nariz pequeña. Esto extrañará a Ruskin, quien afirma que no se hacen rondas por el depósito

(“quizá se aburriera en el control” -añade). Si alguien pregunta si ése es Hasper Horta, el vicedirector consultará su ordenador:

-No, no es él. Se llama Patrick Goldberg. Sustituyó a Giani Gardella el día tres y dejó de trabajar aquí el día diez. Horta es su sustituto.

Si preguntan si ese baile de sustituciones es normal, el vicedirector explicará que sí: “Esas sustituciones dependen de la empresa de seguridad. Algunos se quedan años, otros meses o días”.

Patrick Goldberg no es otro que Patrice Chabrol. En la cinta está robando la pieza, pero la pésima iluminación consigue que tal operación no se vea claramente. Sin embargo, sí pueden verle el rostro (rubio, pelo corto, nariz pequeña, ojos claros). Evidentemente, la desaparición de la cinta de seguridad (como la muerte de Gardella, a quien asesinó) es obra suya. Nada sabía, de cualquier modo, de la copia que están viendo los personajes.

Erick Ruskin puede proporcionar a los personajes las direcciones, datos personales y fotografías de cualquiera de los tres guardias de seguridad (Horta, Gardella y Goldberg), si así lo desean estos.

Cuando regresen al exterior habrá dejado de llover, pero el frío se habrá hecho más intenso. Kirchner y Schinkel acompañarán a los personajes al “Stadt Berlin Hotel”. El lujo y la calidez de su alojamiento hace que los personajes, que probablemente no habrán dormido mucho con tanto viaje, se sientan cansados.

Kirchner les anunciará (o recordará si ya les ha advertido) que les ha preparado una cita con un experto en Ugarit, mañana a las 10:00 en la Biblioteca Nacional (Deutsch Staatsbibliothek) y les dejará descansar, no sin antes darles una tarjeta con su número personal y el del comisario Schinkel (aunque éste no lo necesitarán, pues se va a convertir en su sombra a partir de ahora).

Desde el piso treinta y seis (donde están las habitaciones de los personajes) se ve bien Berlín, si no se está agotado...





Pistas. Pistas.

August Müller

La visita al, hasta hace tres días, director del Pergamonmuseum será poco alentadora. En el Hospital Estatal Psiquiátrico de Berlín, el doctor que le trata (Paul Jawlensky) les invitará a pasar a su despacho donde les hará un breve informe.

-Lamento decir que el diagnóstico es estremece-doramente claro -les dirá el doctor-. La contemplación de lo ocurrido en el Pergamonmuseum sobrecargó la psique del profesor Müller y ésta, como mecanismo de autodefensa, se cerró sobre sí misma. Padece un fuerte estado de catatonia y no ha habido ningún avance de tipo psíquico o motor en las últimas setenta y dos horas. Estamos sometiendo a un tratamiento blando químico con estimulantes. Si no hay ningún avance tendremos que recurrir, siempre con el permiso de los fa...

El doctor habrá estado hablando casi como un autómatas. De hecho a repetido este discurso -u otro muy semejante- a familiares, amigos de Müller, policías y periodistas. En esta ocasión, una llamada en el interfono de su despacho interrumpe la perorata. La voz femenina de su secretaria le anuncia en alemán que hay cambios en el caso de August Müller. Los ojos del doctor Jawlensky se iluminan.

-¡Vaya!, parece que estamos todos de enhorabuena. Si quieren seguirme...

El doctor comenzará a caminar por los pasillos inmaculadamente blancos del hospital. La naturalidad con que el doctor y otros empleados se mueven por tan singular escenario contrasta terriblemente con la coreografía anárquica y caótica que ofrecen los enfermos: un joven alto y sonriente navega pasillo arriba y abajo con un libro de Schiller en la mano, declamando oscuras palabras; hombres de todas las edades se sientan en sillas de ruedas, en el suelo o en bancos y viajan por su mundo interior, los personajes son como fantasmas para ellos, pues aunque les miran, no les ven; una enfermera trata de convencer a un tal señor Forbes para que se tome una píldora, pero él se tapa la boca suavemente con las manos y se mece ("Tómesela, señor Forbes, no le va a hacer ningún daño"); al paso de los personajes, un hombrón enorme se orina encima, poco después le regaña un celador como a un niño pequeño... Al doblar un recodo, sin saber cómo ni por qué, un personaje será apresado por un individuo bajito, pelirrojo y medio calvo. En los segundos que le esté agarrando mirará fijamente a los ojos del personaje. Ante su mi-

A estas alturas los personajes tienen una buena cantidad de pistas para seguir. Pasamos ahora a detallar qué conseguirán si investigan cada una de ellas. Por supuesto, no tienen porqué seguirlas todas un mismo día, aunque sería aconsejable que no perdieran mucho tiempo en hacerlo, pues el ritmo de la partida será cada vez más rápido a partir del día dieciocho de febrero (Lunes). Un buen momento para comenzar esas investigaciones es el mismo domingo diecisiete, pero serán tus jugadores los que tengan la última palabra. Estas pistas tienen como función relacionar a Chabrol con las diferentes identidades que ha interpretado durante estos días e interpretará en los sucesivos, además de dar a tus jugadores informaciones de importancia para el desarrollo de la aventura. Más adelante se desarrollarán más pistas con otras funciones, pero se explicarán en el momento en que surjan.

Ugarit

Esta es una pista importante y los jugadores la seguirán quieran o no, pues el Jefe de Policía Kirchner ha concertado una cita con un especialista en el tema para el lunes dieciocho a las 10:00h en la Biblioteca Nacional. Lo que pueden saber de Ugarit leyendo cualquier enciclopedia es lo que se detalla a continuación:

"Ugarit (Ras-Shamra): yacimiento arqueológico situado en la costa Norte de Siria, en el distrito de Latakia. Las primeras muestras son del 2100 a.C. y las últimas del 1600 a.C. Su área de influencia estaba delimitada al Este con el río Orontes y al Norte por una cadena de montañas que alberga al monte Sapanu, cima consagrada a Baal, Señor de la Ciudad. La zona contenía abundantes maderas y pastos que alimentarían una no flaca cabaña de ganado.

Su relaciones económicas fueron privilegiadas por la posición de su puerto frente a Chipre, al control naval del río Orontes y la confluencia en la ciudad de las rutas caravaneras interiores.

El inicio de las excavaciones (C.F. Schaeffer) se dio en 1929. En el sector Noreste se encontraron restos de un gran edificio dedicados a su dios mayor. Se halló en él un archivo con textos de lengua ugarítica en escritura cuneiforme. La lengua ugarítica paso a ser la más antigua de la que se tenga testimonio. Las tablillas y estelas contenían indicaciones sobre la muy rica mitología de Ugarit basada en un panteón de dioses que, con frecuencia, reaparecen en otras civilizaciones -incluso con testimonios en el Antiguo Testamento-. Características de Ugarit son también sus tumbas.

Ugarit fue destruida hacia el 1600 a.C. por los Pueblos del Mar".



rada, pasará una ráfaga de imágenes que le llenarán de horror, la realidad por unos breves segundos se ha desgarrado a través de la proyección de la locura del demente. Rápidamente un enfermero separa a los dos hombres. El personaje sólo recordará una cosa de lo que vio: una mujer muerta colgada boca abajo del techo de un garaje -se trata de Claudia Schwarfielk, ver más adelante-. Haz que pase una tirada de EGO.

Mientras llegan a la sala donde les espera Müller, la voz del doctor Jawlensky sonará de fondo dando una explicación de tipo técnico acerca de los remedios que la psiquiatría ha desarrollado para las enfermedades psíquicas y de cómo el avance de Müller es una demostración de su valor.

Finalmente se paran ante una puerta. El doctor entra y a través del umbral, los personajes pueden ver una pequeña habitación bien iluminada por una ventana anti-suicidios. Sobre una cama baja hay un cuerpo inerme. Jawlensky les invita a pasar cerrando la puerta. August Müller posee un cuerpo asombrosamente grande, que, en su actual estado de postración, provoca un extraño sentimiento de impotencia. Sólo mueve los labios, al parecer, sin decir nada. El doctor le toma el pulso, mueve una mano ante sus ojos sin provocar ninguna reacción, le levanta un brazo y, al soltarlo, éste cae a plomo... *"Es extraño"* -susurra el psiquiatra. Por fin, acerca el oído a la boca de su paciente.

-Dice algo, pero no le entiendo -informa incorporándose-. Prueben Vds.

Los jugadores pueden intentarlo tirando por PER. Quien lo consiga oirá claramente de los labios de Müller: *"Ugarit... Ugarit... Ugarit... Ugarit..."*.

Nada más podrán obtener de esta visita.

Giani Gardella

El domicilio de su familia es Dernburg, 43, 2ºB, junto al Lietzenseepark, en Berlín occidental. Cuando los personajes lleguen, un camión de mudanzas estará cargando muebles frente al bloque de viviendas de los Gardella. Mientras suben al segundo, deberán ir esquivando toda clase de bultos que los encargados de mudanzas desplazan hasta la calle. La puerta B está abierta y dentro reina un revuelo tal, que los personajes no serán escuchados por mucho que llamen.

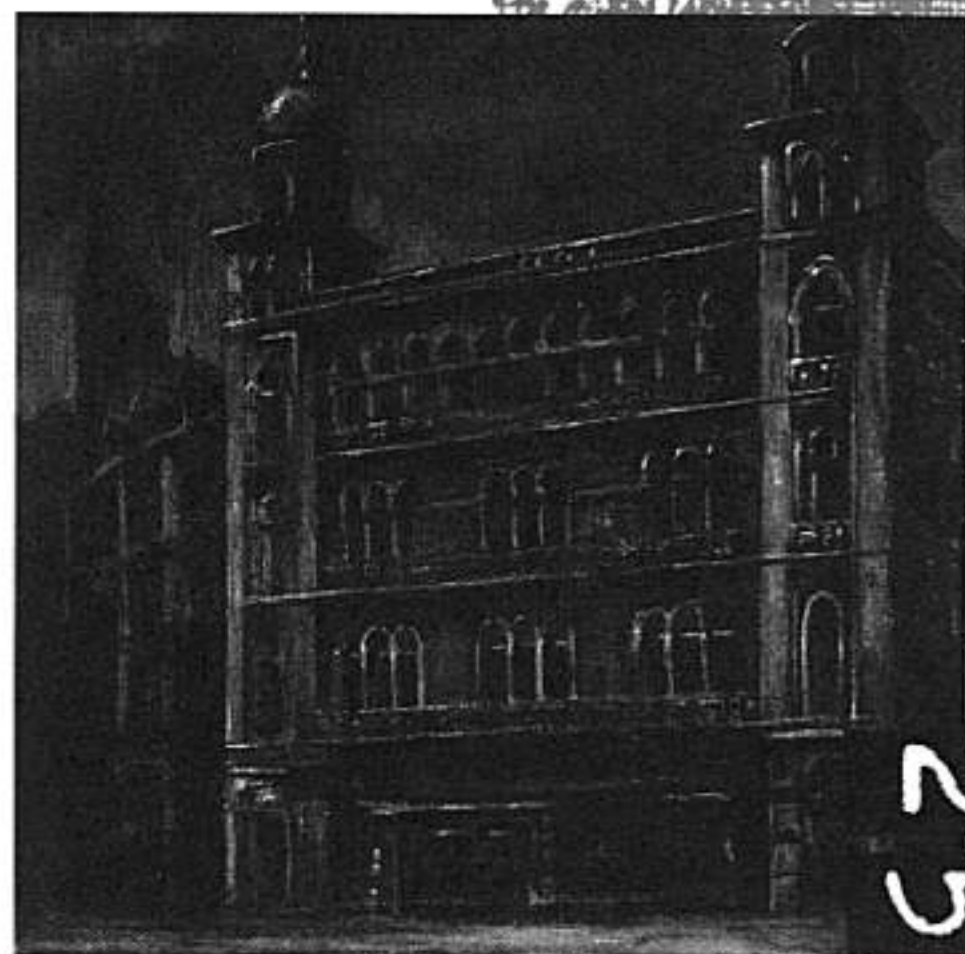
En la primera habitación (parece el salón) que encuentran si entran, un joven de unos veintidós años que dirige a dos niños de diez que están moviendo grandes cajas llenas de juguetes. Si quieren preguntar sobre Giani Gardella, el joven dirá ser su hijo, aunque se mostrará muy reacio en todo momento. Si tratan de hablar de la muerte de su padre, el muchacho montará en cólera y les empujará violentamente hacia la puerta de salida increpándoles en una mez-

cla de alemán e italiano. Si Schinkel ha ido con ellos, ayudará complacido al joven (*"Venga, el chaval no quiere hablar con extraños. ¿Quieren pasar una jodida noche en una jodida cárcel ex-comunista?"*). Sólo una buena frase (acompañada de una tirada de CAR) logrará que el hijo de Gardella acceda a hablar con los personajes.

Si logran convencer al joven (que dirá llamarse Paul), éste les acompañará hasta la terraza y cerrará tras de sí la puerta que comunica a ésta con el salón (*"No quiero que nos oiga mi madre"* -explica). Desde allí se puede observar el Lietzenseepark, con sus árboles totalmente deshojados, el césped cubierto de escarcha, los caminos de tierra llenos de charcos y el lago helado. Paul habla con los ojos clavados en el parque:

-Encontraron allí a mi padre. He pasado por ahí todos los días desde hace dos semanas para ir a trabajar. Trabajar me ayuda, pienso en otras cosas... No he faltado ningún día. Mi madre, sin embargo... Estaba allí, frente a aquel sauce... -clavará la mirada en los personajes, le brillan los ojos y fuerza la voz para que no le flaquee-. Le habían sacado la lengua por la garganta y... y... habían... tirado sus ojos al lago -El joven se detiene, su cara se contrae en un gesto extraño. Luego mira fijamente a Schinkel, si está allí-. No le habían robado nada. Al parecer lo hizo por divertirse. La policía nos dijo que era difícil encontrar al asesino. ¡Por Dios!, todavía no entiendo que clase de hijo de puta puede diver... -se frota las manos tranquilizándose-. Pero ya ven, ahora muere ese tipo y todo el mundo se interesa... Pero nosotros no, nosotros nos vamos de esta puta ciudad... Mi madre se pasa las horas mirando por la ventana...

Los personajes pueden hacer las preguntas que crean oportunas. Trata con tacto las respuestas de Paul; es un chico fuerte, el mayor de los hijos, le está echando mucho coraje ocupándose de todo, pero probablemente le quede poco para derrumbarse. Paul no sabe mucho más de lo que les ha dicho. No se encontró ningún tipo de pistas junto al cadáver de su padre. Él no cree que tenga nada que ver con el asunto del Pergamonmuseum, al fin y al cabo, su padre sólo llevaba tres meses trabajando allí. De todas formas, la conversación será interrumpida minutos después por una señora de vestimenta descuidada.





Preguntará a Paul quiénes son los personajes. *"Nadie, mamá, unos compañeros del trabajo que querían verme antes de que me fuera. Pero ya se van."*

Hasper Horta

Soltero. Vive solo en la Alte Jacob Street 23, 5ºH, junto al Waldeckpark. Los personajes no encontrarán jamás al guardia de seguridad en su casa. Schinkel, si va con ellos, se negará a entrar en el piso y registrarlo (*"¿Qué les pasa? ¿No son Vds. los impertinantes defensores de la propiedad privada? ¿Quieren que les de unas clases prácticas sobre el tema en el calabozo?"*). Si preguntan a los vecinos, éstos les dirán que hace días que no está en casa y que probablemente se haya ido de vacaciones. Todos referirán a Hasper Horta como un buen vecino que jamás hacía ruido ni montaba fiestas a pesar de ser bastante joven.

Hasper Horta (en realidad la nueva identidad de Ingram) se encuentra desaparecido desde el día dieciséis (ese sábado le interrogó por última vez Kirchner en el Pergamonmuseum). Esta información les será confirmada a lo largo de la semana por el propio Kirchner, pues Horta no regresará el día veinte a su trabajo (hasta ese día disfrutaba de permiso).

Si los personajes deciden entrar a hurtadillas a casa de Horta, crea una escena para ello. Lo único interesante que podrán encontrar en el pequeño apartamento es una gran colección de productos porno (novelas, comic, películas...) y un retrato del rematadamente feo propietario; todo apunta a que Hasper Horta era un pobre y solitario soltero. Por cierto, tus jugadores quizá sean los suficientemente tontos como para dejar alguna señal de su registro, lo cual agradecerá profundamente a Schinkel.

Profesor Lissitzky

La dirección del profesor Lissitzky se la puede proporcionar Kirchner (y por supuesto, Schinkel, aunque el Comisario les hará una buena cantidad de preguntas estúpidas acerca de sus intenciones antes de dársela). Lissitzky va a ser, desgraciadamente, otra de las víctimas de Patrice Chabrol, por lo que los jugadores sólo dispondrán del domingo por la tarde para entrevistarlos. El profesor es soltero y vive solo en el número 9 de la Ernst-Reuter Platz. El carácter de Lissitzky es bastante áspero. En principio recibirá a los personajes en la puerta y no les dejará entrar en casa aunque ellos se lo pidan. Cualquier mención del asunto del Pergamonmuseum será contestada con un *"no quiero saber nada de ese asunto. Ya hablé con la policía en su día"*. Si los investigadores de la N.E.A. insisten (aunque sea muy poco), obrará la impaciencia de Lissitzky, que les dará con

la puerta en las narices. Por supuesto, si Schinkel está presente advertirá a los personajes (no sin cierto regocijo interno) que *"dejen en paz al profesor si no quieren verse entre rejas"*.

Patrick Goldberg

No es otro que Patrice Chabrol. Gracias a su jefe en París (Edmund Heimättler) consiguió una documentación falsa que utilizó, como puedes suponer, para poder obtener el puesto de guardia de seguridad en el Pergamonmuseum. La B.S.S., que es una empresa en la que Heimättler posee contactos, consiguió un acceso directo de Chabrol a ese lugar de privilegio en el museo. El asesinato de Giani Gardella (que no era necesario, pues la propia B.S.S. podría haberle desplazado sin dificultad a otro empleo) es, por supuesto, obra de la podrida personalidad de Chabrol. Durante el corto período en que trabajó como guardia de seguridad (del tres al diez de febrero), situó su domicilio en Bachstrasse, Nº17, que es la dirección que les ha podido dar Erick Ruskin. Se trata de un modesto piso de pequeños apartamentos.

Cuando los personajes lleguen, Patrick Goldberg ya no vivirá allí. El portero le referirá como un *"muchachote alto, rubiales y guapete. Muy simpático y servicial. Más de una vez me hecho una mano para servirle el pedido del supermercado a la señora Helene, que está impedida, la pobre. Es una lástima que se haya ido, pero, en fin, por lo visto dejó un mes pagado entero y sólo estuvo aquí una semana. Por lo visto, había encontrado un trabajo mejor, pero esta parte de la ciudad estaba demasiado lejos..."*. Cualquier vecino que sea interrogado hará una descripción similar.

Si los personajes quieren ver el piso, el portero no tendrá ningún problema *"el señor Goldberg le dio permiso al dueño para que lo realquilara"*. Si con ellos está Schinkel, sí pondrá reparos, pero, al fin, accederá a subir con ellos.

El piso, que está amueblado con pésimo gusto, es minúsculo: una pequeña entradita desemboca en un salón que contiene dos puertas y un pequeño pasillo. A la derecha queda la cocina, a la izquierda, un dormitorio, por el pasillo se accede a los servicios. Si se entretienen buscando algo, podrán encontrar tras una columna dentro de un armario empotrado del dormitorio una cinta de vídeo (ya hablaremos después de su contenido). Nada más podrán obtener.

Cuando los personajes salgan, Schinkel hablará con el portero. Si no quieren *"hacer oído"* (tirada de PER), no entenderán nada de la conversación. Por supuesto, si preguntan después a Schinkel sobre ese diálogo, contestará *"A vds. qué coño les importa"*. Lo único que está haciendo es pedir al portero que le consiga una copia del contrato de alquiler de Goldberg; cosa,



que por otra parte, ya se le puede haber ocurrido a alguno de los personajes. En cualquier caso, en veinticuatro horas esa copia estará a su disposición.

LO QUE CONTIENE LA CINTA DE GOLDBERG

Se trata de una cinta de vídeo doméstico de cuatro horas de duración (una longitud bastante inusual). Se trata de la cinta que desapareció del Pergamonmuseum (aquella que robó Chabrol, porque contenía sus devaneos sustrayendo la Llave. Los personajes ya han visto la copia de seguridad y, en realidad, no contenía ninguna pista), pero Chabrol la ha utilizado para hacer sus propias grabaciones. Pueden identificarla si la comparan con la que Kirchner les dejó cuando iban hacia el museo. La primera parte de la casete está ocupada por una larga partida de billar americano entre los campeones J. Parrott y A. Mc Manus. En la segunda parte está grabada La Naranja Mecánica, de Stanley Kubrick (quizá alguno de los jugadores recuerde que esa película es la que produjo el corte en el sistema de seguridad de las cámaras del Pergamonmuseum que debieron captar el asesinato del profesor Grégoire Matelot. Deja que crean que existe una relación, aunque en realidad se trata de una pura coincidencia). Una tirada de PER (y el tragarse el contenido completo de toda la cinta sin despegar los ojos, en la tirada se debe obtener al menos un resultado Bueno) consigue detectar unos cuantos fotogramas, apenas un segundo, de lo que parece ser la escena de un hombre abriendo en canal a un animal. Si los personajes visionan la casete a cámara lenta será otro el contenido que se observa: de espaldas, un hombre corpulento y rubio está quemando el cuerpo de una mujer que cuelga cabeza abajo del techo. Su visión petrifica a los personajes. Puede tratarse de una película de terror (por desgracia no lo es), pero de cualquier modo haz que tiren EGO cada vez que pasen la cinta para obtener nuevos detalles. Si paralizan la imagen (y con un nuevo resultado Bueno en PER), pueden obtener más información: la mujer es rubia y lleva la cara muy maquillada. El otro individuo es rubio y viste una bata blanca. La escena parece desarrollarse en un garaje particular o sótano.

En realidad se trata de Chabrol quemando con un hierro incandescente a una prostituta. Un verdadero horror les inundaría si supieran que la escena es totalmente real. Si ya ha ocurrido el incidente del psiquiátrico, las tiradas de EGO del PJ que tuvo la visión con el loco, deben ser mejores que las del resto de PJ's. Desde luego, puede identificar que se trata de la misma mujer.

EL CONTRATO DE ALQUILER DE GOLDBERG

Tanto si son los personajes, como si fue Schinkel quien lo pidió, la policía se llevará una copia del contrato. Veinticuatro horas después de la visita al apartamento de Goldberg, Schinkel (o el propio Kirchner,

si aún vive) informará a los personajes que la documentación de Goldberg es totalmente falsa, incluida las huellas dactilares.

B.S.S

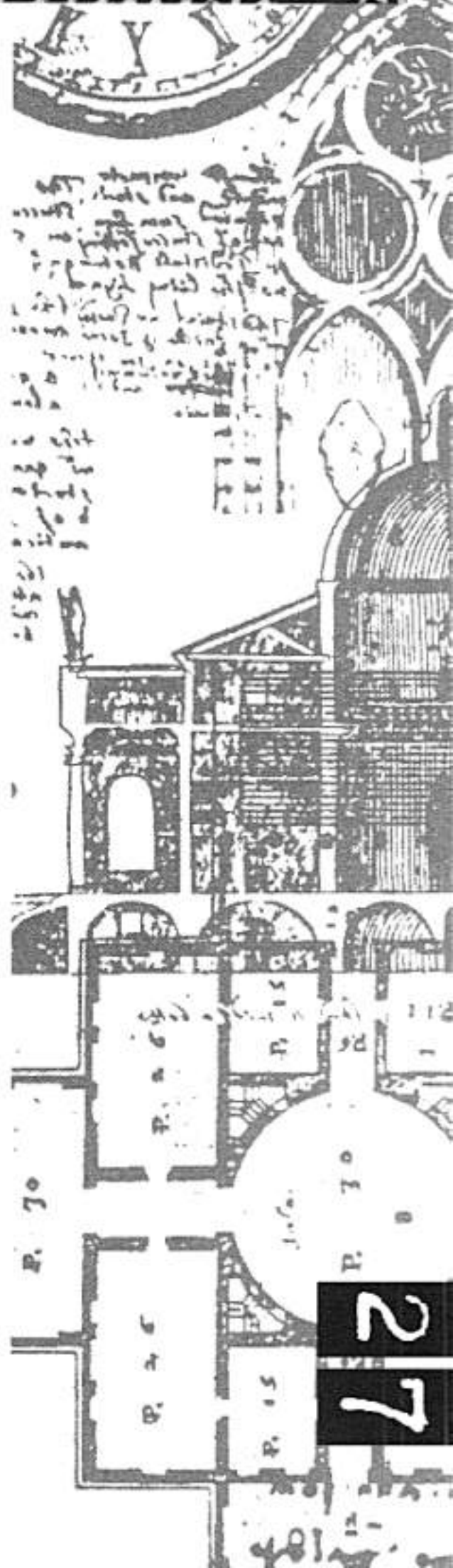
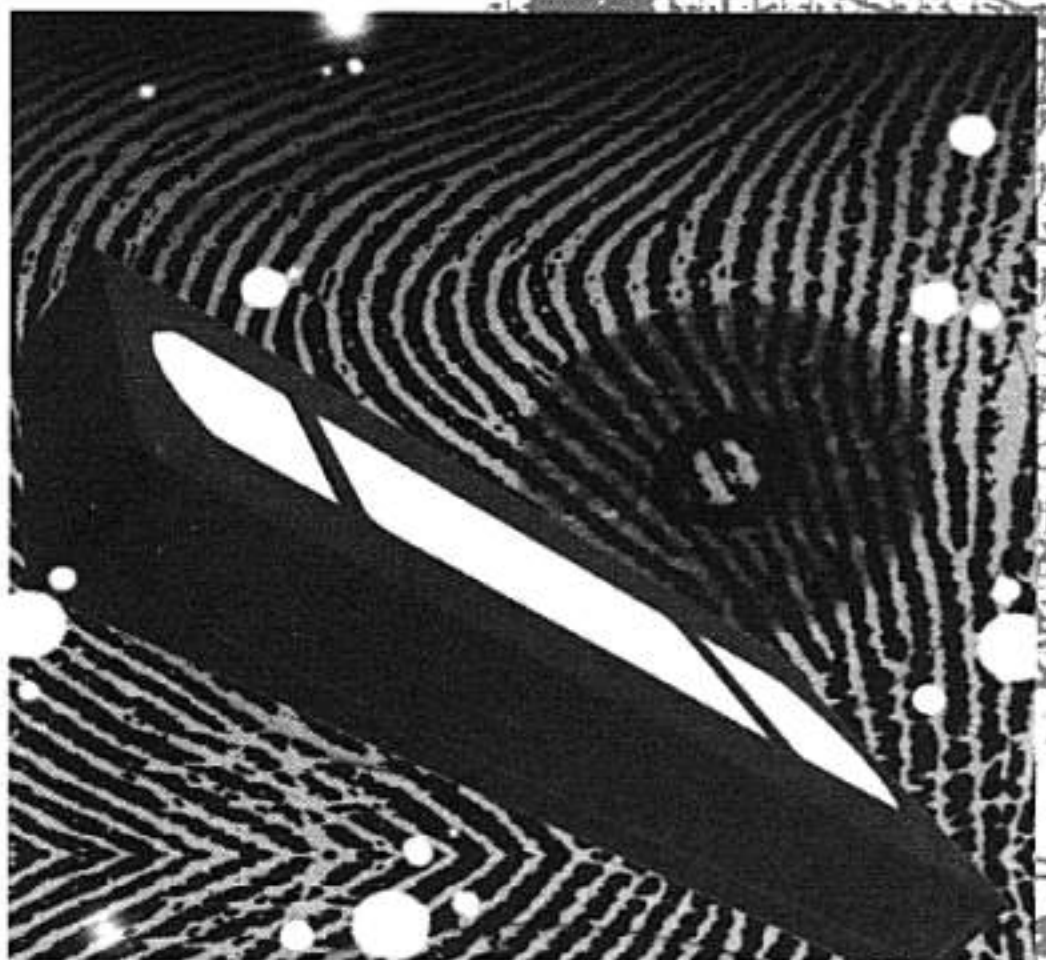
(Kurfürstendamm, frente a la Iglesia Conmemorativa Kaiser Wilhelm) Es la empresa que controla la seguridad del Pergamonmuseum. Los personajes pueden ir allí por varios motivos, a continuación exponemos algunas de las respuestas que pueden encontrar con respecto a varios temas.

Sobre el fallo en el sistema de grabación en el pasillo 2Ta-Ug (asesinato de Grégoire Matelot): no hay una explicación consistente. Las cámaras de seguridad -y todo el sistema a ellos conectado- están dotadas de un control que asegura que no halla filtraciones de ningún tipo de ondas. Eso, y el hecho de que el sistema que falló, se encontrara en un sótano despeja cualquier duda acerca de una posible interferencia de la señal. Los peritos de B.S.S. (y los de la policía) comprobaron todo el sistema: no se encontró ningún rastro de manipulación física de sus componentes.

Sobre Giani Gardella, Hasper Horta y Patrick Goldberg: B.S.S. pone a disposición de los personajes sus fichas de trabajo. Éstas contienen, su nombre, fotocopia de documentación oficial y permiso de armas, un certificado compulsado que asegura su preparación como Guardias Jurados a través de la instrucción recibida en B.S.S., domicilio, fecha de ingreso en B.S.S. (Horta lleva trabajando allí un año y medio, Gardella tres y Goldberg una semana), fecha de despido (ni Goldberg, ni Horta tienen este dato aún cumplimentado) y una lista de sus anteriores lugares de trabajo (que en el caso de Goldberg se reduce al museo). Ninguno de los datos que puedan obtener es nuevo. Si los personajes aún no saben que la documentación de Goldberg es falsa, lo pueden saber a través de esta ficha, al contrastarla en los sistemas informáticos de la policía.

Periódicos

Lo que sigue a continuación son extractos de las noticias que pueden encontrar en la sección de sucesos de diversos periódicos alemanes durante la semana que dura la aventura, aunque muy bien pudieran informarse de estos acontecimientos a través de la radio o la televisión. Todas las noticias guardan relación directa con Chabrol.





MUERTE EN LIETZSEEPARK.

2-II-91. Ed. tarde. Berlín. Esta mañana fue hallado el cuerpo sin vida de un varón de 43 años, identificado como Giani Gardella a la orilla del lago Lietz por un joven corredor de jogging. El cuerpo presentaba un largo tajo en el cuello que acabó con su vida. Se ha descartado el móvil del robo, pues, según su hijo, P. Gardella, "no le faltaba nada". Un perito psiquiatra forense ha declarado a este periódico que "probablemente se trate de una víctima de un perturbado psíquico. No podemos estar seguros, pero hacía ese sentido apunta la crueldad de las heridas". Efectivamente, el asesino de Gardella se comportó de un modo especialmente sádico arrancándole los ojos, los cuales no se han encontrado hasta el momento a pesar de la labor de rastreo que la policía ha desarrollado por la zona. Gardella, de procedencia italiana, 46 años de edad, trabajaba como guardia de seguridad en el Pergamonmuseum (Isla de los museos) y según sus familiares "no tenía ningún enemigo. Era un hombre normal que sólo se preocupaba por los suyos". El dolor de la familia se ha visto aumentado por el sinsentido del crimen que les ha robado un trabajador padre de familia.

Bahreini Botschaften

W.K. KUWEIT-ST. Regierung von Bahrein. Unterstützung der Revolution zum Sturz aufgedeckt und aus der Verschwörung sei revolutionär gewesen, um waltsam zu stürzen und iranisches Regime zu eliminieren. Minister Mutaawa in einer Erklärung Montag in der Hauptstadt. Ein bekannter als militärischer Führer "Partei Gottes" habe sich seit Anfang rotte, um die Sicherheit zu untergraben. Der 74-jährige Mutaawa erklärte, dass die Revolution nicht hierher sei, sondern in der Informationsminister 29 Bahreiner gestützt. Ein Sprecher des iranischen Regimes, Mahmud M., Montag die gegen die Vorwürfe zurückgewiesen. Das Umsturzplan sei ein Tag nach einer W. Kooperationsrat zwischen Saudi-Arabien, Vereinigte Arabische Emirate, Iran, Oman, an Iran, sich Ermächtigung von Saudi-Arabien und anderen Mitgliedern zu respektieren. 1994 wiederholt UNO, dass die Bevölkerung mit schätzungsweise 1,5 Millionen die Bevölkerung der Bahreinischen Opposition und wirtschaftlichen

mokratische Institutionen und Menschenrechte (ODIHR) Vertreter jener internationalen Organisationen, welche Beobachter zu den in Bosnien-Herzegowina geplanten Wahlen entsenden wollen, zu Beratungen über das gemeinsame Vorgehen getroffen. Der von der OSZE mit der Koordination der internationalen Wahlbeobachtung betraute Niederländer van Thijn sagte, man wolle diese „wohl schwierigsten Wahlen in der Geschichte der Menschheit“ von etwa 2000 Beobachtergruppen mit zwei Personen kontrollieren lassen. Die voraussichtliche Zahl der Wahllokale im gesamten Gebiet bezifferte er auf rund 10.000. In den Schwierigkeiten, die am meisten bereitet, zählte van Thijn die Finanzierung und die Logistik der

ASESINATO EN KA DE WE

16-II-91. Ed. matinal. Berlín. El cuerpo sin vida de una mujer de cuarenta y siete años, ha sido hallado esta madrugada en el interior de un contenedor de basura de la Spanndauer Damir por el servicio de limpieza de la ciudad. El cadáver fue identificado como Claudia Schwarfielk, quien ejercía la prostitución en la zona de Ka De We. El cuerpo presentaba cortes y quemaduras en diversas zonas, sobre todo en el cuello, nalgas, pechos, axilas y vulva. Según el informe forense, la muerte sobrevino por una insuficiencia respiratoria consecuencia de un traumatismo traqueal. El mismo informe resalta la presencia de semen en el último tramo del colon sigmoideo, sin desgarramientos ni dilatación de los músculos de la zona rectal; por lo que se considera que hubo una relación de tipo anal después del estrangulamiento. La policía ha abierto una investigación en busca del sádico homicida. Sin embargo, para la comunidad de prostitutas de Berlín, que se ha visto conmovida por este espeluznante crimen, sobre todos en los sectores cercanos a Ka De We, no hay suficiente interés en resolver casos como éste. El sentir general de estas mujeres es que las autoridades se desentienden de sus problemas. "La calle es chung-a afirma C.L., que se prostituye en Ansbacherstrasse. No sólo estamos expuestas a pillar el SIDA, sino también a que cualquier hijo de su madre que le apetezca nos de una paliza o incluso nos mate. La policía no sólo pasa de nuestros problemas, sino que además nos jode la vida. Nosotras también tenemos derecho a comer, ¿no?". L.A., que hace la calle en Augsburgerstrasse, opina que "la única solución es organizarnos entre nosotras y pedir la legalización de la prostitución. Así tendríamos ciertas garantías de sanidad y seguridad. Las que trabajan en club tienen esto mal que bien, pero nosotras...". J.M. tercia rápidamente "Uy, no es difícil eso de que nos organicemos". Joseph Ziege, psiquiatra forense, hizo un perfil de este tipo de asesino: "Se tratan de individuos con graves problemas de sexualidad, normalmente por una represión de los deseos que provoca que su único placer se produzca a través del dolor de otras personas". "Lo cierto es que -confiesa irónicamente el comisario Arthur Schinkel- a un perfil tan general pertenece la mitad de la población de Berlín".

Unregelmäßigkeit rumänisch

Matthias Rüpa (OSZE) sovionen im wesen Washington, eine Teilwiederh



Ni decir tiene que todas se dan en alemán.

La noche en Ka De We

El martes diecinueve de febrero, Patrice Chabrol -bajo el sobrenombre de Patt Leví Hathan- se pondrá en contacto con los enviados de la N.E.A. para, entre otras cosas, hacerse responsable de todos los asesinatos hasta ahora mencionados (incluido el de Grégoire Matelot, en el Pergamonmuseum). Quizá para entonces los personajes ya hayan investigado alguna de las pistas que hemos dado, quizá comiencen ahora a hacerlo. De todos modos, como ya habrás podido comprobar, todas (excepto una) son callejones sin salida. La pista a la que nos referimos no es otra que la de la muerte de la prostituta Claudia Schwarkfielk. Otros dos de los episodios que los jugadores pueden haber vivido (o puede que vayan a vivir en las próximas horas) apuntan hacia este asesinato: por una parte la visión que uno de los personajes sufre en el Hospital Estatal Psiquiátrico de Berlín, en su visita al exdirector del Pergamonmuseum (August Müller); por otra, la cinta de vídeo que se puede encontrar en el antiguo domicilio de Goldberg (Chabrol), contiene crudas imágenes del propio asesinato. Los personajes quizá quieran intentar localizar a Chabrol interrogando a las prostitutas de la zona del Ka De We, donde trabajaba Claudia Schwarkfielk. Si es así, desarrolla la siguiente escena. Las pistas que apuntan hacia el asesinato de Schwarkfielk sólo sirven para que los personajes puedan vivir la siguiente escena.

Si los jugadores son suficientemente listos, ya se habrán percatado de que Schinkel es "demasiado" policía como para poder investigar desapercibidamente en la zona del Ka De We, donde se da una gran cantidad de prostitución. De cualquier modo, y como este tipo de negocios se desarrolla a horas más bien intempestivas, no será difícil deshacerse de él, por ejemplo, haciéndole creer que se han ido a la cama como niños buenos.

La zona del Ka De We y del Europacenter de Berlín se parece a cualquier barrio donde exista prostitución en occidente. Cuando la noche llega, la sección comercial que suponen los barrios cercanos a las dos grandes superficies de ventas (Ka De We y Europacenter) se llenan de luces de neón, sexo embutido en ligeros o pantalones de cuero, alcohol, perversión y soledad a partes iguales. La atmósfera es inquietante: los carteles anuncia toda clase de mercancías humanas; los ganchos de los peepshow las vocan como vendedores ambulantes ("contactos en directo", "más de treinta cabinas calientes", "las chicas más cachondas", "el espectáculo gay más fuerte", "entre, caballero, no se lo pierda", "mire que tetas, entre", "entre"...); las putas se lucen muy descubiertas a pesar de estar helando, las hay de todos los tipos, de todas las razas, viejas y jóvenes, alguna in-

cluso es bonita y da un poco de lastima -o de morbo, según quien la mire-; un travesti negro, enorme, con bata y zapatillas de felpa sale completamente borracho de un pub canturreando una canción; un joven pasa y recita un extraño rosario ("hachtrips cocaine-heroin crack") mientras se aleja de los personajes; los bares de madrugada ofrecen la eterna última copa mientras algún chaperero llora de desesperación... Todo conviviendo, a sólo unos cuantos metros de distancia, con la honrada vida de la zona comercial más importante de Berlín: enormes edificios de negocios, la Iglesia Conmemorativa del Kaiser Wilhelm, con su aspecto fantasmagórico y semiderruida por las bombas aliadas, restaurantes de lujo, terrazas de dieciocho Marcos copa y "buena" vida, en general.

Los personajes pueden pasearse por ahí con la descripción o una fotografía de Patrice Chabrol en ristre. Las contestaciones siempre serán semejantes a no ser que halla dinero de por medio: "por aquí pasan muchos como ese, lárgate", "¿eres poli?, a los polis les hago precio especial", "y a mí que me cuentas", "no le he visto, pero sólo cobro veinte Marcos por un polvo", "no, pero me hubiera gustado verle, es muy guapo, como tú...", "¿te crees que me quedo con la cara de todos mis clientes?", "déjame en paz"... El dinero no dará muchas contestaciones, pero, al menos, la gente será más amable. Haz que se gasten una buena cantidad de Marcos antes de encontrar a una mujer corpulenta que se pasea calle arriba y abajo vestida con un mínimo traje azul chillón.

-Puede que le haya visto, puede que no -responderá. Con una voz muy varonil, por cierto. Unos cuantos marcos la volverá locuaz.

-Hace como una semana se pasaba mucho por aquí. Sobre todo con aquellas -apunta a alguna prostituta de la otra acera-, las de verdad. Pero hace pocos días se llevó a la putón de Lulú. Un travestor nada fino que trabaja allí enfrente, al lado del cine ese. ¿Lo ven? Preguntad allí.

Tardarán poco en dar con la tal Lulú. A todas luces su nombre debería ser Mark o Sebastian. Según se van acercando los personajes, Lulú sonreirá (el sexo en grupo deja importantes dividendos), pero cuando le pregunte por Chabrol o le enseñen la fotografía, Lulú los mirará visiblemente aterrorizada un instante, para luego salir corriendo... Probablemente aquí se inicie una persecución. Dado que la agilidad de Lulú no es baja (ACI 13) quizá les sea difícil alcanzarla y derribarla. Si lo logran, se pondrá histérica, gritará y se defenderá de los personajes a puñetazo limpio. Sólo una tirada con resultado Bueno mínimo de CAR (y una situación propicia; no permitas que los jugadores la tranquilicen a base de buenas palabras y puñetazos) hará que abandone esa actitud agresiva. Una vez que le hayan demostrado ser ino-





fensivos, Lulú querrá saber quienes son y por qué preguntan "por ése hijo de puta". No todas las respuestas valen, el travestido sólo confiará si demuestran no tener nada que ver con Patt Leví (lo cual no les debe resultar difícil a los jugadores). Una vez puesta de parte de ellos, les contará lo siguiente:

-Vino por aquí hace una semana -dirá temblorosa mientras se enciende un cigarrillo-. Conducía un coche acojonante: un Mercedes último modelo azul marino metalizado, con aire acondicionado, tapicería de piel y todas esas pijerías. Se paró justo delante de mí. Pensé: ¡joder, qué suerte, qué chorbo te vas a hacer esta noche! Así que empecé con lo de siempre, que qué quieres, chato; que sí, que eso lo hago por veinte marcos. Me montó en el carro y empezó a conducir hacia las afueras de Berlín. Le pregunté que si me llevaba a su casa, porque así es más caro. Me dijo que no, me dijo: "mi mujer se pondría celosa, aunque no tiene por qué... ella no tiene lo que tienes tú". Nos reímos. Me estaba paseando por el barrio residencial de Grönhügel Siedlung, de esos que tienen casas con jardín y toda la pesca. Me preguntó que si me gustaban. Le dije que sí, que nos ha jodido si me gustaban, que yo vivía en una mierda de piso alquilado. "Yo vivo en un sitio parecido" -me dijo. Paró el coche. No había ni Dios por la calle. Yo creí que ya estaba cachondo y quise empezar con el trabajo, pero no me dejó, me apartó y me dijo que prefería pagar por adelantado, que si había algún problema. ¿Qué coño de problema iba a haber? Mientras buscaba la tela, me preguntó si no me gustaría cambiar de vida, que si... -algunas lágrimas ruedan por la cara de Lulú, se pone el cigarrillo en los labios, mira hacia el suelo, inhala humo y mira a los personajes- que si no me gustaría que aquél fuera mi "último polvo". El muy hijo de puta parecía sincero, había algo en sus ojos... Gilipollas de mí, le dije que sí, que mucho. Me pidió que me fuera al asiento de atrás. Lo hice. Él echó el cierre a las puertas. El coche tenía uno de esos chismes que los cierra to-

das a la vez. Entonces se dio la vuelta. Dijo que efectivamente aquel iba a ser mi último polvo - Lulú se para, está pálida, se esfuerza por no llorar y se muerde los labios-. Tenía un cuchillo. Supe que me iba a matar. No sé como lo hice: me aparte y lo clavó en la tapicería de atrás. Empecé a chillar. Le golpeé y se le quedó la cabeza encajada entre los asientos delanteros. "Chilla, chilla, cerdo... Dentro de poco no podrás hacerlo" -me gritaba. Trataba de salir y no podía. Golpeaba la puerta. Le golpeaba. Le golpeaba al cabrón. Empecé a buscar el chisme que cierra las puertas y... -traga saliva y se seca la cara- y... me eché encima de su cuerpo. Notaba como buscaba el cuchillo y empezó a mordirme. Me arrancó un trozo de carne. Yo le daba. Le daba. Y buscaba el puto chisme. Por fin, conseguí abrir una puerta. La abrí y salí corriendo calle adelante, pidiendo socorro. Hijos de putas ricos. Pedía socorro y ni Cristo abrió una puta ventana. El tío puso el coche en marcha. En la calle no había nadie. Me perseguía riéndose y escuchaba que me decía que corriera, que corriera mucho... y me insultaba y iluminaba con los faros. Estaba histérica. Nadie me ayudaba. Nadie. Vi un coche a lo lejos. Dios. Eran policías. El cabrón comenzó a acelerar y a meterse en la acera. Me cambié hacia el otro lado para que me vieran los maderos. Dio un volantazo y se me echó encima. Salté. Me dio en la pierna y me tiró en medio de la calle, como si fuera un perro. ¿Sabéis lo que hizo la policía cuando llegó a mi altura? -Lulú sonríe con amargura- Me detuvieron...

Al acabar, Lulú tiene los nervios a flor de piel. Lloro como un niño. No de tristeza, ni amargura, sino de simple y llano terror. No sabe más. No quiere contar nada más. Simplemente comenzará a caminar de regreso a su puesto, sus posibles clientes esperan. Si los personajes le han dicho la verdad, que intentan detener a Chabrol o algo parecido, Lulú se dará la vuelta antes de irse:

18 de febrero. Lunes *POR LOS PELOS*

Este encuentro habrá proporcionado a los jugadores unas pistas que serán de importancia al final de la aventura: el coche que conduce Patrice Chabrol y que su nuevo domicilio puede estar en una zona residencial.

Victor Klee

Cuando los personajes se levanten en su cómoda habitación del "Stadt Berlin Hotel", la televisión (o la

radio) da el parte meteorológico: "Las temperaturas han bajado en picado esta madrugada. En el norte del país el frío ha congelado los termómetros en dieciocho grados bajo cero!. La máxima la ha tenido Hamburgo que llegó a los veinte grados bajo cero. El ambiente se caldea hacia el sur: Munich ha pasado la noche más fría del invierno con diez grados bajo cero. Berlín tuvo también una noche helada con doce



grados bajo cero. Estamos viviendo una autentica ola de frío que puede desembocar en fuertes nevadas en las próximas horas. Y ahora les dejamos con la voz de...". A través de la ventana del Hotel se puede contemplar una manto de nieve que desciende suavemente sobre la capital alemana. La Alexanderplatz está totalmente blanca. Por doquier se ven minúsculos puntos que se mueven lentamente a través de la blancura: la gente va hacia sus trabajos. Más vale que los personajes se abriguen bien. Tampoco estaría mal que les reseñaras que les sería útil tener vehículo propio para moverse por Berlín, si es que ellos no lo han pensado ya.

Los personajes tendrán todo el tiempo libre que deseen para investigar hoy. Sólo la cita en la Biblioteca Nacional y una entrevista que mantendrán con Kirchner por la tarde son puntos obligados de juego.

A las 10:00 en punto Kirchner ha concertado una cita con un empleado de la Deutsche Staatsbibliothek, especialista en Ugarit, llamado Victor Klee. La Deutsche Staatsbibliothek está emplazada en Unter den Linden, cerca de la Friedrichstrabe. Fue construida según los planos de E.V. Ihne y cuenta con una inmejorable colección de incunables. El edificio neoclásico que alberga la Biblioteca se encuentra en esta fría mañana completamente cubierto de nieve. En el pórtico de la fachada principal de la Biblioteca espera un individuo moreno de ojos verdes y barba poblada.

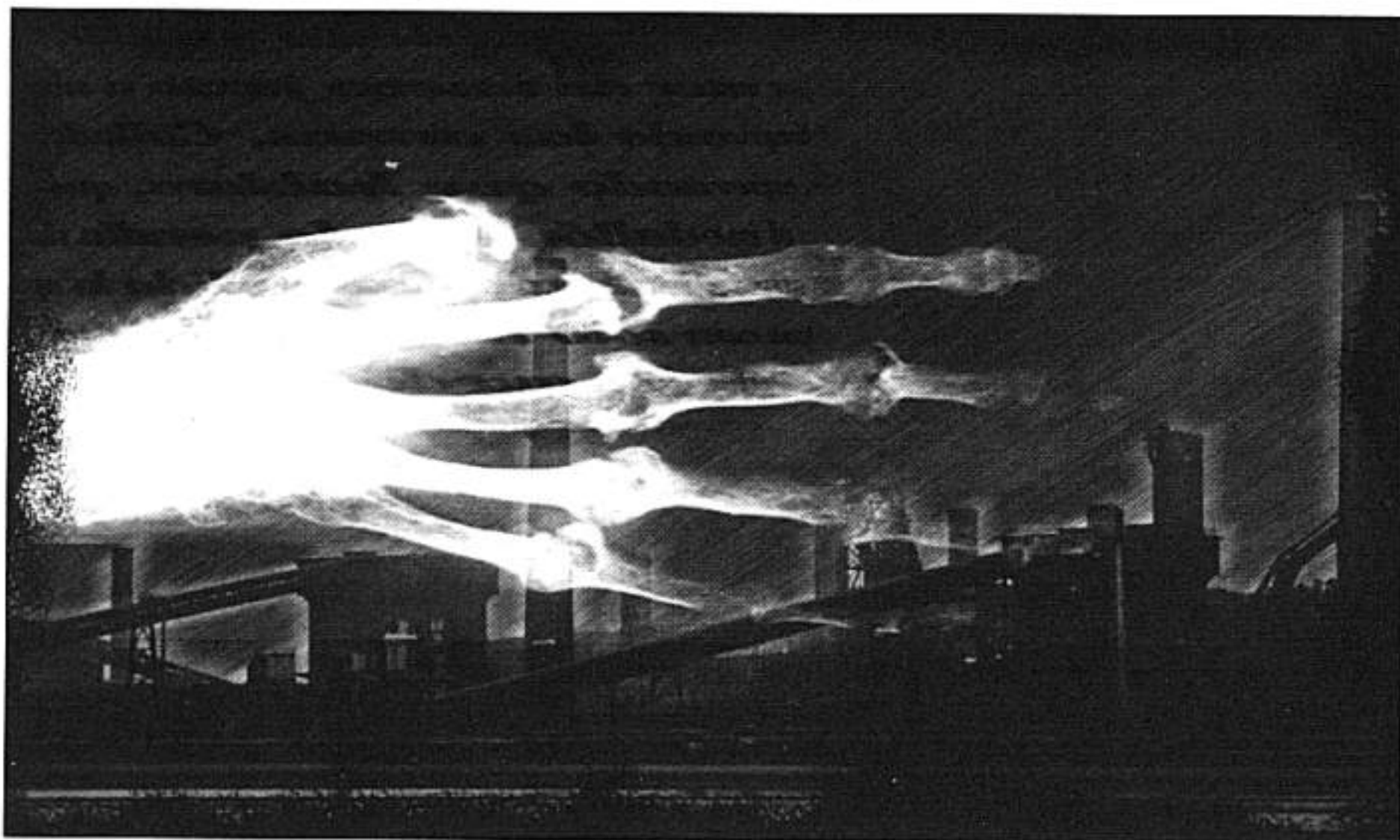
-Creo que es a Vds. a quienes espero, soy Victor Klee.- El mismo nombre se puede leer en su tarjeta de la Deutsche Staatsbibliothek-. *El Jefe de Policía Kirchner me había pedido que les asesorara sobre Ugarit, ¿no es así?* -preguntará sonriendo.

En todo momento Klee será sumamente amable con los personajes. Dado que ni Kirchner, ni el comisario Schinkel han llegado aún, Klee les propondrá esperar en el interior de la Biblioteca. Una vez en el espacioso hall del edificio, Klee les invitará a esperar en las instancias interiores de la biblioteca mientras toman un café. Sentados entre libros, los personajes podrán charlar con el locuaz Klee de cualquier tema que le propongan. Si preguntan sobre Ugarit, él se mostrará como un auténtico experto, dando todo tipo de detalles técnicos acerca de su lengua, cultura y, sobre todo, particular mitología.

-Yo no estudie Historia ni Arqueología. En realidad soy filólogo, un semitista, aunque pueda sonar un poco raro en un alemán -ironizará-. El ugarítico es la lengua más antigua que se puede atestiguar y además tiene múltiples contactos con lenguas semíticas, de ahí mi afición.

Según pasa el tiempo y no aparecen ni Kirchner, ni Schinkel, Victor Klee se irá poniendo más nervioso. Sobre las 10:30 no tendrá más remedio que sincerarse:

-Verán, la verdad es que no puedo esperar mucho más. Esto es extraoficial, ¿saben? y no creo que a mis jefes les guste que no esté en mi puesto. Les propongo algo: vayan a la sala de lectura cinco. Allí podrán encontrar la sección de Historia Antigua e ir consultando algún libro en lo que yo busco uno que les vendrá especialmente bien. Se trata de un trabajo que publicó C.F. Schaeffer sobre Ugarit, ampliado por M. Yon y otros arqueólogos que excavaron allí después. Tiene un apéndice interesantísimo so-





bre la mitología ugarítica, que la pone en relación con la cultura semítica y el Antiguo Testamento. Estoy seguro de que les interesará. Creo que está en francés. ¿Lo hablan Vds.? Bueno, puedo ver si hay otras ediciones.

La sala de lectura cinco es muy espaciosa y está dividida en dos plantas. La

información que pueden encontrar en cualquier libro sobre Ugarit la tienes en Pistas. Pistas. Si consultan el catálogo informatizado (hay varias terminales en todas las salas de lectura y pueden acceder a él en varios idiomas), podrán encontrar que el único libro que versa por completo de Ugarit se titula "Les découvertes de Ras-Shamra (Ugarit) et l'Ancien Testament", publicado en la editorial Paul Geuthner, París. Su autor es efectivamente C.F. Schaeffer y otros.

Diez minutos después de que lleguen a la Sala de Lectura, entrará en ella el profesor Lissitzky. Si los personajes ya le han visitado, anúnciales su presencia diciéndoles que les echa una mirada furtiva y se sienta no muy lejos de ellos a consultar una buena cantidad de libros. Ni que decir tiene que no querrá hablar con los personajes.

Klee llegará poco después con el libro. Al entrar en la Sala se cruzará con Lissitzky que sale de ella.

-Bien aquí tengo el libro -efectivamente deja una versión de "Les découvertes de Ras-Shamra (Ugarit) et l'Ancien Testament" en una lengua que conozcan los personajes-. Les rogaría que no lo leyeran aquí y se lo llevaran a su casa lo antes posible, para restablecerlo con la mayor brevedad al fondo de la biblioteca. Lo he sacado para Vds. sin permiso y no quiero que se enteren mis superiores. No son gente muy...

La frase se queda interrumpida por que el profesor Lissitzky acaba de coger el libro, que al parecer había reservado hace una semana. Durante la breve conversación que mantiene con Klee, el profesor menciona su nombre. Si tus personajes no han visitado aún al profesor, quizá este sea el momento de hacerle un par de preguntas. Consulta Pistas. Pistas., para saber como reaccionará el profesor si le mencionan el asunto

del Pergamonmuseum. Lissitzky se mostrará totalmente obstinado y no dejará que los personajes toquen siquiera el libro. Si los personajes tratan de convencerle, permite que se inventen todo tipo de excusas, aunque no conseguirán nada. Si insisten mucho en quedarse con el libro o en acosar a Lissitzky con el asunto del Pergamonmuseum, monta una escenita de gritos en medio de la Biblioteca que podría llegar a las manos. El problema terminará bastante abruptamente: por fin Schinkel llegará y será muy tajante al respecto:

-Dejen de molestar al profesor o haré que vayan de cabeza a la cárcel.

A pesar de que Klee se ve obligado a dar el libro al profesor Lissitzky, ofrece a los personajes avisar en cuanto la Biblioteca haya recuperado la obra. Para ello les pide que "sean tan amables de dar su número de teléfono o dirección". Por otra parte, Schinkel explicará que la reunión con la embajada francesa para darles el sumario del caso se ha alargado demasiado ("el Jefe de Policía sigue en la entrevista con esos estúpidos franceses -dirá evidentemente irritado- y a mí me ha pedido que viniera a ayudarles y a avisarles que esta tarde les visitará en su hotel"). Parece que hoy tampoco van a mejorar las relaciones con el comisario).

El engaño

Como ya sabes, Klee no es otro que Patrice Chabrol. Ha conseguido información sobre los personajes a través de Pierre Ledoux y ha decidido incluirles en su juego (en el papel de víctimas). Sin embargo, su plan se ha visto parcialmente modificado: en lugar de matar a los jugadores, será Lissitzky el que muera por una explosión al pasar cierta página de "Les découvertes de Ras-Shamra (Ugarit) et l'Ancien Testament".

Para poder interpretar el papel de Victor Klee, Chabrol ha asesinado al empleado de la Biblioteca: le ha golpeado en la cabeza con un martillo y ha encerrado el cadáver en los urinarios del vestuario de empleados. Para cambiar de aspecto se ha teñido el pelo, se ha puesto unas lentillas verdes, una barba postiza y se ha retocado la nariz con látex. Cuando los personajes le vean por primera vez en la entrada de la Deutsche Staatsbibliothek, haz en secreto una tirada de PER por cada personaje. Si la tirada resulta exitosa, comunica al jugador afortunado que ve algo vagamente familiar en el rostro de Klee (si se lo comentan a Klee (Chabrol) se reirá, en apariencia, muy espontáneamente: "Eso nos pasa a los que tenemos caras vulgares").

A partir del episodio de la Deutsche Staatsbibliothek, los jugadores tienen dos opciones: ir a ver a Lissitzky (para convencerle de que les preste el libro o,



quizá, hablar del asunto del Pergamonmuseum) o dedicarse a otros menesteres que no incluyan al profesor de arqueología. La escena que sigue a continuación varía mucho dependiendo de si deciden o pueden ir a visitar la Lissitzky.

Si no van a visitar a Lissitzky, a lo largo de la mañana o la tarde, dependiendo de lo localizables que estén, recibirán la noticia de su muerte. La descripción que sigue a continuación corresponde al episodio que vivirán si se desplazan al domicilio del profesor. Puedes usarla también para construir una narración de la muerte de Lissitzky, que tal vez llegue a los jugadores a través de la radio, la televisión o el propio Kirchner o Schinkel.

La nevada que desde hace horas enfría Berlín se ha convertido en una verdadera cortina blanca, cuando los personajes llegan al número nueve de Ernst-Reuter Platz, el domicilio del profesor Lissitzky. El profesor vive en la tercera planta del edificio. A pesar de las malas temperaturas, bastantes personas caminan por la calle. Al llegar los personajes a la escalinata que da acceso al portal una explosión sacude el suelo. Gritos. Cae una lluvia de cristal con un estruendo de vidrios reventados. Una mujer derribada en la acera sangrando. Más gritos dentro del edificio.

La explosión se ha producido en el tercer piso. Los personajes pueden subir corriendo escaleras arriba. Esquivan a hombres y mujeres que huyen aterrados. La puerta de Lissitzky está descerrajada. Nadie atiende a las llamadas. Una mujer histérica grita: "Ha sido ahí. Ha sido ahí." apuntando la casa del profesor. Nadie en el comedor, ni en la cocina, ni en el cuarto de baño. Otra puerta cerrada. Quizá empujen para abrirla. Cuesta trabajo. Todas a una... golpeando. La puerta cede. Una oleada de frío sacude a los personajes.

En el despacho de Lissitzky nieva. La explosión ha destrozado la ventana y el aire congelado, cargado de copos, entra a raudales por el hueco. Decenas de papeles caen suavemente. Un aroma dulzón, salado y seco a la vez impregna la sala. Es el olor de la sangre. Sobre la moqueta, cubierta de vísceras y restos de madera, hay una pierna. Las paredes y las estanterías llenas de libros están empapadas de rojo. Parte del torso del profesor bloqueaba la puerta de entrada... Se escuchan gritos en la calle. A lo lejos, sirenas.

Para vivir esta escena los jugadores deben realizar varias tiradas. En principio una de AGI para no ser derribados por la onda expansiva. La lluvia de cristales que provoca la rotura de las ventanas del profesor Lissitzky hace un daño de dos Heridas Leves a aquellos que no puedan esquivarla. La puerta del despacho estaba bloqueada (Absorción 75, consultar las pag. 136-7 del Manual). Una vez que hayan presenciado la escena del despacho de

Lissitzky, haz que todos pasen una tirada de EGO.

También deberían enterarse de la muerte del verdadero Victor Klee. Las escenas que pueden hacer que lo descubran son variadas. Si el comisario Schinkel está con ellos, recibirá una llamada anunciándole que se ha descubierto un cadáver en la Deutsche Staatsbibliothek. Schinkel irá hacia la Biblioteca Nacional, deja que los personajes le acompañen. Si Schinkel no está con ellos y no han vivido la escena de la muerte de Lissitzky, tarde o temprano Schinkel o Kirchner les localizará y le informará sobre la muerte del verdadero Klee y la impostura del Klee que con ellos han tratado. Si sí que han vivido la escena de la muerte de Lissitzky, puede que, rápidamente, sospechen lo ocurrido y vayan a la Biblioteca. Si una vez allí preguntan por Klee a cualquier funcionario, les dirán "que es raro, que no ha venido esta mañana". Por supuesto, la descripción del verdadero Klee no corresponde en absoluto con la del impostor Chabrol.

A partir de aquí, se pueden decidir por varias opciones: registrar ellos la Biblioteca o llamar a la policía, si es que Schinkel no está con ellos. En caso de estarlo, será él el que pida refuerzos para registrar las instancias interiores de la Deutsche Staatsbibliothek, mientras ordena a alguno de sus hombres que vaya a casa de Klee. Deja, en esta situación, que sean los personajes los que descubran, junto a Schinkel, el cadáver de Klee (y, por supuesto, haz que tiren por EGO).

Por la tarde

Esta tarde recibirán la visita del Jefe de Policía. Kirchner ha mantenido durante toda la mañana una larga y infecunda conversación en la embajada francesa. Precisamente la noticia de la muerte de Lissitzky la han recibido en tal reunión.

-Bien, empiezan los verdaderos problemas. Los medios de comunicación ya le están dando bombo a este asunto -deja una serie de periódicos que, con todo lujo de detalles, anuncian al asesino del Pergamonmuseum como "presunto" autor de la muerte de Lissitzky, lo cual, sin duda, agrada a Chabrol-: la policía en jaque, dos arqueólogos muertos, complot contra los intelectuales... La verdad es que estamos totalmente perdidos. No sé si la muerte de Lissitzky tiene relación con la de Matelot. La verdad es que son demasiadas coincidencias... ¿Sabían que Lissitzky estaba preparando unas conferencias sobre arqueología de oriente próximo? No sé. No hay absolutamente ninguna pista. Sea quien sea quien se dedica a matar, lo hace muy bien. No hay pistas. Ni una maldita pista. Y además parece que esta vez ha ido a por Vds., pero ¿por qué?. ¿Han encontrado Vds. algo?





19 de febrero. Martes

LA MUERTE DE LEO KIRCHNER

DIA	MODIFIC.
18	+3
19 mañana y tarde	+5
19 noche	+7
20	+7
21 mañana y tarde	+7
21 noche	+5
21 noche	+5
22	+10
23	+13

Es momento para que los jugadores hagan partícipe a Kirchner de sus descubrimientos, si es que hay alguno. En caso de que Kirchner encuentre algo interesante, pondrá en marcha los mecanismos que considere necesarios. Tanto el Jefe Kirchner, como el Comisario Schinkel, tienen la sospecha de que alguien en la policía vende información al causante de las muertes.

-Bien -se despedirá Kirchner-. Sigán intentándolo.

Dormir, comer, divertirse, distraerse, pequeñas acciones cotidianas, van a empezar a ser logros imposibles para los personajes, quizá ya lo hayan empezado a ser. ¿Quién va a poder dormir después de presenciar lo que van a protagonizar o ya han protagonizado? Los recuerdos de la jornada se agolparán en su cerebro, terribles pesadillas, náuseas ante la comida... A partir del día dieciocho, los jugadores tendrán que pasar tiradas de EGO para realizar esas acciones. Puede que hayan iniciado un camino hacia la locura, pero en su capacidad de resistencia, su lucha contra el horror, se oculta el sentido de la verdadera heroicidad.

Un tímido sol amanece sobre Berlín. Ha dejado de nevar, pero el cielo está cubierto de oscuras y amenazantes nubes. La luz tiene tonalidades grisáceas y ocres en la calle. Se trata de uno de esos días tristes de invierno en el que la mejor idea es quedarse en casa, si se puede. Tus personajes no tienen hoy ninguna cita, por lo que podrán dedicar el día a seguir cuantas pistas hayan encontrado, eso sí, siempre acompañados del ineludible Comisario Schinkel. Hoy es el día en que Patt Leví (Patrice

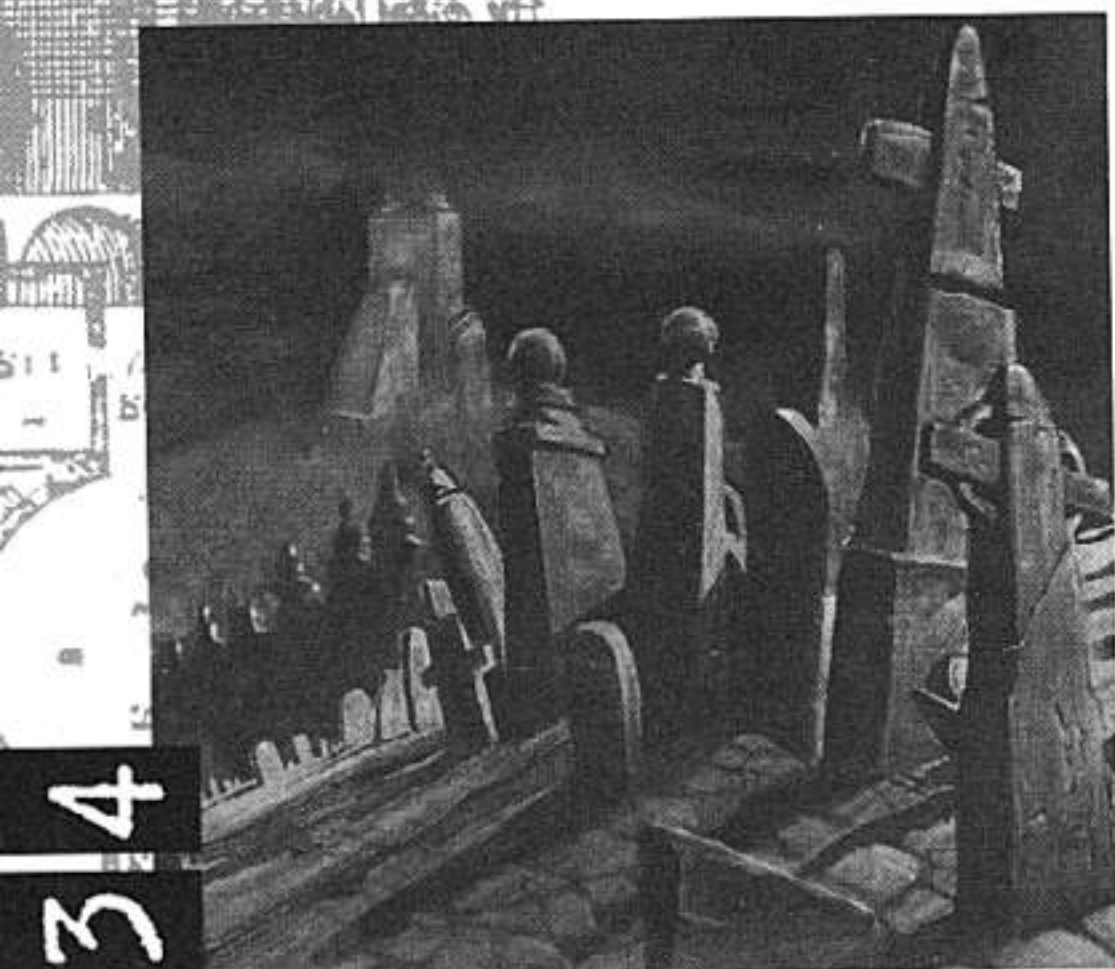
Chabrol) se pondrá en contacto con ellos para iniciar su particular juego. Su plan es tan sencillo como repugnante: acercar a unas personas inocentes hasta el dolor sin límite que él sabe que puede producir, hacerlas vivir el horror hasta recluirlas en una sola obsesión: capturarlo, y, por fin, cuando estén a punto de ser eliminadas mental o espiritualmente, asesinarlas. Su delirio es tal que ha obviado su obligación con Heimättler. Desde luego desconoce qué es el cilindrosello y qué poderes posee. Lo único a lo que da importancia es que, gracias

a él (y al asesinato del Pergamonmuseum), su podrida mente va a poder hacer realidad fantasías de poder que jamás se atrevió a soñar. Para Chabrol la vida, y todo lo que su alrededor se construye, es despreciable, simplemente por que él puede eliminarla. A las personas que ha elegido para satisfacer sus enfermizos anhelos son los personajes. Chabrol es inteligente, ha seleccionado a personas que puedan dar alguna emoción a su juego, personas que tengan alguna oportunidad (aunque mínima, considera él, magnificando su inteligencia) de capturarlo. Ha ideado el modo de que los personajes no sean de ninguna manera quienes salgan victoriosos: a través de Pierre Ledoux ha conseguido sus direcciones y ha enviado a alguno de ellos la Llave y ha informado del nuevo paradero del cilindrosello a su jefe. Tiene la certeza de que, si sobreviven, morirán a manos de su anterior jefe Heimättler (que tanto ansía el cilindrosello).

La pesadilla comienza para los personajes esta noche, en una cara habitación de uno de los mejores hoteles de Berlín, con un timbre telefónico que suena. Descolgar. Sonido inconfundible de cabina telefónica.

-Diga -alguno de los personajes.

-Buenas noches -la voz resulta familiar, de fondo, casi imperceptible, suena el ruido de gente y música: jazz-. ¿Qué tal su estancia en Berlín? Espero que estén disfrutando. Seguro que se está preguntando quién soy. Digamos que Vd. ya me conoció ayer interpretando magistralmente el papel de Victor Klee. La verdad es que debería decir "superando" el papel, el verdadero Klee no era tan atractivo como lo presenté. Un pobre empleado que pasaba sus días como un auténtico memo trabajando para su familia, que probablemente haya lamentado mucho su pérdida... Si supieran que es tan fácil de sustituir un gilipollas por otro. No se lo creerán, pero cuando le hundí la cabeza, me miró feliz por que le arrancaba la vida. No fue ni mucho menos como Gardella. Ese gritaba mucho, me insultaba y trataba de escaparse. Fue difícil abrirle la garganta y cuando no pudo insultarme porque se ahogaba en su propia sangre me miraba de una forma muy extraña. No me gustó. Nada en absoluto. En fin, en fin... -el estruendo de unos aplausos apaga la voz- ¿Me oyen? Hola, otra vez. Llamaba para pedirles disculpas por el asunto del maldito libro. Espero que no se hayan ofendido por haberles tratado de... Habría sido una equivocación. Ahora lo veo claramente. Además, Lissitzky se lo merecía, fue muy descortés con Vds. Precisamente hoy he mandado una carta a Frankfurt a su madre para comentarle lo





desagradable que era su hijo y lo mucho mejor que está muerto. La verdad, habría sido un doble error: no me gusta el método de la explosión. Es muy frío y distante, ¿no creen? Una vez puede resultar divertido, pero dos... Aunque hay que decir que con Matelot la cosa resultó mucho más "técnica". -Se oyen unos pitidos de fondo- Vaya, parece que se acabó el cambio. Me encanta hablar con Vds., pero debo dejarles ya. Por cierto, voy a comunicarles algo; me gustan Vds., parecen chicos listos... por eso les propongo un juego: todos los días a las siete les llamaré para decirles quien es el próximo idiota al que voy a matar -tono de burla- y Vds. tratarán de evitarlo. Naturalmente no seré parcial, no les ayudaré mucho, eso quitaría emoción, sobre todo para mí. Bastará decirles su nombre, por ejemplo. Vamos a ver si conozco a alguien que esté por aquí para darles un nombre: ¡oh!, ¡Leo Kirchner!, ¿verdad que es una graciosa casualidad? -la voz se vuelve dura- Tienen diez minutos para... -el teléfono emite un zumbido y se interrumpe la comunicación.

Convince a los jugadores de que deben tener una reacción rápida si quieren salvar la vida de Kirchner. Una tirada de PER, según su efecto, puede dejar clara dos cosas: llamaba desde una cabina en un lugar público lleno de gente y se escuchaba música de jazz en directo. Si los personajes telefonan a Kirchner para comprobar la anterior llamada, nadie contestará (el jefe de policía no puede oír su "busca" en medio del concierto de jazz). Schinkel también está ilocalizable (en este momento está viviendo una maravillosa escena amorosa...). Una llamada a la policía será totalmente inútil.

Durante la conversación anterior, Chabrol responderá a cuantas preguntas se le hagan, siempre dominando la situación. Su tono será irónico, excepto en lo que concierne a la amenaza de muerte. El nombre que usará en toda ocasión para dirigirse a los personajes será Patt Leví. Si en algún momento los personajes le interrogan sobre alguna información que le comprometa (del tipo "¿dónde estas?, ¿quién eres?", etc.), Chabrol se indignará ("¿Creen que soy gilipollas? -les gritará- No se merecen que hable con Vds., son patéticos"). Debes hacer entender a tus jugadores que de ellos en exclusiva depende la vida de un hombre.

Localizar el local desde el que ha llamado Chabrol es fácil. Basta telefonar a Información General, consultar una guía de ocio de Berlín buscando un lugar en el que esta noche halla un concierto de jazz en directo. (O rastrear en un listín telefónico salas que ofrezcan jazz en directo y llamar una a una para comprobar cual de ellas tiene hoy concierto). Si tus jugadores no son capaces de solucionar el problema por sí solos, quizá quieras hacerlos tirar de EGO para que recuerden cómo un cartel, o la radio o televisión anunciaban el concierto de New York BlueVelvet Band en el Club Martin de Martin Luther strasse.

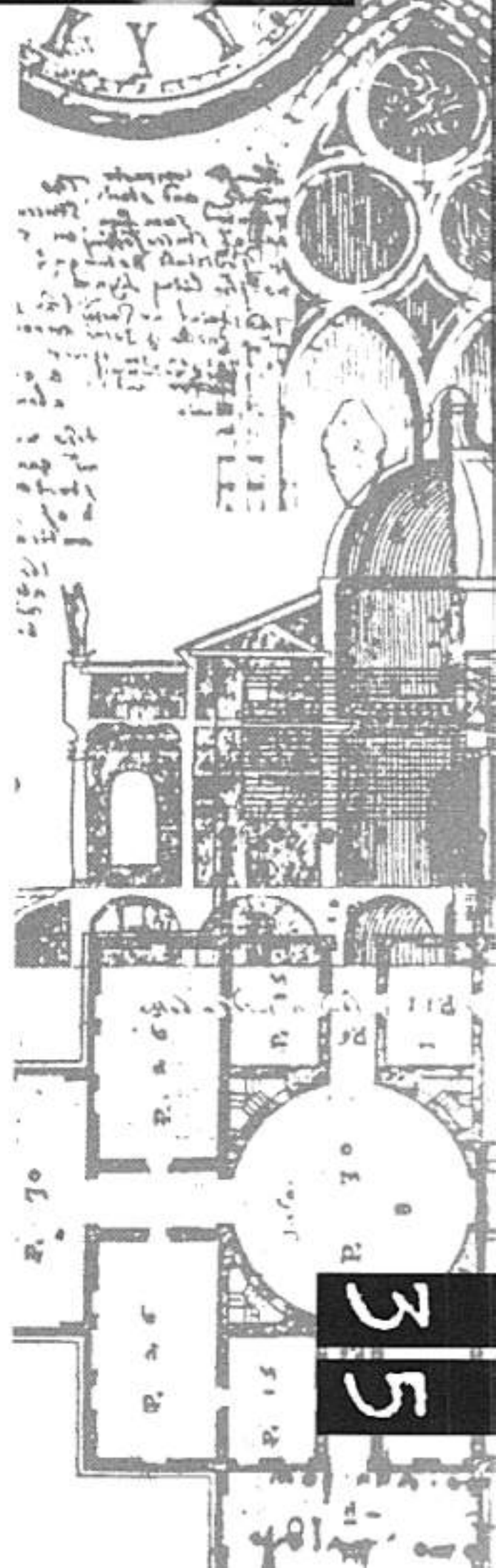
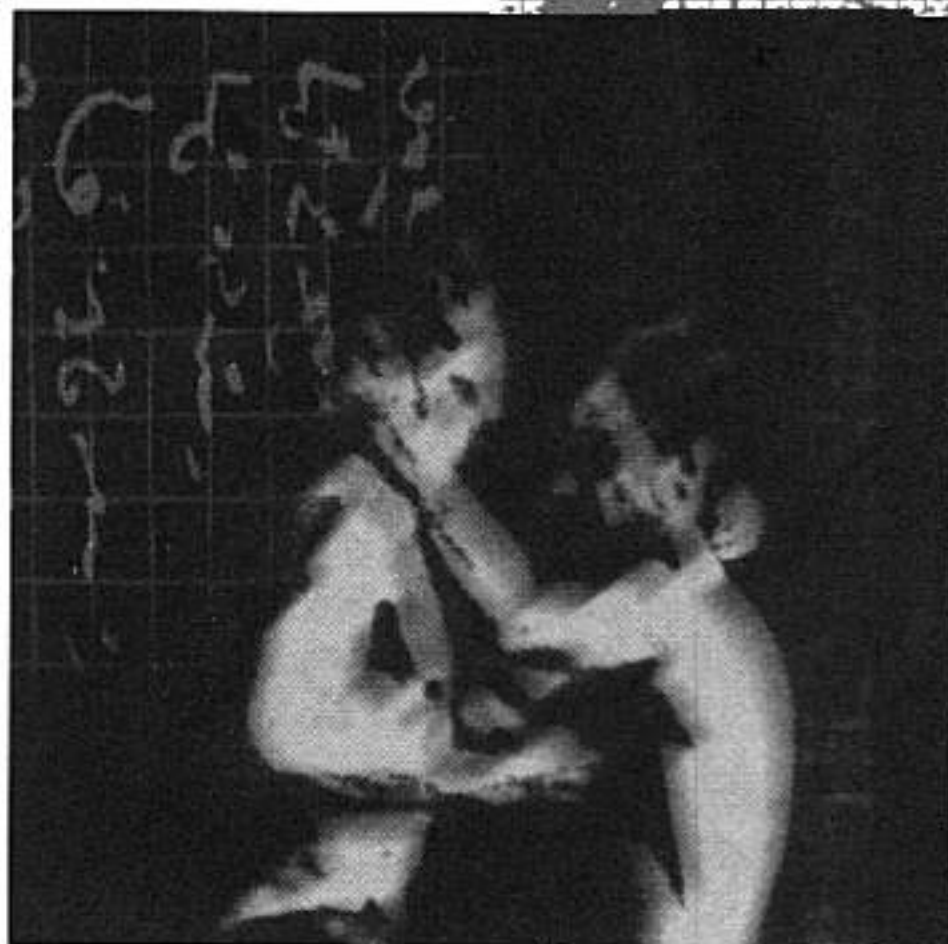
Empieza aquí una delirante carrera contra el reloj en las nocturnas calles de Berlín. Llueve. Conducir rápidamente es complicado sobre el húmedo asfalto. Consulta un mapa de la ciudad y coloca cuantas dificultades quieras a la conducción de los personajes: semáforos en rojo en cruces peligrosos; jóvenes berlineses que aparecen borrachos en el asfalto; camiones de basura que, haciendo limpieza de la carroña de la capital, obstaculizan el paso; algún accidente de tráfico en medio de una calle frenando la circulación; coches que aparcan; carreras sobre las aceras, para librarse de algún obstáculo... La noche berlinesa cruza crispada a gran velocidad a través de los cristales del vehículo. Tarde o temprano, alguna patrulla policial querrá detener al coche de los personajes por exceso de velocidad. Pararse significa perder demasiado tiempo, así que se iniciará una trepidante persecución. Deja que, según se acercan a Martin Luther strasse, se deshagan de la policía.

Debes hacer creer a tus jugadores que si son lo bastante rápidos podrán salvar la situación, para ello apunta los turnos que tardan en llegar al Club Martin como si eso tuviera alguna importancia.

En Martin, el jazz flota sobre un público extravagante: jóvenes vestidos de subversidad, un enano (cargado con varias jarras de cerveza) aparta a los personajes a codazos, mujeres de mala y buena vida, algún perfil delincuente de tatuaje y cuero, maduros encorbatados, parejas besándose al ritmo de la música, atractivos hombres y mujeres en busca de pareja... Deja que busquen a Kirchner, aunque no lo encontraran. Si preguntan a la gente (público, camareros...) uno de los porteros del Martin les advertirá que un hombre que se ajusta a la descripción de Kirchner ha salido por la puerta de atrás, siguiendo a otro individuo.

Los personajes se lanzarán probablemente hacia la puerta trasera, que abre el paso a un pequeño callejón oscuro, hundido entre enormes edificios y lleno de cartones, cajas, botellas vacías, restos de comidas, bolsas de plástico... El aire está cargado del aroma dulce y acre de la basura. A duras penas se ve nada. El ruido de unas sirenas cercanas y el húmedo sonido anárquico de la lluvia sobre el asfalto crea una atmósfera extraña al mezclarse con los ahogados ritmos de jazz que todavía se perciben.

Entre la basura descubren un cuchillo de cocina y una mancha de sangre en un montón de cajas de cartón. Debajo de la escoria hay un cuerpo boca abajo. Lentamente, la mano de algún personaje se acerca al





cadáver. Se mancha de un líquido tibio y de los flúidos de la basura. Se trata de Kirchner. Le han abierto el cuello. Da la vuelta al cuerpo. Tiene el pecho lleno de sangre y desperdicios. Mientras el personaje que lo ha levantado se aparta horrorizado, una voz grita: "Policía. No se muevan". Les encañonan. Les tiran al suelo húmedo y asqueroso del callejón. Un policía les registra y pueden oír la voz de otro que, conteniendo una náusea, grita: "¡Dios!... sus ojos".

Para vivir esta escena, los jugadores deben hacer una serie de tiradas. En principio con dos de Buscar, podrán encontrar sin dificultad el cuchillo y el cadáver de

Kirchner. Si se deciden a dar la vuelta el cuerpo para poder identificarlo (de espaldas no sabrán quien es), deberán tirar por EGO al ver la macabra escena del mutilado Kirchner -le han arrancado los ojos-. Si tus jugadores no ven que la muerte de Kirchner es idéntica a la de Gardella, haz que tiren por EGO para que sus personajes lo recuerden. La policía les detendrá y les llevarán a comisaría. Por supuesto, pueden tratar de resistirse o huir a la detención. Provoca entonces una persecución o un combate con los agentes berlineses, teniendo en cuenta que un policía no es nada blando cuando está inmerso en una situación que considera peligrosa.

20 de febrero. Miércoles *ATRAPADOS EN LA RATONERA*

-¿Tienes fuego? -pregunta un joven camello turco a uno de los personajes.

Son las nueve de la mañana. O, al menos, eso dice el reloj. A través de los muros de la Comisaría de Charlottenburg no se puede ver si ha amanecido o no. Los investigadores de la N.E.A. han pasado la noche rodeados de prostitutas, carteristas, chorizos de tres al cuarto, borrachos y otras especies urbanas habituales en las noches de Berlín o de cualquier otra ciudad de occidente. Probablemente no habrán podido dormir, y, si lo han hecho, sus cuerpos se resentirán de las "cómodas" literas de la celda comunal donde los han encerrado. La policía les ha hecho pasar por todos los trámites habituales: los han fichado y los han permitido una llamada. Ellos la habrán empleado como deseen, lo más normal es que hayan telefonado a J.P. Bally en París o a la embajada de su país en Berlín. En cualquier caso, la N.E.A. ya está enterada de lo ocurrido y les enviará rápidamente un abogado.

Todavía tendrán esa extraña sensación de indistinción entre el mundo real y el de los sueños (producida más por los imprevisibles acontecimientos de última hora que por el propio despertar), cuando un agente les sacará de la celda y les llevará hasta lo que parece un locutorio (o dicho de otro modo, una sala de interrogatorios). No tendrán que esperar mucho para ver aparecer a Schinkel. Está pálido y sin afeitarse, tiene los ojos rojos y sus lentos movimientos delatan un terrible cansancio. La muerte de Kirchner, uno de sus mejores amigos, le ha destrozado. Se ha pasado toda la noche despierto, buscando totalmente aturrido al responsable, interrogando a todos y cada uno de los empleados del Martin, al público que asistía al concierto, a los habitantes de las viviendas de los alrededores... Y, por supuesto, no ha encontrado nada. Después de tantos años la historia se repite, vuelve a ser culpable de la muerte de un ser querido: "estaba jodiendo, mientras ese grandísimo hijo de puta mataba a mi amigo como si fue-

ra un perro", piensa una y otra vez. Desde hace diecisiete años todas las noches sufre una misma pesadilla que ahora le aturde en la vigilia. Oye el rugir de los motores de dos grandes motocicletas. Dos motores que con su estruendo enmudecen cualquier otro sonido. Un acelerón y los portales de una larga calle, excesivamente bien conocida, empiezan a pasar de forma vertiginosa. De pronto rompiendo el poder autoritario de los motores se oye un grito, un grito con un nombre: el suyo. Da media vuelta a su cabeza y ve a su hermano atrapado, su motor se ha apagado y le mira con una súplica en los ojos mientras por la velocidad él se pierde por la larga calle. El miedo asalta a Arthur, mira al frente y acelera. Luego un fuerte disparo, amplificado por los miles de rebotes en las fachadas, otra mirada atrás y ve como un cuerpo cae derrumbado como un saco. El cuerpo de un hermano.

Esta mañana, el alcalde le ha nombrado, provisionalmente, nuevo Jefe de Policía, pues, al parecer, Kirchner le había hablado de él. Eso no hace más que aumentar su dolor y sentimiento de culpabilidad. Se ha mantenido despierto y lúcido a base de rabia, pero ahora el sueño y la desesperación están haciendo mella en él.

-Tengo poco que decirles. Sé que Vds. no lo hicieron, pero sí que su puta... -piensa durante unos segundos o que va a decir- su puta colaboración en todo este asunto propició lo ocurrido. Puedo retenerlos cuarenta y ocho horas en esta comisaría sin acusarles de ningún cargo. Luego puedo imputarles su muerte, tengo pruebas suficientes. Y lo haré. Quiero mantenerlos fuera de la calle. ¿Lo han entendido?

Deja que le expliquen lo ocurrido o que traten de convencerle para que los suelte. Todo será inútil. Schinkel está demasiado cansado para enfadarse, así que imagina su disposición para discutir razonadamente. Cuando se cansa del todo, se irá, no sin antes advertir con una sonrisa llena de dolor:



-Por cierto, soy el Jefe de Policía en funciones de esta puta ciudad.

Conducirán a los personajes de nuevo a una celda, esta vez, en la que sólo se alojarán ellos. Poco tiempo después les anuncian que quiere hablar con ellos su abogado. Efectivamente, la N.E.A. ha conseguido que la prestigiosa Samuel & Shiwkler se ocupe del caso. Para desgracia de los personajes, el buffet ha enviado a Mark Shiwkler Jr., hijo de Mark Shiwkler, cofundador de la empresa. Mark es un joven adinerado, que sin talento alguno, ha seguido los pasos de su padre. En realidad, a Mark le gusta ser abogado por el suculento sueldo y porque el prestigio le abre las puertas de los clubs privados más exclusivos de la ciudad, donde su magnífico, deportivo y exclusivo aspecto le permite meterse en las camas más populares de la más exclusiva clase dirigente de Berlín. Además, éste es su primer caso. En una sala de interrogatorios muy semejante a aquella en la que vieron por última vez a Schinkel, un hombre joven de unos veintiséis años, vestido de americana y con el pelo peinado hacia atrás y lleno de gomina, habla por teléfono cuando los personajes llegan (*"Sí, sí, me hago cargo. Sí, sí, eso supone una dificultad, pero..., no, no, te digo que no. Deberías confiar más en mí. Siii, sí ya sé que es mi pri... Sí y te lo agradezco. Te tengo que colgar, ¿vale?"*). Una vez terminada la conversación, sonreirá a sus clientes. Los personajes podrán advertir lo bella que es su dentadura y lo artificial que es su sonrisa. Rápidamente se levantará e invitará a los investigadores de la N.E.A. a que se sienten mientras les estrecha la mano.

-Me llamo Mark Shiwkler Jr. -dirá repasándose la americana con voz engolada-. La compañía New European Assured ha contratado a Samuel & Shiwkler para que les defienda. ¿Conocen nuestro buffet? Es uno de los más importantes de Berlín - mirada de aprobación y orgullo-. Sólo el año pasado tuvimos más de trescientos casos. Quiero que sepan, ante todo, que Samuel & Shiwkler da prioridad al pleno entendimiento entre abogado y defensor como base para una defensa activa y eficaz -se nota que esta última frase la ha recitado de memoria-. Por ello le damos máxima importancia al dialogo franco y sincero entre el cliente y su defensor -cara de comprensión-. ¿Me han entendido? Esta bien, entonces, debo hacerles una pregunta que deben responder Vds. con plena sinceridad y responsabilidad -se para y pone cara de Perry Mason-. ¿Asesinaron Vds. al jefe de policía Leo Kirchner?

Esta escena puede muy bien terminar con un fundido en negro sobre la cara de desesperación de los personajes (y de los jugadores probablemente). Si quieres continuarla, pon bien en manifiesto lo poco que va a ayudarlos tener al rematadamente estúpido Mark Shiwkler Jr. como abogado defensor.

A las siete en punto, un policía les anuncia que al-

guien ha venido a verles. Haz que salga sólo uno de ellos, a ser posible aquél que habló con Patt Leví (Chabrol) la noche anterior. Le llevarán esta vez a un verdadero locutorio, muy semejante al que existen en las prisiones: una gran estancia de hormigón dividida en dos por una plancha de cristal blindado y repartida en varios departamentos de comunicación provistos de un teléfono que permite hablar con el visitante. Obviamente el contacto físico es imposible. Todo está vigilado por un par de agentes.

El personaje pasará ante media docena de personas que hablan al otro lado con familiares, amigos, o abogados. Al final, llegarán al pequeño departamento donde recibirá la visita. Al otro lado del cristal, la puerta que da acceso al locutorio se abre. A través de ella pasa un hombre alto, moreno -se lo tiñó por el asunto de la Biblioteca Nacional- de pelo corto, de nariz pequeña, cara redonda y ojos claros. Efectivamente, se trata de Patt Leví. Da lo mismo que el personaje grite, salte, trate de convencer alguno de los policías que vigilan o haga cualquier otro tipo de acciones totalmente desquiciadas y/o desesperadas. Como mucho obtendrá que algún agente le demuestre alguna del gran número de formas, violentas o no, de reducir a un preso. Patt, mientras tanto, esperará tranquilamente sentado, con el teléfono intercomunicador en las manos, invitando al personaje a hablar con él mediante gestos. Haz que dialogar con él, tenerlo delante sin que puedan hacer nada, desespere a tus jugadores.

-Me alegro de que haya terminado de hacer estupideces. Creo que no tiene una visión clara del asunto. Vd. es un peligro público y yo un honrado ciudadano. Cuanto más se obstine Vd. en acusarme, menos culpable pareceré. Y al fin y al cabo, ¿culpable de qué? ¿De -paladeca durante un instante la siguiente palabra- asesinar y torturar a personas inocentes? Por Dios, ¡es tan sencillo hacerlo! -clavará los ojos en el personaje, pero su mirada se encuentra en realidad pérdida, divagando en sus fantasías- Tan fácil, digamos hacer desaparecer un niño en un supermercado, obligar a una mujer adulta desnuda a defecar y orinarse en los pies o hacer que te imploren perdón, que te griten que no les tortures después de haber cortado una poca carne... Si supieran lo fácil que es..., si supieran lo poco que valen sus vidas..., nunca abandonarían a sus seres queridos. Les daría miedo encontrar, al volver del trabajo, que alguien ha reducido a su esposa a un amasijo de carne. Pero no tienen miedo. Mi pobre, indefenso, maloliente y asqueroso ganado no tiene miedo. Hasta que ya es demasiado tarde, claro. Entonces yo les hago ver la verdad y, como la verdad es compleja, siempre busco nuevos caminos para hacerla entender. Precisamente, ayer, en el cine, acerté a descubrir nuevas vías de expresión. Estaban proyectando una película norteamericana titulada Corazón Salvaje. Tremendamente sugerente, sus imágenes son brutales, créame -deja un papel sobre la





mesa del locutorio, al otro lado del cristal; se trata de una entrada de cine-. *Es una lástima que se la pierdan Vds., sobre todo, la sesión de esta noche. Será muy especial... y no podrán hacer nada para remediarlo.*

Bueno, no se imagina el placer que siento hablando con Vd., pero creo que ya le he molestado bastante. Por cierto, siento mucho la muerte de Kirchner. Estoy seguro de que era un gran tipo, un hombre preocupado por sus semejantes, amante del prójimo, un burgués que casi parecía proletario. De verdad que lo siento. Siempre mueren los buenos, ¿no? ¡Qué jodida injusticia! En fin, hasta mañana a las siete.

Deja que el personaje converse con Patt Leví (Chabrol), que mantendrá siempre un tono cínico e hiriente. Sobre la mesa del locutorio ha dejado una entrada del cine Babylon ("Wildherz", Parkettplatz: 17, Reihe: 5 -en cristiano: Corazón Salvaje. Butaca: 17 Fila: 5).

A partir de aquí, la desesperación. Por mucho que lo intenten, no les pondrán en comunicación con Schinkel, ni, mucho menos, harán el menor caso a su historia sobre lo que, presumiblemente, va a ocurrir en el cine. La única salida que pueden tomar los personajes (mal que les pese) es llamar a su abogado para que hable con Schinkel. Mark Shiwkler Jr. llegará a las seis de la tarde y les costará un buen rato que entienda de qué le están hablando, pero, al final, conseguirá una entrevista con Schinkel. A las ocho, por tercera vez en el día, visitarán una sala de interrogatorios. El nuevo jefe de policía, visiblemente acalorado, entrará acompañado de Mark Shiwkler Jr.

-¿Quieren explicarme qué cojones le han contado a este memo, soplagaitas? -será las primeras y amables palabras que Schinkel dedique al grupo.

-Oiga Vd. -replicará Mark-. No pienso permitir bajo ninguna circunstancia que me trate a mí, ni a mis clientes de forma vejatoria alguna. Sepa que puedo denunciarle por abuso de autoridad ante...

-¡Cállese, joder, Unruhestifter! -le grita Schinkel. Mark, se queda de piedra.

Es el momento para que los investigadores expliquen lo ocurrido. Schinkel no es estúpido. Sabe que lo que cuentan los personajes puede ser verdad y no piensa correr ningún riesgo, por lo que enviará a un grupo de agentes -comandados por él mismo- al cine Babylon -por cierto, muy cercano a la antigua comisaría de Schinkel en Mitte-. Por otra parte, sospecha que todo puede ser una artimaña de los personajes para que les deje libres, lo que, desde luego, no piensa hacer y menos ahora ("No quiero que metan la pata ahora que estamos tan cerca de pillar a ese grandí-

simo hijo de puta"). Son las ocho y media cuando Schinkel se marcha. La sesión comienza a las diez de la noche.

Existen dos métodos para dirigir la partida hasta que los jugadores sepan el resultado de la operación en el cine. El más sencillo es simplemente omitir ese tiempo. En las partidas de prueba, sin embargo, ha resultado eficaz hacer cortas descripciones -de poco intervalo de tiempo de partida- sobre los nerviosos y mecánicos movimientos de los personajes en la celda ("Son la nueve y media. Parece que ya has recorrido infinitas veces la celda de un lado a otro pensando en lo que está ocurriendo") o sobre lo que se supone que está ocurriendo fuera ("Las diez menos cuarto. Falta poco para que empiece la sesión. Entre los espectadores que se agolpan en la taquilla debe estar Leví. Quizá le vean ahora y le capturen.... Las diez y media. Algo debe marchar mal. Todavía nadie ha venido a contaros nada. Quizá Leví os haya mentido..."). Esto creará un ambiente opresivo y una sensación de impotencia que le vendrá bien a la partida para desarrollar escenas posteriores.

A las once, Schinkel entra hecho una furia en su celda. Acusará a los personajes de habérselo inventado todo para que les dejará en libertad.

-Sois unos gilipollas -gritará voz en pecho-. Mientras perdíamos el tiempo en esa mierda de cine, ese grandísimo hijo de puta se pasea por MI ciudad. Pero eso no os importa una mierda. Eso no da dinero, intereses ni nada por el estilo, ¿verdad?. Yo viendo esa mierda de dibujos animados y ese grandísimo hijo de puta suelto por ahí...

Probablemente, los jugadores ya se hayan dado cuenta de que Patt Leví les habló de "Corazón Salvaje" y no de un film de animación. Los cines Babylon han cambiado de cartelera y Patt Leví quería decir es que iba a actuar durante la proyección de esa película en algún otro cine.

-Señor -un agente se dirige desde la puerta a Schinkel-. Han encontrado un cadáver en el cine Zoo-Palast.

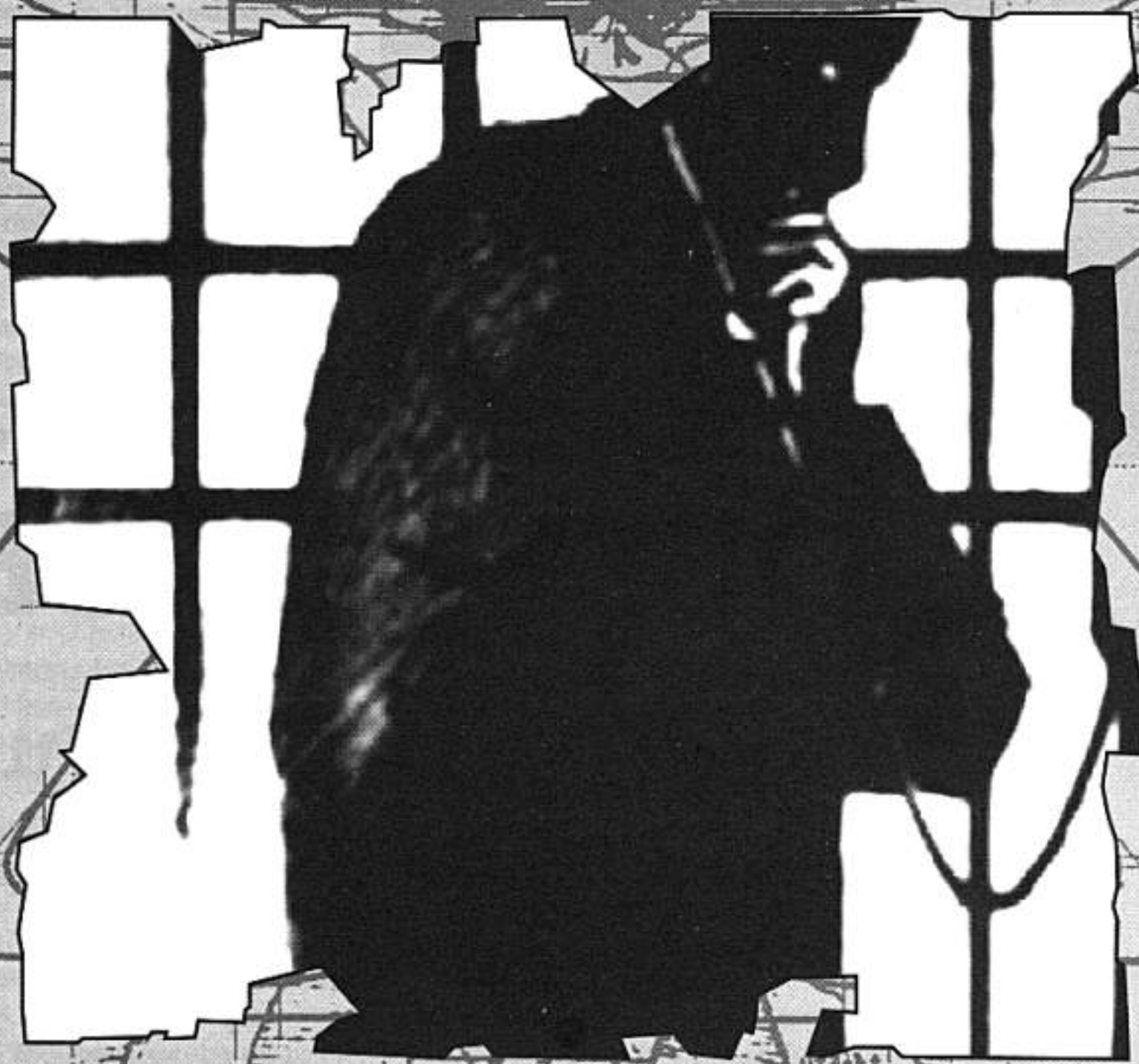
De pronto, el mundo se le derrumba al curtido jefe de policía. En Zoo-Palast, sí proyectaban "Corazón Salvaje".

Por fin Schinkel se da cuenta de la importancia de los personajes: es con ellos con quienes el grandísimo hijo de puta quiere jugar, sólo con ellos logrará capturarlo. Por ello, decide liberarlos. Al dejarlos en el hotel, abriendo la ventanilla del coche patrulla, la despedida no puede ser menos esperanzadora:

-Traten de dormir. Mañana a las diez es el sepelio de Leo -por supuesto, se refiere a Kirchner.

La laca' tem uid uain' ak ka' ar han' kh'i
skuld. ka ma' han' na' na' han' si' an' an' han'

LIBRO III EL DESENLACE



Qué es aquello que provoca la corrupción de una mente aparentemente normal es algo que se escapa de la capacidad de cualquiera de nosotros. El sentido común, el básico respeto por la vida, los sentimientos, desaparecen dando paso a una brutal cadena de pensamientos y acciones dramáticamente inhumanas..., o quizá más humanas de lo que jamás desearíamos, fruto de una naturaleza confundida que ve sus inhibidores reventados por una sociedad paternalista que impide el desarrollo de una conciencia propia, la única verdaderamente sólida, y que alimenta la devoción a la superioridad estúpida y al goce propio a través únicamente del sufrimiento ajeno. Pensar sobre ello nos lleva a una inquietud extremadamente real.



Qué es aquello que provoca la corrupción de una mente aparentemente normal es algo que se escapa de la capacidad de cualquiera de nosotros. El sentido común, el básico respeto por la vida, los sentimientos, desaparecen dando paso a una brutal cadena de pensamientos y acciones dramáticamente inhumanas..., o quizá más humanas de lo que jamás desearíamos, fruto de una naturaleza confundida que ve sus inhibidores reventados por una sociedad paternalista que impide el desarrollo de una conciencia propia, la única verdaderamente sólida, y que alimenta la devoción a la superioridad estúpida y al goce propio a través únicamente del sufrimiento ajeno. Pensar sobre ello nos lleva a una inquietud extremadamente real.

[...] El primitivo terror a las bestias, a lo desconocido, encuentra su perfecto reflejo en la sociedad de la igualdad y el bienestar en el terror a lo humano, a la bestia interior, organismo inteligente sediento de contemplación de dolor. Los velos de la realidad se empiezan a romper...

EL DESENLACE

21 de febrero. Jueves
POR ENTRE LOS DEDOS

Gris de tormenta

Recuerda que el transcurrir de esta escena depende terriblemente del nivel de amistad que hayan trabajado, o que ya tuviesen, con Leo Kirchner o con su familia. Según esto podrás modificar la escena que en esta mañana les ha tocado vivir.

Estertor en forma de pitidos. El despertador. El cristal líquido refleja una hora ignorada. La mañana de Berlín es oscura y el gris del cielo hace pensar en tormenta, de lluvia y de sentimientos. Niebla. Una y otra vez remarca: un hombre asesinado, no hay motivo, estar simplemente en el asiento 5 de la fila 17; morir como si fueras tú, como si fuera yo, como pisar una jodida colilla. Una familia detrás, que pregunta sabiendo que no hay respuesta, un compañero de una eterna partida de cartas, que duraba ya cuarenta y cinco años amargamente solo en el café de la Linderstrasse, echando de menos en silencio, como sólo se puede echar profundamente de menos.

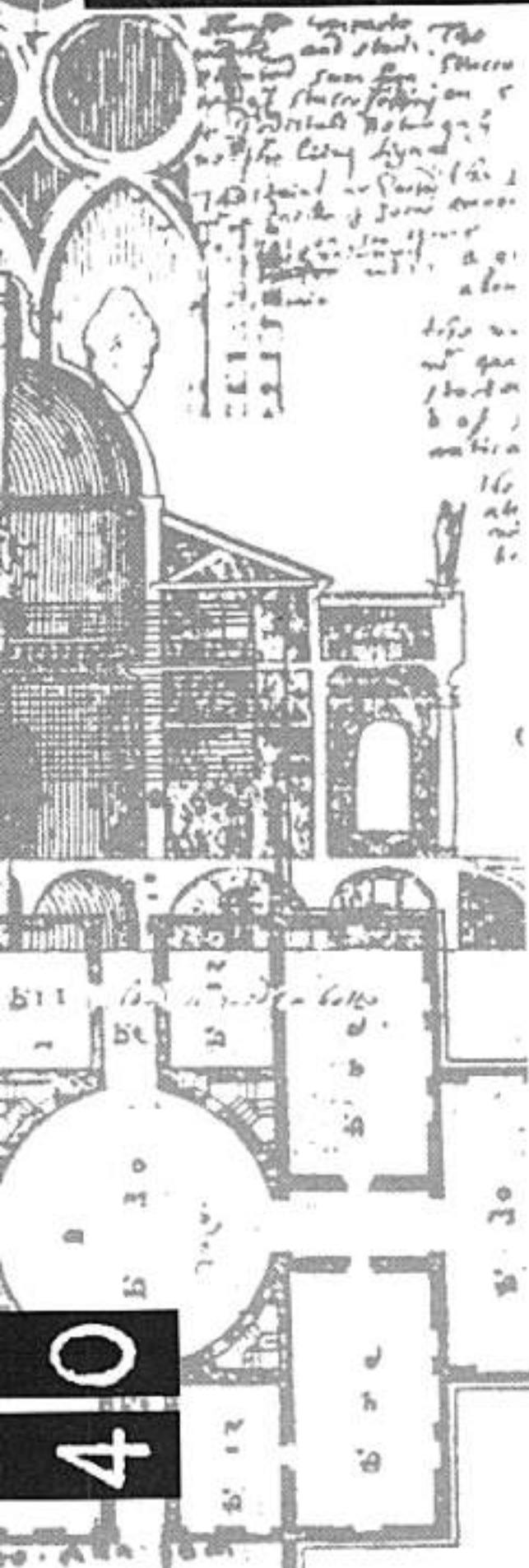
Más cerca, más doloroso. Recuerdan con los ojos aún cerrados una cita. Compromiso a las 10:00h con un amigo perdido. El coche invadido por un profun-

do silencio atraviesa las todavía nevadas calles de una ciudad que ya sólo es sinónimo de dolor. Poco a poco las edificaciones van descendiendo en altura y densidad. Berlín se aleja sin dejar de estar. El blanco de la nieve sobrevive con más fuerza cuando la ciudad se aleja. La cerrada niebla apenas deja ver, al atravesar un portón de hierro, las letras que sobre su cabeza rezan Staatsfriedhof (cementerio). Residencia última de Leo Kirchner.

En una pequeña capilla la esposa junto a su hija recibe el pésame en espera de la misa fúnebre. Pueden acercarse los personajes.

El silencio inunda la sala. La arquitectura, aunque moderna, sugiere con sus ángulos y su estilizada altura la pretendida vida tras la vida. Reflejo del temor al vacío.

Aparece un sacerdote que se arrodilla ante la figura de su dios. La puerta que comunica la capilla con el exterior se abre. En manos de un grupo de hombres entra el féretro, espacio cerrado, oscuro, de donde Kirchner ya jamás saldrá. El primero a la izquierda es Schinkel. Gesto impenetrable, tan impenetrable





como sólo el dolor lo puede hacer. En la derecha, el hijo de Kirchner soporta firme el ataúd, su cuerpo a punto de alcanzar la madurez aguanta el peso y el dolor del padre muerto. Su cara no es tan firme y ahora, descompuesta por la angustia de lo perdido, refleja la leve luz de la aciaga mañana en los hilos húmedos que afloran de sus ojos.

Comienza el ritual. Silenciosamente Schinkel abandona la capilla. Esa no es su despedida. El no tiene un dios al que encomendar a un amigo perdido. Permanecerá fuera, apoyado en la pared de la capilla, embutido en su abrigo, hasta el final de la ceremonia, sembrando con su actitud susurros cargados de "saber estar", de "clase", de "cánones", de hipocresía. Volverá a ocupar su lugar en la triste procesión y, dejado el féretro en manos de las siempre desentonadas figuras de los empleados del cementerio, empezará a alejarse del amigo que comienza a descender para dejar a la mujer y a sus dos hijos en la intimidad necesaria. Un brazo se lo impide. La mujer de Kirchner se abraza a él sabiendo que, aunque distinto, el amor de ambos por el que se va era sincero. Al calor de un alma que sabe que él también sufre, Schinkel no puede dejar escapar una lágrima de unos ojos que ya creía secos. Abrazando aún a la mujer, compañera, amiga, amante de su mejor amigo, introduce su mano enguantada en el bolsillo y saca la cabeza reluciente de un clavel blanco. Lo lleva a la frente y cierra los ojos, quizá para evitar unas lágrimas no deseadas, inoportunas. El clavel cae, le acompaña un ramo de rosas rojas, veinte años de amor, de la que le abraza. Después la tierra. Estatuas de silencio y dolor contemplan el regreso a esa tierra. Un manto de flores, brillantes por la ligera llovizna, comienza a cubrir el montículo, hogar de muerte. Llega el turno a las coronas. Mensajes que no serán jamás recibidos, él ya nada puede comprender.

Con una tirada de PER observarán algo extraño en una corona. Si no lo descubren, Schinkel, sin explicación aparente, separará rápida pero suavemente, a la Sra. Kirchner de su lado. Se agachará. Parecerá fijarse en una corona. La arrancará del resto y saldrá del grupo que en el frío de la angustia se apelotona en torno al pequeño montículo. Tanto si lo ven ellos como si salen detrás de él, podrán ver, entre unas manos que la tensan de la rabia, las suyas o las de Schinkel, el texto de una cinta sacrílega:

*"C'est le dernier adieu de celui qui
t'a dérobé la vie".*

Patt Leví Hathan.

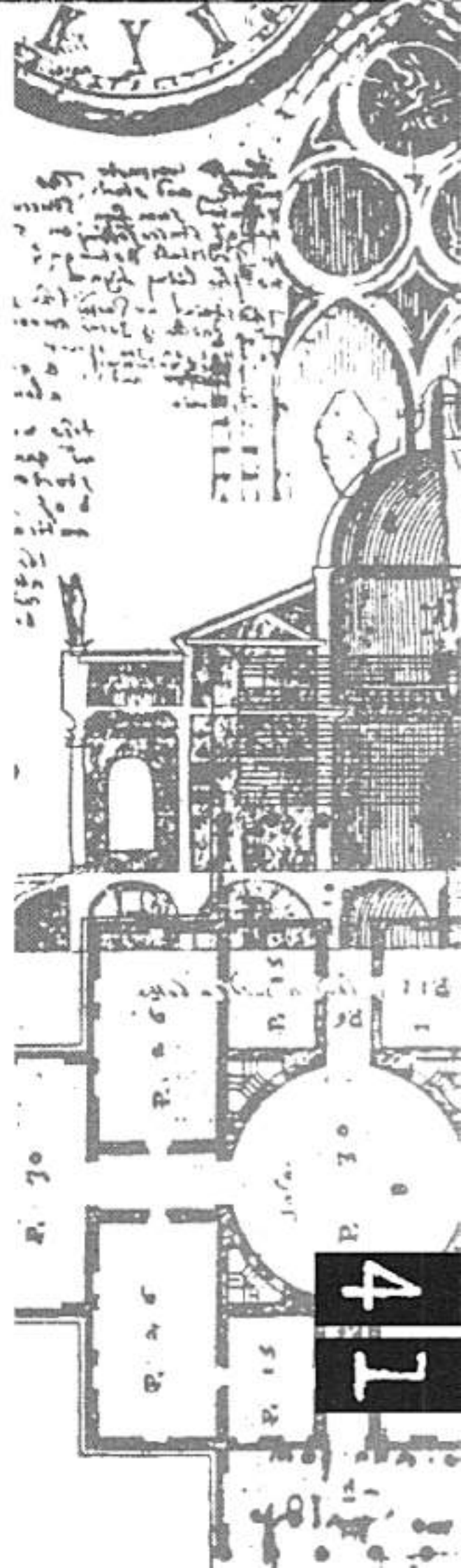
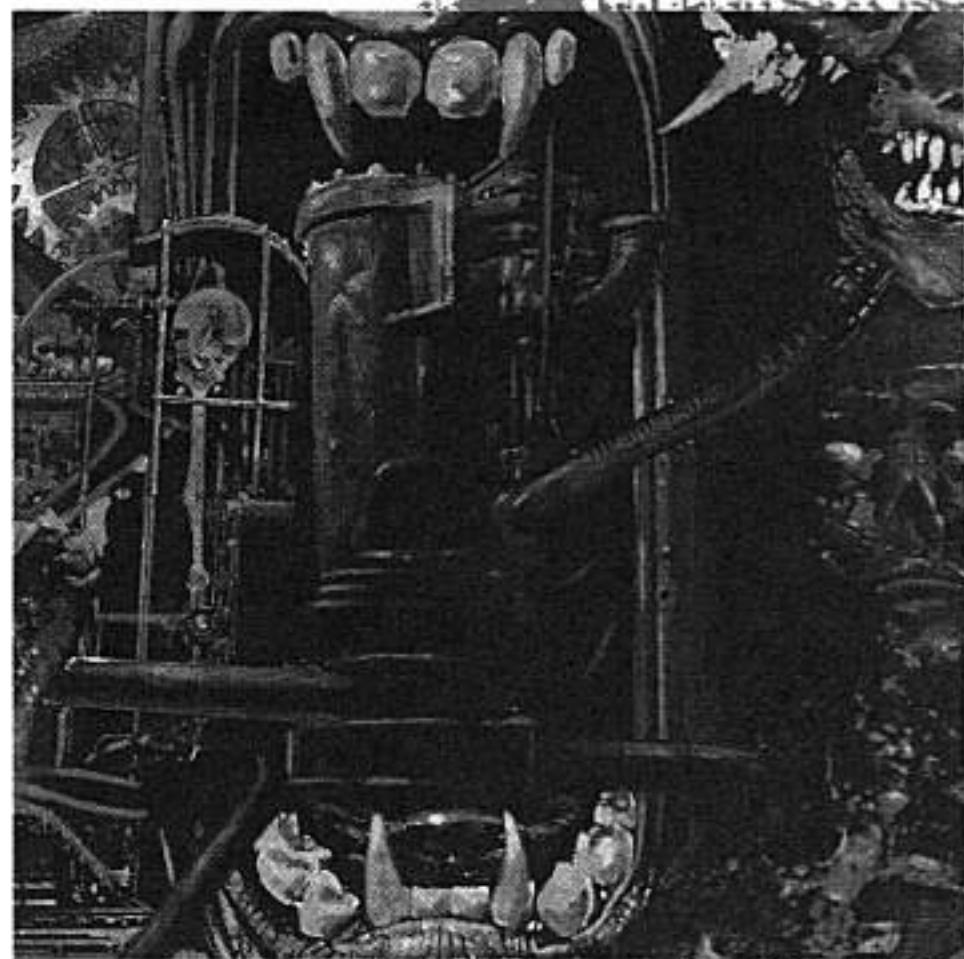
"Éste es el último adiós del que te quitó la vida". Si él tiene la cinta, tras permitir al los personajes que la lean mientras la sigue tensando como si fuese la cuerda que ahoga un cuello, el cuello que se desea ahogar, Schinkel arrojará la corona al suelo y saldrá

dando grandes zancadas. Si la cinta es descubierta por los personajes se la quitará de las manos y también se alejará. Cuando unos veinte metros les separen comenzará a gritar con toda la fuerza que sus pulmones encogidos por el frío y la pena le permitan. Sin volver a intercambiar palabra saldrá en su viejo "trabbie". Lentamente la gente va abandonando el camposanto. Se oyen algunos comentarios indignados sobre la salida de Schinkel, de entre ellos el más ofendido el de Klaus Wagner, comisario de Charlottenburg.

El silencio vuelve a invadirlo todo y las gotas de fina lluvia agujerean la capa de nieve. Junto al solitario montículo de color en el campo blanco, una figura femenina se deshace de tristeza apoyada en dos figuras, en lo único que de verdad le queda. Son las 11:00h.

Orchidee

Tienen el resto de la mañana para hacer lo que deseen. Si observan la corona pisada por Schinkel, podrán ver en una pequeña etiqueta el nombre de la floristería donde se compró: Orchidee, Friedrichstrasse, 25. Es una pequeña floristería de mala muerte donde una amplia señora de aspecto grosero embutida en un traje blanco de topes negros y con la cara cubierta de brochazos de maquillaje atiende al público junto a su hija. Intenta mostrar el mayor tiempo posible las terribles piezas de bisutería de lujo de sus dedos que, muestras del más terrible mal gusto, parecen impedir la correcta circulación sanguínea de sus regordetas manos. La hija, delgada y no del todo fea, parece una sombra de la desproporción de su madre, que intentará por todos los medios centrar la escena en su desmesurada persona. La madre, por supuesto, recuerda al caballero que hizo el pedido como un hombre amable, rubio, atractivo y con clase. Se acuerdan de él porque el ramo era para el entierro del Jefe de Policía y porque llegó en un Mercedes 250D azul marino metalizado con tapicería de cuero (a Annie, la hija, le encantan los Mercedes). También le extrañó porque insistió demasiado en si sabían francés. *"Al decirle que no, por modestia, por que alguna palabrita si que sé, nos escribió la frase letra por letra y nos dio aquella extraña firma. Por el apellido debía ser judío aunque no tenía ese aspecto, ya sabe vd., me entiende ¿no?. No, el era muy alemán. Quise ponerme a traducir pero no tuve tiempo. ¿no sabrán vds. lo que ponía?"*





Saberlo me llena de curiosidad...". Que se lo cuenten si quieren.

Por la tarde, Schinkel les espera. Lo que queda de mañana es para ellos. En todo momento los personajes se verán, a partir de ese instante, acompañados de un agente que les sigue, de paisano, allá donde vayan. Es un tal Pierre Ledoux, de tremendo acento galo que en su particular alemán intercala constantemente expresiones francesas. Pierre Ledoux es quien pasa toda la información a Patrice Chabrol. Si ve que se retrasan, no dudarán en decir a los personajes que Schinkel les espera y que a éste le gusta la puntualidad. El tono mostrado será quizá excesivamente familiar y las alusiones a Schinkel cambiantes según la reacción de los personajes, desea caerles bien a cualquier precio: si Schinkel es una cerda para los personajes los será para él; si es una gran persona, lo será también para él; si para algún personaje deja de ser un cabrón para pasar a ser una gran persona y si ve que la opinión de ese personaje es importante para el grupo, no dudará en cambiar la opinión.

Preparativos

A primera hora de la tarde aparecerá Schinkel en el hotel buscándoles. Se presentará con su habitual seco saludo y sin más aviso procederá a hacerles un duro interrogatorio para cerciorarse de que el "grandísimo hijo de puta" llamará a las 19:00h. Hará hincapié en todos los detalles, sin importarle ni si se lo ha contado ya (incluso en el momento) ni si ignoran la respuesta, cayendo en uno de sus rasgos más desquiciantes: la sensación de que se burla al repetir una y otra vez lo mismo. Realmente tanta repetición se debe a una manía por la exactitud y por dejar las cosas siempre muy claras. La más pequeña ironía respecto a su forma de trabajo será castigada con palabras aún más secas y mejor, si eres capaz, con las más hirientes puñaladas verbales.

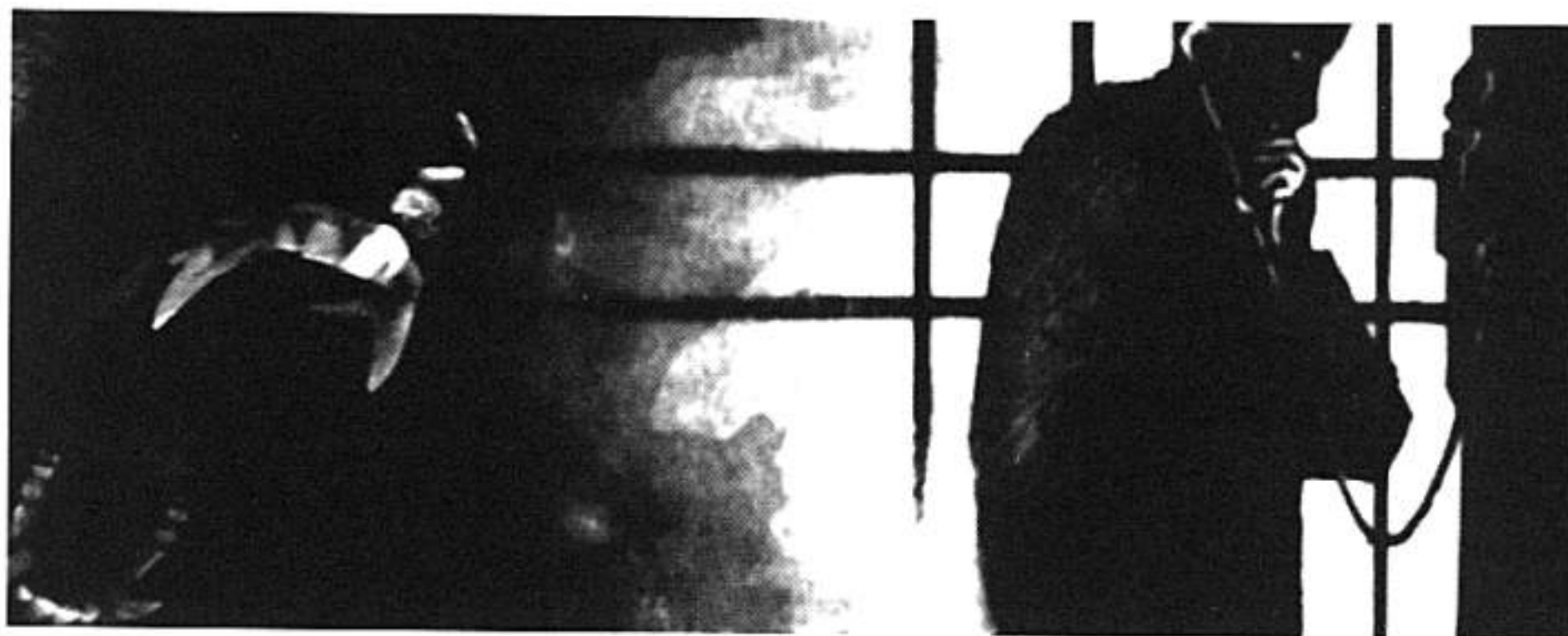
Con la muerte de Kirchner, la situación de los personajes en la investigación variará fuertemente y rápidamente. De una absoluta frialdad al más cerrado apoyo. Por el momento, aunque siguen incluidos en ella, Schinkel apenas les pedirá consejo, aunque esto como verás sólo durará un día. Si siguen en ella es porque "el grandísimo hijo de puta les ha elegido a Vds. para jugar su juego". Si los personajes quieren averiguar algo sobre la muerte del cine, deberán hacer una tirada de Interrogar con un resultado Normal (no permitas que lo descubran sólo con una tirada de dados; hazles pensar la forma de llegar a Schinkel, que nunca será enfrentándose a él o dándole consejos: "¿imagino que lo de hacerse el listillo y ser un bocazas es uno más de esos jodidos rasgos chauvinistas de los que hacen gala?"). Sólo con la insistencia de los personajes comunicará cuál es su punto de vista: "el grandísimo hijo de puta nos tiene cogidos por

los "güevos" ". Con una tirada cuyo resultado sea también Bueno, Schinkel les comunicará que ha conseguido, gracias a las cintas de vídeo, a la descripción de los personajes y a la característica sociopatía de Patt, un informe de la Interpol sobre Patrice Chabrol, en el que aparece una foto suya, se citan sus estudios de filología, se habla de una posible sociopatía, se enumera una serie de horrendos crímenes por los cuales, inexplicablemente, no es perseguido y de una presunta vinculación con un gran capo de la mafia francesa del tráfico de armas (amplía esta información con lo que desees filtrar de la información que te dimos al principio del módulo). Finalmente, y sólo con un resultado Extraordinario, les confesará que sospecha que hay un agente vendido que les está dejando "con el culo al aire". Efectivamente, Patt consigue con bastante antelación enterarse de todos los movimientos de la policía gracias a Pierre Ledoux que se está forrando con el dinero de Edmund Heimättler, el mafioso interesado en la Llave. Has de llevar, a ser posible, todas las conversaciones con Schinkel a la máxima tensión. Schinkel es un hombre al que no le gusta que le lleven la contraria y al que le apasiona sacar las cosas de quicio; posee una asombrosa facilidad para subir el nivel de su voz en escasos segundos por la más absurda de las causas.

Si las cosas no se calientan demasiado (si sube excesivamente el termómetro, Schinkel saldrá con un portazo de la habitación para volver más calmado al cabo de un rato), les explicará que se ha conectado a la línea de la habitación un sistema de detección de llamadas. Como siempre, repetirá una y otra vez lo que desee que hagan los personajes, cuando a las 19:00h llame el grandísimo hijo de puta: "hagan lo que les dé la gana pero consigan retener al grandísimo hijo de puta al teléfono", pedirá que hable el que más labia tenga de todos ellos y deseará también que estén preparados para una salida a toda velocidad, por si detectan la llamada: "quiero verles correr como si tuvieran guindillas en el culo". Cuando creas que Schinkel ha saciado su manía y da por comprendido el mensaje, éste se retirará despidiéndose con un "espero que lo hayan entendido, mis intrépidos investigadores...". El silencio que sucede a la salida de Schinkel de la habitación no es nada gratificante. A veces el enfrentamiento verbal, contacto humano al fin y al cabo, permite sentir una cierta tranquilidad frente al caos de una locura exterminadora. Schinkel necesita esta válvula de escape, válvula de dolor por una tormenta de sentimientos, por el más feroz odio, por la rabia más venenosa, por la más dañina impotencia, válvula de dolor por la muerte de un amigo.

Comida si pueden y tarde para lo que quieran, pero al fin: tarde para esperar una llamada.

Puede que vean en televisión una corta entrevista al "eminente" psicólogo Joseph Ziege en la que un incoherente "profesor" habla de una posible persona-



lidad no germánica (ha oído hablar del informe de la Interpol) que llegada a un país caracterizado por una población honesta, vital, honrada, generosa y de sanas costumbres sufre un terrible complejo de inferioridad que degenera en una progresiva sociopatía que le lleva a un horrible apetito de muerte que se ceba únicamente en personas que, como él, proceden de países menos, digamos... civilizados, como pueden ser... los latinos u hombres... decrepitos por cualquier otra razón; como puede ser perfectamente la vejez, en la que según él se cebará probablemente si no lo impide la hasta ahora, siempre para él, ineficaz y torpe policía. Su conclusión es que, inhibido por ese complejo de inferioridad, será incapaz de agredir a un verdadero alemán, pues lo que más desea es que éstos le consideren de su mismo nivel... Siempre que vean esta entrevista en algún lugar público o junto a un alemán podrán observar en él cierto bochorno o incluso fuerte indignación ante tal despliegue xenófobo en un medio de comunicación.

Ese cabrón está ahí abajo

"Hotel Stadt Berlin". Alexanderplatz. En la habitación de los personajes. Puntual. 19:00h, suena el teléfono. Sonido de unas monedas. Una voz conocida, quizá temida, odiada; intercambio tenso de saludos:

-Veo que aceptan jugar a mi juego...

Con la tranquilidad del que conoce los secretos del enemigo (sabe que intentan localizarle la llamada) hace un repaso de lo fácil que es arrancarle la vida a un pobre imbécil. Cuenta, sin embargo, algo le desencantó, aunque contaba con ello, y fue "la seguridad de que el saco de mierda que dejaba en el cine había sido siempre un saco de mierda", la diversión se diluyó.

Introduce SIN DESTACAR que el personaje, mientras escucha, deja a su subconsciente hacer retorcidos garabatos en los cristales empañados, a través de los cuales se ve como la Alexanderplatz ha muerto ante el frío de una noche que no recibe a nadie y sólo

despide a los pocos que corren para llegar al calor del hogar y a los otros pocos que camuflan el frío con un traje de resignación, cartón y alcohol de quemar, de quemar recuerdos.

Si el personaje que habla con Patt quiere buscar a una figura en las cabinas que puede ver desde la ventana, hazle hacer una comprobación de Buscar, solo con un resultado Milagroso podrán encontrar algo (haz tú la tirada para darle más emoción): sí, realmente está en la Alexanderplatz pero en un teléfono al aire libre arropado casi totalmente por el paso elevado del tren -S-Bahn- que pasa por la Alexanderplatz.

-Por cierto, no quiero dejar de hacerles notar mi malestar, por ciertas declaraciones televisivas en las que se ha hablado de mí. Ese tal Ziege pretende convertirme en un simple trastornado. No puedo dejar de protestar ante las estupideces que he oído, y más siendo un verdadero caballero alemán como muy bien me hizo notar mi amiga de la floristería, aunque tengo que reconocer que alguna de ellas me hizo gracia. Han de saber que yo, a mi modo, soy un artista y como tal no puedo dejar de lado técnica alguna. Más bien debo utilizar la más correcta para cada situación, para cada estado de ánimo, para cada expresión. Que me perdone el profesor Ziege, pero llamar a la coincidencia norma es demasiado arriesgado en apenas cuatro días...

Mientras Patt sigue con su discurso comparativo inimaginable entre arte y dolor humano, un ruido ensordecedor empieza a hacer inaudible su voz. A lo lejos, en la Alexanderplatz, un S-Bahn aparece por el paso elevado. En el teléfono, sonido de frenos y reducción del intenso ruido. Allí abajo, el S-Bahn entra cada vez más lentamente en la estación. El grandísimo hijo de puta está allí. Si por sí solo no es capaz de darse cuenta de la situación, haz que haga una tirada de EGO, con un resultado Malo lo logrará; ahora que la atención se centra en un lugar concreto será capaz





ma cat. éxito
GO + Actuar

DISTANCIA

negativo

En la habitación (100m)

- 10

En el hall del hotel (75m)

- 20

50m

- 30

30m

- 40

15m

ó +

5m

actuar del personaje que escucha. A cualquier reacción que se produzca debes encontrar la respuesta correcta: a un silencio por el intenso nerviosismo ante la posibilidad de agarrarle, una sospecha de que algo va mal por parte de Patt; a una rápida comunicación a sus compañeros, una rápida reacción de éstos; a una continuación tranquila de la conversación, una continuación tranquila de la conversación. Realiza las pertinentes tiradas de Actuar (o CAR en caso de que no posean esta habilidad; penali-

zando, claro está) para ocultarle el nerviosismo (en caso de fallarla tendrán un modificador de -2 en las tiradas que más tarde han de realizar: de EGO y Actuar) y hacerle creer que nada pasa; y de EGO (por parte de los compañeros, para una intervención más rápida: restarán 10m a la distancia inicial de persecución), la categoría de los resultados la debes medir según la rapidez de las respuestas y según las facilidades que da el que habla para que entiendan sus compañeros que el grandísimo hijo de puta está ahí. No la subas por encima de Aceptable. Los personajes dispuestos a bajar iniciarán una feroz persecución. Pierre Ledoux permanecerá quieto, como si no supiese que hacer.

-Lugar, método y carna se combinan para el nacimiento de mi obra.- Patt seguirá con su asqueroso monólogo, que te aconsejamos aplaces para desvelarlo al final de la persecución. No digas exactamente lo que dice y haz simplemente que el que habla realice las tiradas pertinentes. No cortes la acción y busca el momento apropiado cuando se vuelvan a encontrar. *¿Por qué utilizar siempre una sola tipología de víctimas?. Como utilizar un cadáver decrepito en una situación que exige un cadáver bello y joven, tan absurdo como utilizar óleo para un apunte rápido de dibujo; sobre todo ahora que voy a estar tan cerca de la alocada juventud en mi nueva vocación pedagoga. Me sorprende que a pesar de toda la publicidad que le habéis dado al tema aún funcione a la perfección mi facilidad para la seducción de los borreguitos que pueblan esta ciudad. Esa encantadora directora me ha aceptado sin más. Aunque también hay que decir que me mostré muy atento y sobre todo muy preocupado por los muchachos -su voz ahora sonará sobreinterpretada, repulsivamente inocente- no sé, no sé. Si me dice Vd. que no hay ningún peligro en que los chicos pasen el recreo en la calle la creeré, pero no sé, no sé... hay tantos coches y tanto vicio. Sabe que la adolescencia es una etapa muy difícil...*

Patt continuará (aunque recuerda que esto se lo dirás al final de la escena cuando estén reunidos), cegado por su placer de contar lo que sabe que duele,

hablando de la facilidad de quitar la vida en un nauseabundo discurso en el que la vida, por la facilidad de su arrebató, no vale para nada, o al menos en aquellos a los que la vida no les debería pertenecer. Su menosprecio por la vida de los demás es tan cruel como indiferente ante todo. Mientras sus compañeros corren, el personaje que queda al teléfono deberá hacer dos nuevas tiradas para continuar apresando a Patt en el teléfono y dar tiempo así a sus compañeros para que le cojan, la primera de ellas de EGO con resultado Aceptable para disimular la situación y la otra de Actuar con resultado Normal para, de forma que no se dé cuenta, alargar la conversación. Suma el valor de ambos efectos (restando en caso de fallo de alguna de las dos tiradas la diferencia entre la puntuación de la habilidad y el resultado del dado) para calcular en la tabla del lateral la distancia inicial que les separa.

Cuando más tarde descubra que le han localizado, permanecerá apenas unas décimas de segundo en silencio y colgará con un intrigante: *"vaya, vaya..."*. Como veremos más adelante, Patt puede seguir hablando hasta que los personajes lleguen a la Alexanderplatz, se despedirá entonces de la misma forma al ver al grupo de personajes o al personaje que le persigue. Pierre Ledoux, se quedará parado sin saber que hacer... por ese maldito fallo pueden descubrirle. El resto de agentes situados en los sótanos junto al dispositivo de detección de la llamada tampoco se enterarán de nada con lo cual la persecución que se abre será a pie (es inútil la utilización de coches en la irregular inmensidad de la Alexanderplatz) y entre personajes y psicópata.

Un pequeño grupo de figuras corre por la Alexanderplatz, cruzando incluso la fuente por las zonas en las que una fina película de agua refleja la luz del cielo nublado de Berlín. Patt va armado con una pistola semiautomática Glock M 17 que no utilizará a no ser que le disparen a él o que se vea en un máximo aprieto. Posiblemente los personajes se encuentren desarmados ante lo impensable de la situación, esto puede provocar una tensión mayor aún, al darse cuenta de que se van a enfrentar a un auténtico asesino sin escrúpulos con la única ayuda de sus manos y su ira contenida durante mucho tiempo, una ira que debes hacer estallar en esta escena. Fustígalos, pregunta, en cuanto quieran ponerse a pensar, qué es lo que van a hacer ¡ya!, amenázales con que se escapa, grita como lo harían sus personajes. Delante suyo, a sólo unos metros tienen al grandísimo hijo de puta.

Aquí te damos una tabla en la que se indican los metros que separan a los personajes del psicópata. A partir de este primer dato deberás ir calculando los metros ganados o perdidos (¡¡¡siempre aproximados!!!) restando resistencia por la carrera a los personajes y a Patt a partir del momento en que éste se percató de que le persiguen. Considera la distancia



cata de que le persiguen. Considera la distancia recorrida en cada momento de combate como la AGIx3 aunque si ves que se prolonga mucho la carrera bájala a AGIx2. No dejes que la persecución se convierta en una aburrida carrera a campo abierto en la que con toda probabilidad el personaje de mayor AGI por la cuenta de la vieja alcance a Patt (bastante poco diestro por cierto) en un número determinado de rondas de combate. Una escena como esta necesita mucho más. La Alexanderplatz está llena de obstáculos imprevistos y más cuando corres ciego para alcanzar a otro tipo. Necesitarán saltar bancos, macetas, bajar escaleras de cuatro en cuatro escalones, esquivar a algún borracho, y para todo esto será necesaria una tirada de AGI superada con resultados más o menos buenos para ganar más o menos terreno. Si además suenan disparos las dificultades aumentan con intentos de esquivar, simultaneidad de carrera y disparo, etc.

Patt echará a correr en dirección al lado opuesto del hotel, donde unos oscuros, aunque enormes soportales, conectan la Alexanderplatz con la Mühlen-Grünerstrasse, una amplia avenida llena de jardines de arbustos de gran tamaño donde es fácil esconderse, aún menos transitada (ni un alma, ni un coche) que la Karl-Liebknechtstrasse, calle que riega a la enorme plaza. Por ahí correrá Patt intentando ocultar su carrera en esos arbustos para llegar, bajando por la calle, hasta la orilla del Spree donde le espera su mercedes 250D que le permitirá huir definitivamente.

¿Y Schinkel?: la policía puede que aún no sepa nada, y si lo sabe no sabe hacia dónde ha ido la persecución.

Haz tiradas de Buscar cada vez que creas que por algún motivo puedan haber perdido de vista a Patt (por falta de luz, por la distancia, obstáculos visuales...) pero no agües la fiesta por una tirada (a no ser que sea fallo realmente estrepitoso).

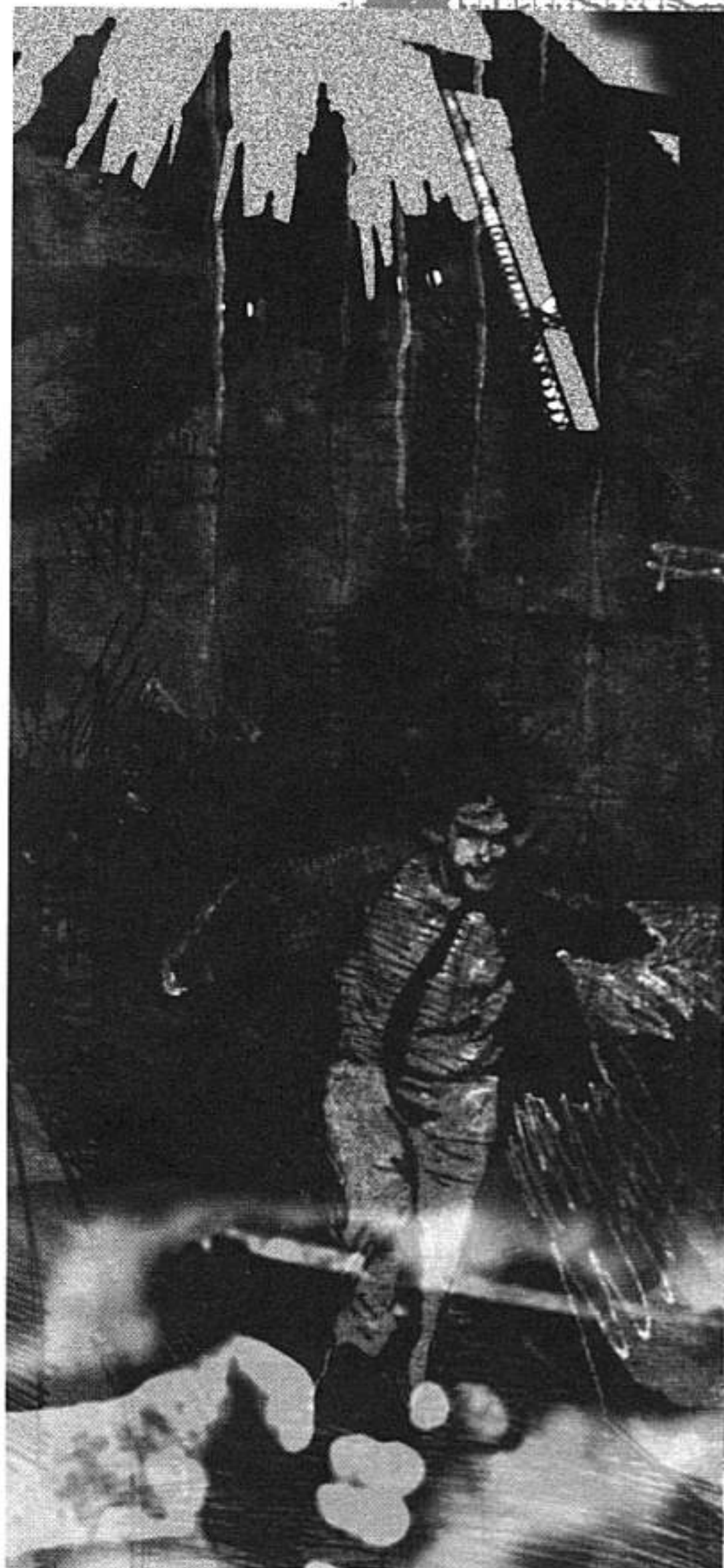
Que corra la adrenalina es cosa tuya.

Según los personajes vayan o no armados con armas de fuego, se producirán dos persecuciones muy distintas. En el caso de que no vayan armados, la cuestión será intentar alcanzarle y reducirle en una pelea cuerpo a cuerpo con sus manos o con cualquier cosa que en el camino hayan recogido. En este caso habrá un intercambio de golpes, pero en cuanto la situación se le ponga un poco complicada, Patt sacará su pistola y con una cruel sonrisa se despedirá: "ha sido un placer conocerles, así como también es un placer perdonarles la vida". Les hará introducirse en un contenedor de basura para comenzar a correr hacia el Spree sin dejar de apuntarles. Importante: en el caso de que al menos uno de ellos haya logrado alcanzarle y forcejeado con él, los personajes, o el personaje, encontrarán tirado en el lugar de la pelea una especie de tarjeta de crédito y un recorte de periódico de la sección de empleo donde se encuentra re-

señado en rojo un anuncio que se ha borrado con el sudor de la carrera.

Si en la persecución intervienen las armas de fuego, algún/os personajes pueden salir maltrechos, por su parte Patt saldrá ileso. No permitas, debido a todos los modificadores que existen (luz, distancia, movimiento, obstáculos) que acierten fácilmente. En la persecución a tiros incluye también elementos de ambiente característicos del terror que produce el sonido de las pistolas: algún vagabundo que se cruza por medio gritando y agitando enajenado los brazos (no deben herirle, más penalizaciones), un señor que se arroja al suelo al oír los tiros saliendo de la estación... Patt finalmente logrará huir sin que le acierten. Si uno de los tiros anda muy cerca de dar a Patt o le da, encontrarán (aquel que menos enfervorizado vaya, más retrasado o en el regreso al hotel), en el camino que siguió Patt, un periódico perforado y una especie de tarjeta de crédito arañada, lo que ha salvado la vida a Patt. Aún se puede leer un anuncio de trabajo señalado con un círculo rojo (también puedes hacer que no se lea si la tirada de efecto ha sido muy alta, o que se lea parcialmente y tengan que comprar un nuevo periódico- aunque tienen todos los periódicos de Berlín a su disposición en el hotel). A Schinkel no le hará ninguna gracia que se hayan liado a tiros.

En ambos casos, haya o no tiros. A pesar de reventarle el hecho de que los personajes hayan saltado sin contar con él a por el grandísimo hijo de puta, Schinkel sentirá una admiración, no confesada, por el valor demostrado. Habrán ganado muchos enteros en su particular escala. Es posible que si no les ve, oigan en una conversación privada con algún agente: "esos capullos, a pesar de ser unos listillos calienta-





pollas, tiene los cojones bien puestos". Al notar su presencia dirá "por favor, la próxima vez que quieran dársela de héroes procuren joderla del todo y que les maten, así me buscarán más problemas con la jodida burocracia de su país".

Una tarjeta de seguridad

Podría parecer perfectamente una tarjeta de crédito si no fuera por que en ella no figura ningún nombre ni ninguna firma. Tan sólo unos números grabados y un pequeño "chip" destacan en un plástico negro. En una de las caras en la esquina inferior derecha con letras en gris apagado se lee "Deutsch-Schutz". Una tirada de Sistemas de Seguridad (o de EGO pero al menos con un resultado Bueno) les dirá que se trata de una tarjeta de seguridad, llave de entrada a una vivienda. La colaboración se vuelve cada vez más necesaria por lo que es aconsejable que comuniquen sus hallazgos con rapidez a Schinkel.

Las primeras palabras de Schinkel tras observar pensativo la tarjeta serán: *"ese grandísimo hijo de puta tiene que cagar Marcos, una protección de este tipo cuesta más de lo que un jodido obrero puede cobrar en toda una vida aguantando que le den por el culo"*. Si deciden ir a la Deutsch-Schutz habrán de desplazarse a la Budapester strasse junto a la Iglesia Conmemorativa Kaiser Wilhelm. En un potente edificio de muros cortina de vidrio se encuentran las oficinas de la empresa de seguridad. En el portal serán recibidos por un viejecito muy cordial, al ascender a la planta diecinueve, serán recibidos muy cordialmente por un joven ejecutivo muy atento, pelo peinado hasta la perfección, gafas Emporio Armani, traje y corbata de Ermenegildo Zegna, camisa Yvès Saint Laurent y zapatos Lotousse; se puede encontrar personal las veinticuatro horas del día en un servicio especial del cliente, es el señor Meyer. Si no saben alemán, la conversación se desarrollará en un perfec-

to y académico inglés, francés, español o italiano. El trato cambiará radicalmente cuando digan que vienen a buscar información. Desde ese momento el Sr. Meyer intentará desprenderse rápidamente de los personajes. Si van sin Schinkel, serán directamente expulsados por un nutrido e inesperado grupo de guardias jurados. Si van con él, a pesar de todo, cualquier información les será negada, incluso hablándole de la gravedad del tema, que el joven pretenderá desconocer (una ti-

rada de Interrogar dejará claro que sabe perfectamente de que va el asunto). Puede ocurrir que los personajes se sorprendan porque Schinkel no se interponga para fastidiarles. Todo lo contrario, Schinkel (apartado unos metros de la acción) parece que se está calentando con el espigado yuppi y llegado un momento, tras sucesivas negativas del joven a facilitar ninguna información, saltará al centro de la acción. Tras una extremadamente tensa discusión en la que en repetidas ocasiones el Sr. Meyer pedirá al Jefe de Policía que se lleve a los personajes (ante la sorprendente pasividad de éste), el joven ejecutivo pretenderá zanjar la discusión diciendo: *"Perdonen, pero es que todo esto que me piden es total y absolutamente confidencial, es una información a la que sólo puede acceder el cliente, lo siento es una ley de empresa, la más importante..."*. La reacción de Schinkel será repentina y explosiva, toda la furia acumulada escuchando palabras putrefactas salta en forma de protesta, de grito, de amenaza *"mira, llevo veinte años en la profesión y ahora no me va a venir un jodido lamebolígrafos de los cojones como tú a decirme que sus puñeteras normas de empresa capitalista van por encima de las leyes que protegen a un inocente ciudadano alemán que, por jodido trabajador, sólo le queda para invertir en su seguridad el dinero justo para comprarse una mierda de candado. Así que niño mono vete soltando esa puñetera información"*. Sin perder en absoluto la entereza, el Sr. Meyer espetará con superioridad *"veo por su forma de actuar y por lo que me dice que dieciocho de esos veinte años los paso Vd. disfrutando de la aplicación de la represión comunista a la que seguro se acostumbró con facilidad, pero lamento decirle que está Vd. en una democracia donde el derecho fundamental, aunque le duela, es el de la propiedad privada. Eso es lo que nosotros guardamos celosamente, de modo que si quieren algo, hablen con el juez."*

Les esperamos".

Schinkel se sentirá como si un tiro a bocajarro le hubiese destrozado el estómago. Exteriormente tan sólo se dejará ver en un puño cerrado de uñas que hacen heridas en la palma y en unos músculos maxilares que luchan por destrozar los propios dientes en un intento de descargar una energía destinada a otras carnes. Finalmente se pasará la mano por el pelo y dando la vuelta saldrá del edificio mascullando un *"acompañenme señores y abandonemos este podrido vertedero o reventará mi pituitaria con tanto olor a mierda"* lleno de rabia e impotencia.

La información que podrían obtener con mediación del juez en la Deutsch-Schutz es un listado de los clientes que utilizan el sistema de seguridad por tarjeta (Deutsch-Schutz Goldsystem), incluyendo números de teléfono y dirección. Si obtuviesen esta lista,



tendrían al grandísimo hijo de puta en sus manos (dirección de una residencia secreta), pero el capital de la Deutsch-Schutz está demasiado oculto y se mezcla con el capital de la importante B.S.S. y aún a más alto nivel con la Siemens y el Deutsche Bank (el poder protector de Heimättler, el jefe de Patt, intercede y pone como máxima prioridad ocultar la dirección de Patt), por ello la tramitación de la petición de la orden judicial, para sorpresa de personajes y de Jefe de Policía, no llegará por lo menos hasta el lunes (y muy probablemente ni siquiera el lunes). Las excusas serán tan múltiples y variadas, como repugnantes y falsas. Si intentan un movimiento a través de los medios de comunicación (sugiéreselo tú, de todas formas no servirá de nada) éstos permanecerán como dirá Schinkel "callados como putas" (a partir de la visita a la Deutsch-Schutz ningún medio se interesará por las declaraciones del Jefe de Policía, se inicia una campaña de desprestigio contra él; cada vez se le irán quemando más las entrañas), las garras del dinero son largas y silenciosas. Nada de este sucio asunto, en el que una empresa encubre a un psicópata, transcenderá. Las manos que manejan el dinero están siempre limpias...

Un recorte de periódico

Es fácil deducir, del comentario de Patt sobre la entrevista a Joseph Ziege y del anuncio señalado en rojo de la sección de empleo, que pretende buscar nuevas emociones en un instituto de enseñanza media, nuevos vehículos de expresión. Si realizan una llamada al teléfono indicado, contestará un conserje que sólo les facilitará el teléfono de la directora con una tirada de Interrogar con un resultado al menos de Normal o solicitando la ayuda policial, es decir, los potentes razonamientos de Schinkel "eh, tú, lameculos, ¿me oyes? Empieza a soltar teléfonos si no quieres que te dé por culo en comisaría por todos los jodidos lápices que has robado de tu puto instituto. Y no pares, pedazo de cabrón, hasta decirme los teléfonos de todas las furcias de Helmut Kohl". Frau Utzon, Helen. Directora del SchillerInstitut Tlf. 23 00 86.

Si en ese momento se ponen en contacto con la directora del instituto, la señora Utzon estará ya dormida. Es una mujer de voz cálida, aunque ahora suena ronca de sueño. En el momento en que se despeje, tomará conciencia del problema y se pondrá a disposición de los personajes y la policía. Afirmará, efectivamente, que contrató a un profesor de idiomas en el día de ayer. Si conciertan una cita, acudirá puntual. También pueden obtener la información por teléfono, pero estará más desligada y será poco concreta. La reunión es en una sala de visitas del hotel, especialmente acondicionada para este tipo de encuentros. Se sientan alrededor de una amplia mesa en la que se han servido bebidas a gusto de los asistentes: los persona-

jes, Schinkel y Helen Utzon. Un agente permanece de pie en la entrada de la sala velando por la tranquilidad de la reunión, Ledoux ha terminado su turno de trabajo. Nada de lo que aquí se diga transcenderá.

El camarero que ha servido las bebidas se retira por fin. Unos segundos para observar a Helen Utzon. Es una mujer madura pero hermosa, con el pelo recogido en un rápido moño, apenas deja notar que acaba de levantarse pero no puede evitar demostrar cierto nerviosismo.

Vestida con un grueso jersey blanco de lana y unos vaqueros, demuestra un estilo sencillo pero atractivo.

A media mañana del miércoles, tras haber puesto un anuncio en el periódico recibió una llamada en su despacho. Era un joven que preguntaba por la plaza. En principio el joven sugirió mandar por correo el Curriculum Vitae, pero dado que ella prefiere conocer personalmente a la gente a la que va a contratar, le pidió que se acercara él mismo con el curriculum al Instituto. En aquel momento le extrañó la petición por parte del joven, "Patricio Puig i Cadafalch me parece que me dijo, un apellido impronunciable de origen catalán" (para un alemán, por supuesto), le extrañó la petición de que se entrevistaran en aquel mismo momento, si no le importaba. Como no tenía otra cosa que hacer, pues ya había dado su clase de literatura, aceptó y pronto se olvidó de la prisa demostrada. Apenas transcurridos quince minutos se presentó el joven. "Parecía de unos 35 años, una gorra que le daba un cierto aspecto bohemio le cubría totalmente la cabeza, con gabardina y bufanda, y tenía frío así que subí un poco la calefacción". Como siempre ocurre con Patt, la conversación del joven fue muy agradable y enseguida dejó notar su prodigiosa habilidad para los idiomas así como para las relaciones con las personas. "Modestamente he de decirles que manejo, unos mejor que otros, cuatro idiomas y fue una delicia poder practicarlos con él. Era asombrosa su facilidad para la docencia... me hizo ver pequeños detalles de algunas de las lenguas que domina (creo que me dijo unas veintitantas) de la forma más natural, me daba la impresión de que lo que me contaba yo lo sabía de toda la vida". Como la plaza seguía vacante le contrató de inmediato sugiriéndole que empezará ese mismo día las clases, con una pequeña presentación, pues los chicos lo necesitaban. Patt rechazó la oferta "me dijo: le parecerá extraño, pero siento profundamente no poder acudir

bestehend aus 57 gutgeschn.
Dreizimmerwohnung m. Balkon,

SCHILLERINSTITUT busca

LICENCIADO/A en filología IN-
GLESA, FRANCESA O
HISPÁNICA, a ser posible nativo, pa-
ra impartir clases de idiomas en insti-
tuto de enseñanza media. Mayor de 25
años. Experiencia docente.
Curriculum. Entrevista personal. Tlf.:
451 32 68. Perlebergerstrasse, 34.

Allgäu/Füssen

Baugrundstück in bester
Wohnlage, stadtnah und ruhig, für
ETWs, DM 350 00,-, HM
Immobilien, 0171/456937454.

**Allgäu/Fü-
ssen**

Baugrund-
stück in
beste
Wohnlage

stadtnah
und ruhig

Baugrund-
stück in
beste
Wohnlage

stadtnah
und ruhig
für ETWs



hoy mismo a clase porque me interesan muchísimo esos muchachos...". Parecía realmente un docente interesado y comprometido con su labor. Realmente parecía preocupado por su labor. Han quedado en que empezaría el viernes día veintidós, mañana, a las 8:30h y a esa hora le espera.

En escasos minutos el plan es trazado por Schinkel, que se dejará aconsejar, aunque algunos afirmen que jamás escucha, por los personajes. Se dispondrá vigilancia policial de paisano en las calles adyacentes al instituto de forma que se cree un cerco en el cual el grandísimo hijo de puta pueda entrar, pero no salir. La presencia de los personajes será indispensable para el reconocimiento del grandísimo hijo de puta (además de que Schinkel parece que cuenta definitivamente con ellos para todo en este fregado) y deberán acompañar, divididos, a los agentes de paisano. Cuando la situación sea propicia "el grandísimo hijo de puta morderá el polvo. Va a tragar mierda como jamás la ha tragado nadie antes...". Schinkel asalta a Helen Utzon con su típica y exasperante forma de explicar las cosas: media hora para decir en resumidas cuentas que se comporte de forma normal en todo momento y que, a ser posible, no se quede sola. Ya sólo queda esperar al día siguiente e intentar, si pueden, dormir.

Por entre los dedos...

Si la persecución ha sido un fracaso y no han conseguido el recorte de periódico ni la tarjeta, sentirán a partir de ahora no sólo el dolor de la muerte por el sufrimiento en ella misma contenido, sino que sentirán además el dolor que aprieta bajo el peso del complejo de culpabilidad por la oportunidad perdida, una y otra vez se repetirán los fallos que han cometido, la falta de valor quizá, todo aquello que ha permitido que Patt se escapase.

La vuelta será un desfile de sombras, los personajes, agotados, derrotados. El comentario de Schinkel que hemos descrito anteriormente (aprecio del valor de los personajes) también se producirá aunque no consigan nada, pero posiblemente la parte irónica no será excesivamente oportuna y probablemente se enzarcen en un intercambio de puñaladas verbales. Si son medianamente cabales, se darán cuenta de que aquello no

conduce a ningún lado y comenzarán a intentar desvelar que es lo que el grandísimo hijo de puta va a hacer mañana. Si no, posiblemente se despidan perdiendo un tiempo precioso para la coordinación.

Este es el momento apropiado para que cuentes al personaje que estaba al teléfono el resto de la conversación que se desarrollaba mientras el resto estaba en plena carrera (si han conseguido el periódico, cuenta primero lo que ha escuchado y que luego concuerde lo oído con el recorte- aumentará la emoción y la sensación de haber encontrado el camino). Fácilmente se puede deducir que pretende colocarse como profesor en algún centro de enseñanza. Por lo dicho de su contacto con adolescentes, éste debe ser un centro en que las edades rondan los diecisiete años. Teniendo en cuenta los estudios de filología de Patrice Chabrol, es fácil adivinar que el centro de estudios debe ser de enseñanzas medias y que su puesto será el de profesor de idiomas. Aquí se verá detenida su labor de rastreo ante la imposibilidad de contactar con los centros (cerrados a éstas horas) y con su personal porque evidentemente están tranquilamente descansando en sus casas. Otro dato desalentador para terminar la noche: el número de centros de enseñanzas medias asciende a aproximadamente unos trescientos cincuenta...

Si comunican las pesquisas a Schinkel, lo más inteligente por otra parte, o si directamente las han hecho en su presencia, éste les dirá que mañana a las 7:30h se presenten en su comisaría de Mitte para empezar a investigar. Esa noche les mandará a la cama porque nada se puede hacer.

En un televisor en la cafetería del hotel el dolor se hace imágenes. En un programa especial, cruelmente realista, comercialmente crudo y visceral, se hace un repaso a todas las muertes achacables a Patrice Chabrol. La última escena, el sepelio de Kirchner con los gritos de Schinkel. Se ha iniciado la caza del nuevo Jefe de Policía. Auténtica puñalada antes de ir a dormir, puñalada para, entre remordimientos por dejarle escapar, ser inundados por los rostros de familiares, de amigos, de gente anónima que puede morir por el simple hecho de existir. Un odio crece dentro sin ser visto, lo que arrastrará ese odio sólo el futuro lo sabe...

22 de febrero. Viernes DÍA DE CLASES

En el supuesto de haber conciliado el sueño, este ha sido extremadamente corto. Apenas han transcurrido unas horas desde que acabado todo se acostaron. Imágenes y más imágenes se suceden en el lento despertar, no deseado. Confusión de ideas, de lugares, de situaciones. En el baño, agua para limpiar el sueño de los ojos, pero no para el dolor de lo sufrido.

Ante ellos se presenta una mañana imprevisible.

Esta jornada debes dirigirla de forma absolutamente diferente según el resultado de la noche anterior. En el caso de que la persecución tuviese éxito y consiguiesen el periódico, fácilmente habrán descubierto entonces cual va a ser la próxima maniobra de Patt; si no ha sido así, la mañana se convertirá en una peligrosa cuenta



atrás para intentar evitar la muerte de un adolescente (puedes dar información parcial de la noticia y utilizar este camino). A continuación te describimos ambas situaciones. Tu debes complementarlas con los datos particulares nacidos del desarrollo de tu partida, aunque esto suponga ligeras modificaciones en el guión.

La SFBtv informa

(ESCENA A)

Esta primera escena se desarrollará en el caso de que los jugadores hayan quedado con Helen Utzon en el SchillerInstitut. El jugo de esta escena es conseguir exasperar a los jugadores haciéndoles ver cómo el plan de sus personajes, que podía haber acabado con la cadena de asesinatos, falla única y exclusivamente por el desco interesado de las cadenas de radio, televisión y la prensa de vender noticias.

Transcurridos apenas unos segundos desde que despiertan unos golpes sonarán en la puerta. Es el agente Ledoux que está allí como favor especial a Schinkel. Traen un mensaje de este: *"El jefe espera que estén bien despiertos para dirigirse rápidamente a el SchillerInstitut y explicarle qué es lo que está ocurriendo allí..."*. Por mucho que pregunten a Ledoux no les dirá nada, entre otras cosas porque no tienen ni idea de qué es lo que ocurre en el SchillerInstitut.

Alrededor de las 7:45h los personajes saldrán del hotel en dirección al SchillerInstitut. El ambiente de Berlín es el de cualquier gran urbe que comienza a despertar. La niebla que esta mañana cae sobre ella, hace más lento este despertar. A apenas una manzana de la llegada al instituto los jugadores comenzarán a temer qué es lo que está pasando. Un coche a gran velocidad les adelantará en la Rathenowerstrasse. En uno de sus laterales se podrá leer: "Explosiv Magatzine. RTL". Tras un giro a la derecha, se darán cuenta de que la calle del instituto se encuentra bloqueada por una ingente cantidad de coches-unidades móviles de los medios de comunicación. Al notar la llegada de un coche patrulla, una masa confusa de personas armadas con micrófonos asaltarán a los personajes con multitud de preguntas. Lo que en principio pudiera ser un instituto de enseñanza media, se ha transformado en un verdadero centro de comunicaciones sediento de transmitir a la ansiosa audiencia el más asqueroso de los reality-shows: la muerte de un joven. Decenas de furgonetas con espectaculares logotipos inundan las aceras, logotipos que se reducen hasta alcanzar el tamaño de una pequeña grabadora que con su suave zumbido suena como alienante sonido de fondo a través de los gritos de los "periodistas" que enajenados buscan la declaración que consiga arrancar unas décimas de audiencia. La clave común parece ser la exigencia a las autoridades de que se muestre el cadáver del joven asesinado. Ética y escrúpulos, tacto e intimidad son degollados y engullidos por los dividendos de una publicidad que

exige audiencia. El doble juego de los medios y el público hunde a ambos en un mar de mierda en el que parecen disfrutar.

Si han visitado la Deutsch-Schutz, encontrarán a Schinkel mordiendo inconscientemente el dedo índice que mantiene doblado en un puño lleno de rabia, ignorado incomprensiblemente por los medios de comunicación. Si no se ha producido la visita, estará despotricando contra una nube de micrófonos y cámaras fotográficas y de vídeo de la que se mantiene separado gracias a los esfuerzos de varios agentes que le sujetan y otros que formando una cadena contienen a los periodistas. *"¡Malditos gilipollas! aquí no hay ningún cadáver...; Jodidos buitres carroñeros...; asquerosos buscadores de carnaza, iros a la mierda y dejadnos trabajar..."* son algunas de las frases que podrán oír escupir a Schinkel. Una vez que los personajes hayan llegado hasta él, según la situación, dejará de morderse el dedo como despertando de un sueño o será acompañado por los agentes que le sujetaban hasta el interior del edificio, donde transcurridos unos minutos de farfullos se calmará.

-Antes de nada quiero que me digan que tienen Uds. que ver con toda esa mierda de ahí fuera...

Como es evidente que los personajes no tienen nada que ver con el tema, Schinkel no insistirá demasiado en ese tema y empezará a explicarles la situación. Parece que poco a poco Schinkel va admitiendo a los personajes en la investigación y que incluso les considera útiles.

Cuando él ha llegado al instituto a las 7:15h, todo se movía en la más absoluta normalidad. No había nadie en la calle, tan sólo algún que otro transeúnte que se dirigía a la parada más próxima de U-bahn. Después de apenas transcurridos unos minutos de encontrarse con la directora, observó a través de los cristales del despacho de ésta como una furgoneta de la SFBtv se paraba frente al colegio y como dos personas se bajaban de ella con una cámara de vídeo y un equipo de audio. El instituto permanecía cerrado de modo que vio como los dos individuos insistían una y otra vez para que alguien les abriese. En escasos segundos, mientras los dos primeros periodistas insistían en su llamada, la calle empezó a ser invadida por todo tipo de fotógrafos, cámaras, entrevistadores grabadora en ristre, chóferes, mirones... Finalmente mandó salir a la directora para preguntar qué era lo que ocurría. Comenzó entonces una lluvia de incoherentes exigencias, de informaciones parciales, de búsqueda de sensacionalismo vendible. En definitiva, se exigía el derecho a tomar imágenes del cadáver de un muchacho asesinado y el nombre y la dirección de éste. A las 7:30h la situación fue insostenible y tuvo que ser avisada la policía convencional para mantener a raya a los periodistas. En estos momentos medio Berlín sabe que en el





SchillerInstitute ocurre algo, aunque no se sabe exactamente bien el qué. Ahora, Chabrol también lo sabe. El plan estaba arruinado por alguien que se ha sacado buena tajada de la venta de esa información.

Por supuesto, ningún muchacho ha muerto, ni probablemente morirá allí. Se perdía una ocasión excepcional de atrapar al grandísimo hijo de puta.

Como suele ocurrir, Schinkel montó en cólera al ver definitivamente arruinado su plan, momentos que fueron aprovechados por los medios para desprestigiar la figura del Jefe de Policía (más aún si han hecho la visita a la Deutsch-Schutz).

Por otra parte, si superan una tirada de Interrogar descubrirán que Schinkel está intranquilo por algo más. Sólo con un resultado Bueno, Schinkel les dirá que ha tenido que dejar de lado una entrevista con el alcalde en la que teme que éste le dará un grave aviso si no decide directamente prescindir de él para el cargo. Según parece, la prensa y los grupos de presión conservadores no ven con buenos ojos la sucesión de Jefes de Policía con la llegada de un ex-miembro de la policía del este. Utiliza la información que te facilitamos en el "Una tarjeta de seguridad" filtrándola según los resultados de las tiradas de los personajes.

Si prueban a ver que es lo que emiten los medios de comunicación en esos momentos, el resultado será completa y absolutamente desalentador. En algunos de ellos se hablará de la negación de la libertad de expresión a los medios de comunicación argumentando que sólo la orden certificada del juez puede impedir la intervención de los medios de comunicación. Otros atacarán directamente a Schinkel, acusándole de represor, filofascista y grotesco, haciendo referencias a su carrera en la ex República Democrática que harían sufrir arcadas a los estómagos más resistentes (ver más adelante, en la otra escena). Otros, los más repulsivos, aventuran para su venta, historias sobre la muerte de un muchacho a manos del terrible psicópata, creando, en una amalgama de casos anteriores, una repugnante recreación del nuevo e inexistente crimen.

Mientras tanto, el conserje del instituto, responsable de la aparición de los medios de comunicación (llamó esa misma noche a la directora para preguntarle y, sin enterarse de las explicaciones, imaginó y comunicó que un muchacho ha sido asesinado y que la policía va a ir a buscar un cadáver escondido en algún lugar del instituto), estará regocijándose con los ingresos extras que se ha embolsado con la venta de la noticia. Si los personajes insisten en descubrir quién ha filtrado la noticia a los medios de comunicación (lo que es sencillo pues aparte de Helen Utzon, Schinkel y ellos, sólo el conserje sabía que allí iba a ocurrir algo), conseguirán superando una tirada de Interrogar que el conserje se confiese aunque sólo con un resultado de Muy Bueno confesará que ha recibido dinero por ello. Permite que los personajes, junto con Schinkel y la policía de Berlín, emprendan acciones legales contra el

muy desgraciado, el conserje, pero no permitas actos de violencia; Schinkel jamás lo permitiría, ni nadie con un mínimo de inteligencia y civilización.

Nada podrán hacer personajes, directora o policía por dar marcha atrás y llevar a cabo el plan. Las 8:30h pasan sobradamente mientras los distintos profesores llegan más o menos a su hora. Por supuesto, Patricio Puig y Cadafalch no dará muestras de vida. Apenas unos cuantos muchachos y muchachas llegarán al instituto mientras la mayor parte se quedarán presos del pánico de sus padres en casa. El plan se ha venido definitivamente abajo.

La insistencia de los medios de ignorar a la directora y la excesiva excitación de Schinkel hará que los personajes se vean delante de cámaras y magnetófonos explicando qué es lo que ha pasado, incluso si no hablan alemán. Hazles preguntas como: "¿Cuántos años tiene el muchacho que ha sido asesinado?; ¿qué connotaciones macabras tiene este nuevo crimen?; ¿qué opinión tiene la Interpol de un policía que se ha formado en la represión oriental como es Schinkel?; ¿ha sido avisada la familia de la víctima?; ¿por qué no hace nada la policía?; ¿algún muchacho ha presenciado el crimen?, ¿podemos hablar con él?..."

Sus palabras serán manipuladas por la prensa y cualquier cosa que digan sufrirá los suficientes cortes y descontextualizaciones como para hacerla ininteligible en su verdadero significado. Si se ha producido la visita a la Deutsch-Schutz este efecto será infinitamente más notable, entre otras cosas porque se ignorarán completamente las declaraciones que hagan referencia a la citada empresa, directa o indirectamente. Como ejemplo de noticia, que deberás complementar con los nombres de los personajes, las peculiaridades de sus declaraciones (las que pasasen la censura del dinero, claro está) y los incidentes "extras" que hayan podido acontecer, tenemos ésta que se emitirá en los informativos del medio día. Calmado ya el asunto, asombrosa transformación del deseo de grabar y fotografiar un cadáver y entrevistar a una familia destrozada en la salvación de una vida.

(Conexión televisiva, de fondo el instituto, una fina llovizna entristece aún más la imagen. En segundo plano se ve la masa de periodistas moviéndose de un lado a otro y en primer término se ve a un joven locutor micrófono en mano, con los distintivos de la cadena estatal alemana, dispuesto a iniciar la noticia:)

-Buenos días desde la Perlebergerstrasse de Berlín. Son las doce de la mañana y nos encontramos frente al SchillerInstitut donde por fin hoy podemos decir, como ya he dicho: buenos días. Esta mañana hemos vivido una demostración de la fuerza que pueden tener los medios de comunicación en la protección del ciudadano. Un crimen ha sido evitado...- Cambia la imagen y se ve a los personajes en plena declaración, por supuesto no se oirán



sus voces, que serán sustituidas por la voz en "off" del joven- *Miembros de la Interpol* (sí, sí, los personajes son según la cadena miembros de la Interpol) *en declaraciones a esta cadena nos han informado de que se temía por uno de nuestros jóvenes* -en un subtítulo aparecerá el nombre de uno de los personajes citado como detective de la Interpol y se dejarán unos segundos en los que una frase descontextualizada dará razón a lo expuesto por el periodista, incluso puede darse el caso de una traducción excesivamente "libre". Al parecer, el apodado a sí mismo con el intrigante nombre de *Patt Leví Hathan*, identificado como *Patrice Chabrol* por la Interpol, había sido contratado por la directora del centro *Helen Utzon* (hundiendo al centro sin aclarar nada más) como profesor de idiomas y hoy iba a dar su primera y peligrosa lección inaugural. Gracias a nuestros propios informadores, nos desplazamos hasta aquí ahuyentando de esta forma la peligrosa aparición de *Patt Leví Hathan*.

Por otra parte no podemos dejar de destacar (aparecen imágenes de un Schinkel crispado por la inoportuna e interesada aparición de los medios y sujetado por tres de sus agentes) la intervención inadecuada y represora del actual y criticado Jefe de Policía *Arthur Schinkel*, que lejos de comprender y aprovechar nuestra presencia se lanzó en un arrebato propio de un hombre aún no acostumbrado al funcionamiento democrático de la nueva Alemania que desea ser él mismo la ley, olvidando principios tan básicos como la separación de poderes o el derecho de los ciudadanos a ser informados (nada más alejado de la verdad pues sólo quería que le dejaran hacer su trabajo. Puede que utilicen palabras de otro personaje con el mismo método de la descontextualización). Quizá sea un buen momento para una profunda reflexión en el ayuntamiento sobre quién debe ocupar un puesto de tanta responsabilidad... (ahora se oirán algunos de los "suaves" calificativos que Schinkel en su desesperación ha dedicado a los medios de comunicación).

(Imagen del joven periodista junto a un hombre grueso y moreno, bigote espeso, gafas, abrigo largo:)

-Hablamos ahora con el comisario *Klaus Wagner*, de *Charlottenburg*. ¿Qué opina de la conducta del nuevo Jefe de Policía, su nuevo jefe?

-Bien, comprenda mi situación, no puedo opinar... es un superior y la decisión de que esté ahí la ha tomado el alcalde, elegido por todos los berlineses. Estamos en una sociedad democrática y la clave está en quién entiende esto y quién no...

-Muchas gracias comisario *Wagner*... (primer plano del periodista que se queda solo en la pantalla) Bien, tras las vergonzosas imágenes que hemos visto del que es nuestro nuevo Jefe de Policía, sólo quiero que sepan también Vds. en sus casas los que piensen acerca de quienes son las personas en cuyas manos dejamos nuestra seguridad. Ha sido todo desde el *SchillerInstitut*, para la *SFBtv* les ha informado *Wolfrang Hoffmann*.

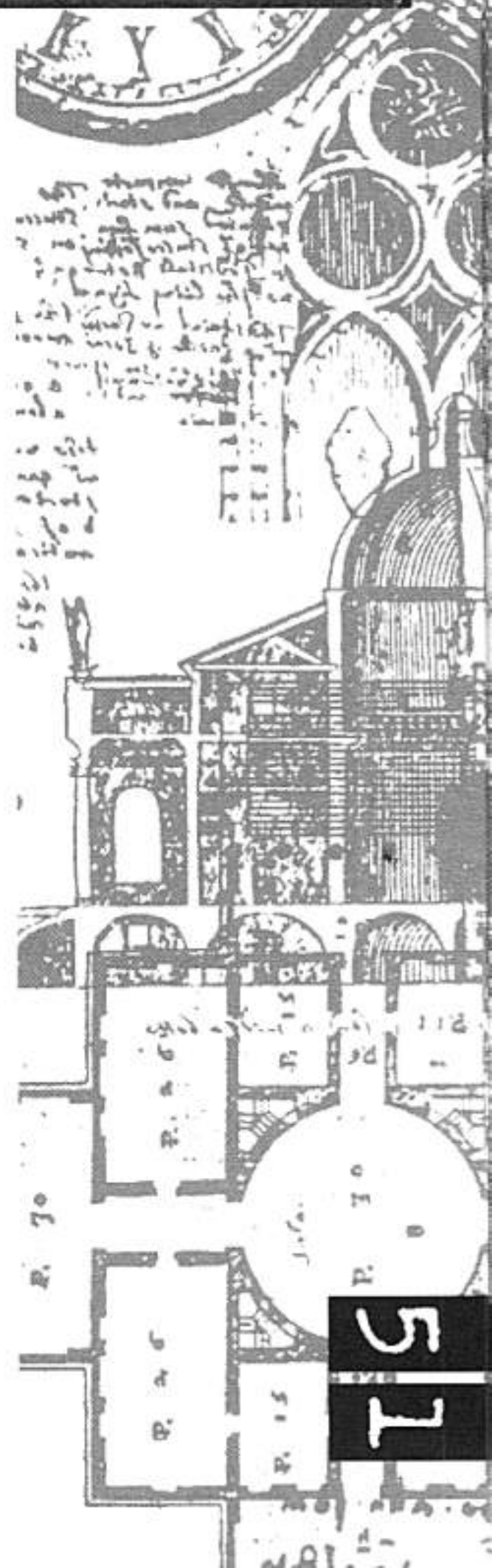
Dentro de toda la basura que se publicará sólo encontrarán por la tarde (tirada de PER) una publicación en algún kiosko en la que se hable de la asquerosa manipulación de los medios de comunicación a un hecho vergonzoso como es el de buscar la carnaza y el sensacionalismo, es el diario berlinés alternativo *Taz* que sale por las tardes. También hablarán, si se ha producido la visita a la *Deutsch-Schutz*, de "la asquerosa actitud de la citada empresa al obstaculizar una investigación tan importante". El artículo está firmado por *Karl van der Rohe*.

Si realizan una visita a la redacción del *Taz* se encontrarán con una redacción que a pesar de estar envuelta en la seriedad y tecnología que todo diario necesita rezuma libertad y ganas de decir las cosas claras. *Karl van der Rohe*, un joven muy agradable, bastante poco agraciado, con unas grandes gafas, pelo largo lacio negro atado en una coleta y cuerpo lánguido abultado por una tripa que habla de su pasión por la cerveza, les recibirá sentado en su mesa de trabajo sobre los papeles que la inundan. Sin mayor problema les comentará las asombrosas conexiones de la *Deutsch-Schutz* de las que en el capítulo anterior hablamos (incluidas las que tiene con la prensa), eliminando de los personajes toda esperanza de obtención de permiso judicial.

¿Ha contratado vd. a alguien en la última semana?

(ESCENA B)

La siguiente escena que describimos se desarrollará como alternativa a la de más arriba en el caso de que en la noche anterior no encontrasen el periódico que *Patt* llevaba en su gabardina, o que éste estuviese lo suficientemente deteriorado como para no verse el anuncio señalado y no hayan comprado otro. Esta es-





cena será una estresante cuenta atrás. Los personajes sabrán que poco a poco llega, sin saber exactamente a que hora, el momento en que Patt se acercará a un grupo de adolescentes para desarrollar aquello a lo que él en su sucia conciencia llama arte.

Puntualmente, como en él es costumbre, Schinkel estará esperando a los personajes en la puerta de la comisaría de Mitte en Strausbergerplatz. Si por casualidad se les ocurre llegar tarde (lo que ocurrirá si no preven el tráfico), recibirán una terrible bronca por parte del Jefe de Policía. La bronca será absolutamente desproporcionada y en el caso de que no lleguen tarde se producirá de todas formas, por el simple hecho, por ejemplo, de una mala presencia en el ambiente, por otra parte impecable, de la comisaría.

Pasado el furor inicial del encuentro, Schinkel les hará pasar a su despacho. En la puerta, un cartel provisional sobre otro en el que se lee aún Comisario indica el nuevo rango de Arthur Schinkel. Al tiempo que pide a los personajes que se sienten, explicará por qué aún no se ha decidido a cambiar de oficina. Una mezcla entre el respeto por su amigo, lo acogedor de la sala en la que se encuentran y la incertidumbre sobre el futuro. Todo hace que el único cambio realizado sea el del cartel de acceso a su despacho. Sin más rodeos Schinkel contará a los personajes que ha sido citado a las 8:30h por el alcalde en una reunión extraordinaria, por ello los personajes se quedarán con un detective de su confianza. Recomendará a los personajes que no hagan tonterías si no quieren pasar otras doce horas en la sombra. Les dirá que a su regreso le cuenten lo que ha ocurrido en la mañana, ocurra lo que ocurra en la entrevista. El tono con que habla de la incertidumbre sobre el futuro puede crear cierta intriga en los personajes. Como siempre que intentan sonsacar algo a Schinkel, deberán hacer una tirada de Interrogar. Según el resultado de esta tirada haz una filtración de la información que a continuación te damos. Utiliza también esta información como dijimos, para complementar la posible conversación de los personajes con Schinkel en la escena que hemos desarrollado antes (si este les cuenta que ha eludido una importante reunión con el alcalde). También en la escena anterior puedes utilizar esta información, tergiversada claro está, para hablar del oscuro pasado que los medios de comunicación otorgan a Schinkel.

Su pasado en la policía del Berlín Oriental, reflejado en los archivos de este cuerpo, le destaca como un policía demasiado celoso en la protección del ciudadano. Esto se traduce en una serie de pequeños roces con la Stasi (antigua policía secreta de la Alemania Oriental) que le impidieron ascender en su profesión. Su expediente contiene algunas manchas, como la muerte de un sospechoso en una redada antidroga, así como una vitalidad excesiva en el ejercicio de su profesión. Es curioso que esto aparezca en un informe de la policía oriental, generalmente la Stasi era excesi-

vamente protectora con sus agentes, lo que nos hace pensar en una maniobra interna para justificar que no se concediese el ascenso de Schinkel, a pesar de sus influencias. En referencia al hombre que se dice que mató, Schinkel reconocerá haber disparado a un hombre ejerciendo la profesión sin más y sólo con un resultado Bueno Schinkel les contará que *"ese hijo puta estaba metido hasta el cuello en la mafia y el muy cabrón tenía amigos en lo más alto de la jodida Stasi."* Tras unos segundos en silencio, en los que dejará que su vista se pierda por entre los cristales de la ventana, sin dejar de mirar la calle empapada en una fina llovizna continuará: *"vi como ese cerdo, con el beneplácito de mis superiores, le metía la reglamentaria a mi hermano en la boca y disparaba. Simplemente por estar en el lugar equivocado en el momento equivocado. Tuve que tragar como un jodido cabrón..., pero no podía permitir que en una segunda oportunidad se me escapara de las manos. No iba a seguir jodiendo a la gente con el visto bueno de la Stasi, no conmigo vivo"* (desde luego no contará nada de su infierno interior). Tras un proceso secreto abierto por la Stasi, Schinkel se libró de una muy presumible "eliminación" gracias a su impecable expediente y a su desesperada utilización de las influencias de que disponía. A parte de estas "manchas" que son suciamente utilizadas, son conocidos por todos los berlineses los rudos modales y la mala publicidad de Schinkel. Con todo, piensa que una campaña de desprestigio se ha iniciado en el ayuntamiento sin saber muy bien porqué (rezuma a mafia), sólo sabe que van a por él y que aprovechando ambas cosas le van a quitar de en medio. Quizá la entrevista con el alcalde sea para pararle los pies. *"Me van a putear vivo pero no me voy a rendir fácilmente. Y ahora si me disculpan debo irme. Me esperan... ¡Ops!, casi se me olvidaba. Este es el detective Poelzig, les acompañará mientras yo no esté con vds. Buenos días"*. Un hombre de mediana estatura, facciones redondeadas, sin afeitado, grueso y desaliñado, pelo grasiento con un mechón de pelo largo que saliendo de un lado de la cabeza intenta tapar una brillante calva, de ojos oscuros muy hundidos y nariz aplastada les saludará. Se comunicará con ellos en un pésimo inglés. Si hablan alemán, pero no como lengua natal, y su nivel en esta habilidad es de 10 o más, se darán cuenta de que el tipo es algo gangoso. Si su lengua es el alemán, evidentemente se percatarán de ello. Les seguirá en todo momento sin pronunciar apenas palabra, pero ayudándoles siempre que sea necesario. En el último momento se añadirá a la ayuda Ledoux, para poder informar de los movimientos de los personajes a Chabrol, dirá que Schinkel se lo ha encargado.

A partir de este momento comenzará una alocada búsqueda del rastro de Patt en los diversos institutos de enseñanza media de Berlín. Existe un camino rá-



pido para descubrir el paradero de Patrice Chabrol que más tarde veremos. Según como vayan las investigaciones, los personajes podrán llegar antes o después de cometido el crimen. Existen por otra parte formas radicales de evitar el asesinato como es anunciar en televisión lo que puede ocurrir, pero no son muy aconsejables porque pueden provocar que se amplíe el radio de acción de Patrice Chabrol de lo que es un instituto a todo Berlín. Premia con tiempo las ideas buenas y penaliza duramente con tiempo los desatinos.

En principio es importante que conozcas el plan de Patrice Chabrol:

Su cita con la directora es a las 8:30h en su despacho. Su primera clase es a las 9:00h y termina a las 10:00h. Finalizada esa clase pedirá a un alumno que le ayude a llevar los libros al seminario. El instituto es pequeño y él es el único a esa hora que puede pasar por el departamento. Aprovechará el momento para desatar su repugnante ser y asesinar al joven. Esto significa que los personajes tras su rápida charla con Schinkel que terminará a las 8:00h tendrán escasamente dos horas para encontrar el instituto.

Al comenzar el rastreo poseen estas pistas: se trata de un centro de enseñanza media, se ha contratado recientemente a un profesor, este profesor probablemente sea de idiomas, la persona que le ha contratado es una mujer y los alumnos pasan los recreos en la calle. El camino deductivo más rápido (puede que los jugadores encuentren uno aún mejor) es el siguiente: sólo un centro de enseñanza privada puede contratar en menos de una semana a un profesor, en un centro privado es el/la director/a el/la que se encarga de la contratación de nuevos profesores, sólo en un centro sin instalaciones deportivas los muchachos pasan su recreo en la calle. De esta forma podrán conseguir una serie de listas que comparándolas les permitirán reducir el número de centros (si todo lo hacen correctamente) a menos de una decena. Sólo tendrán entonces que efectuar unas cuantas llamadas para localizar el instituto en cuestión.

¿Qué puede ocurrir? Es posible que pidan una lista de los institutos de enseñanzas medias y que directamente se pongan a llamar, también es posible que consigan sólo alguna de las listas y que se pongan a llamar y, por fin, puede darse el caso de que las pidan todas y que sólo tengan que realizar unas pocas llamadas. En comisaría sólo dispondrán de una línea y sus exigencias no serán escuchadas, sencillamente por que están intentando llevar más líneas pero, por el momento, aparte de la que utilizarán los personajes sólo hay otras dos, que deben guardarse para casos de urgencia. La hora de entrada de alumnos a los institutos es en general las 9:00h por lo que solamente podrán contactar con los/as directores/as de los centros a partir de las 8:30h, momento en el que suelen llegar éstos a su puesto (si llaman antes contes-

tará un conserje recién levantado, una señora de la limpieza...). Cada llamada rondará los cinco minutos entre lo que es marcar, que coja el conserje el teléfono, que el/la director/a llegue y que conversen lo suficiente como para que (sin los atropellos que podrían provocar que se les niegue la información o que se deba perder más tiempo aún en conseguirla -tres minutos más-), sepan si es o no el instituto que ha contratado a Patrice Chabrol (una tirada de Actuar puede según su resultado disminuir o aumentar el tiempo de la llamada). De esta forma, si no hay alteraciones como las que acabamos de citar, o si no ocurre cualquier otro problema que puedan plantear, podrán hacer alrededor de doce llamadas a la hora. En una serie de llamadas al azar, como es ésta al fin y al cabo, puede darse el caso de que la primera llamada sea la que se espera o que ésta sea la última. Esto se verá reflejado en una tirada que el jugador que se encargue de las llamadas realizará en el momento de ponerse a hablar con el director/a.

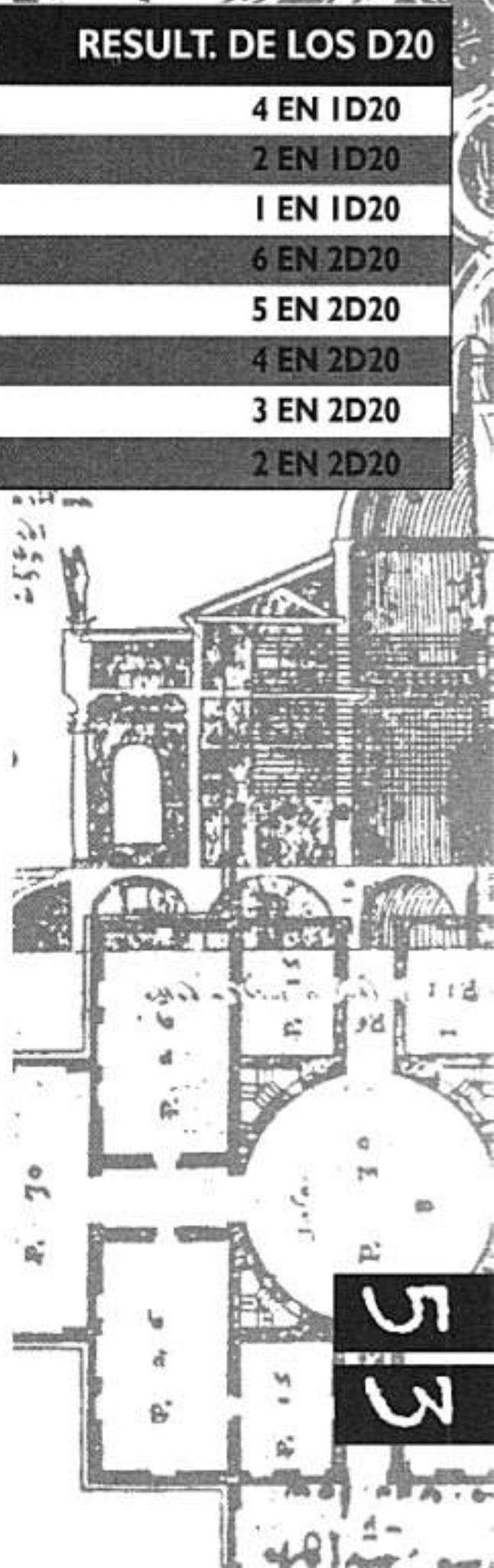
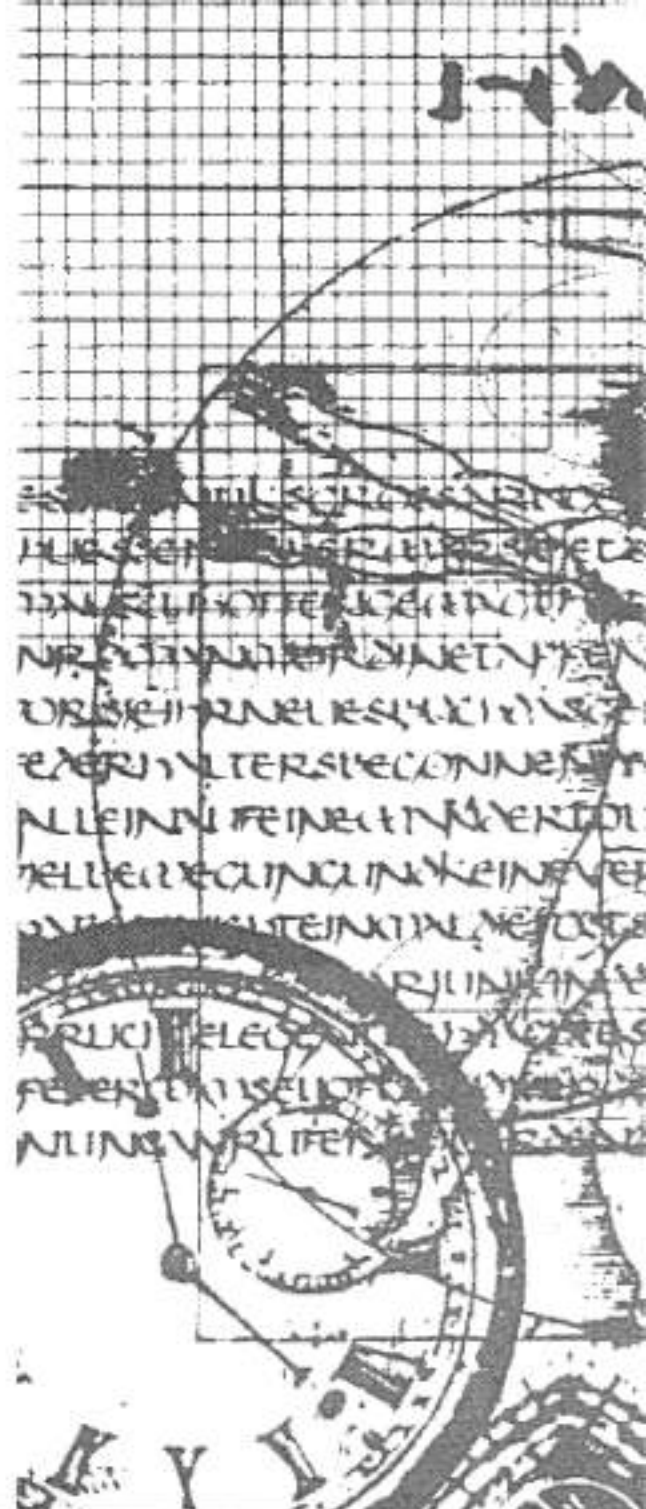
Con tiradas de 1d20 o 2d20 y siguiendo la tabla verás si ha acertado con el número. Un 20 en 1d20 ó 15-20 en 2d20 significarán emplear 8 minutos en enterarse de que aquel no es el centro buscado (interferencias, conserje con dificultades auditivas, etcétera). Si alguno de los personajes tiene la ventaja de Suerte resta 5 al resultado de la tirada en caso de que funcione esta ventaja (ver manual). No hace falta decir que si sólo queda un centro por llamar y todavía no ha aparecido el SchillerInstitut, será este último el que conteste.

Cada vez que una llamada sea realizada sin éxito deberás evidentemente bajar en uno el número de centros de la lista, si pasa de categoría aplica el nuevo número a superar. Machácales insistentemente con los minutos que van pasando tras cada llamada (anótalos en un papel para tu propio interés). Es fundamental en esta escena el control del tiempo. Añade minutos si ves que no se les ocurre nada (esto es muy importante, pueden echarlo todo a perder por estar indecisos) y anúncialo, les pondrá más nerviosos. Añade el tiempo que emplean en conseguir las lista. Añade, en fin, todo aquello que pueda suponer una pérdida de tiempo. Poco a poco se acercará el momento...

LISTA DE INSTITUTOS DE ENSEÑANZA MEDIA (I):

Se la suministrará el detective Poelzig sin que le digan nada. En ella no están diferenciados los centros de enseñanza públicos de los privados. Aparecen los núme-

Nº DE CENTROS	RESULT. DE LOS D20
0-5	4 EN 1D20
6-10	2 EN 1D20
11-20	1 EN 1D20
21-26	6 EN 2D20
27-40	5 EN 2D20
41-66	4 EN 2D20
67-133	3 EN 2D20
134-356	2 EN 2D20





ros de teléfono de todos, así como sus direcciones.

Si realizan una llamada a un centro público preguntando si se contrató hace escasamente dos días a un profesor de idiomas el/la director/a les explicará lo que ellos deberían haber intuido. Las contrataciones las realiza el Unterrichtsvesen und Kulturministerium (Ministerio de Educación y Cultura). La explicación, en la que el/la director/a incluirá que en ocasiones cuando falta algún profesor por motivos graves mandan interinos y que deberían dar más autonomía a los centros, se prolongará a diez minutos (aunque los personajes pueden cortarle). Una llamada a la subdelegación del Ministerio (puede que llamen al Ministerio lo que hará que pierdan más tiempo porque de allí les mandarán a la subdelegación berlinesa) preguntando por las contrataciones les confirmará que las contrataciones de personal funcionan únicamente por oposiciones anuales y que la última fue en agosto. La llamada, entre cambios de extensión y localización de la persona que les puede aconsejar, puede durar más de un cuarto de hora. Calcúlalo según evolucione.

LISTA DE INSTITUTOS DE ENSEÑANZA MEDIA PRIVADOS (2):

No existe una lista exacta de los centros privados, pero pueden conseguir una lista de institutos dependientes del Ministerio de Educación y Cultura y del Ayuntamiento en la Concejalía de Finanzas (los que aparecen son pues los públicos así que simplemente tendrán que descartar a éstos de la lista principal). Tardarán aproximadamente unos veinticinco minutos en elaborar la lista (treinta si la quieren con teléfonos, cosa estúpida pues precisamente esos son los teléfonos que no necesitan) y mandarla a la comisaría por fax.

LISTA DE DIRECTORES/AS DE INSTITUTOS DE ENSEÑANZA MEDIA (3):

En la subdelegación del Unterrichtsvesen und Kulturministerium existe una lista de directores de centros de enseñanza. Junto a los nombres de los/as directores/as se encuentra el centro del que lo son. Deberán señalar los centros dirigidos por una mujer. Solamente una visita con la compañía de la policía a la delegación les permitirá acceder a esta lista. La subdelegación está a apenas tres manzanas de la comisaría, en el número 45 de la Chausseestrasse. En cinco minutos estarán allí. Deberán dedicar un cuarto de hora en los trámites burocráticos que permiten sacar esa lista de la subdelegación. Una tirada de Actuar con un resultado al menos Muy Bueno permitirá saltarse la burocracia.

LISTA DE CENTROS SIN INSTALACIONES DEPORTIVAS (4):

Al igual que ocurriría con los centros privados, no hay una lista de centros que no poseen instalaciones de-

portivas, pero una simple llamada al teléfono de información municipal les pondrá en contacto con la Conserjería de Deportes de Berlín donde les pueden informar sobre las instalaciones deportivas de la ciudad. No abre hasta las 8:30h, aunque pueden ir yendo hacia allá. Una vez llegados, podrán conseguir una lista de las instalaciones deportivas de Berlín, tanto públicas como privadas. Todos los centros de enseñanzas medias que allí figuren deberán ser eliminados de la lista. Para conseguir esta lista será necesario ir hasta allí y hacer una fotocopia de un documento interno. No hay fax y la Conserjería se encuentra en la Hardenbergstrasse, 12 a aproximadamente unos treinta minutos (por el tráfico) de la comisaría de Mitte. Tardarán unos diez minutos en darles lo que buscan. Una tirada con éxito de CAR (por lo urgente del asunto) en la llamada de teléfono a la conserjería permitirá que al llegar allí tengan preparado el documento. Por otra parte una tirada de Conducir Vehículo conseguirá reducir entre cinco y quince minutos el tiempo empleado en desplazarse de un edificio a otro según el resultado de ésta. Reduce el tiempo también si el desplazamiento es en moto. No tengas miedo a que lo echen todo a perder por un accidente. A veces pasan cosas así.

Evidentemente las listas se pueden ir tramitando a la vez, de hecho para evitar la muerte del muchacho lo deben hacer así. Cada vez que obtengan una lista nueva deberán contrastarla con las demás. El tiempo empleado en ello dependerá de cada una de ellas: contrastar la de los centros privados les llevará cinco minutos, la de los directores quince mi-

LISTAS CONSEGUIDAS	Nº CENTROS
Lista 1	356
Listas 1 y 2	178
Listas 1 y 3	105
Listas 1 y 4	45
Listas 1, 2 y 3	53
Listas 1, 2 y 4	26
Listas 1, 3 y 4	12
Las cuatro listas	7

nutos (diez si hablan alemán porque conocen los nombres propios masculinos y femeninos, Poelzig les puede ayudar si se lo piden reduciendo también el tiempo a diez minutos), la de las instalaciones deportivas diez minutos si ya han hecho una preselección en el trayecto y quince si no ha sido así. Una tirada con éxito de Documentación o de EGO +5 hará que el tiempo empleado en cualquiera de ellas se reduzca según sean los resultados, llegando incluso a reducirse a la mitad.



A continuación tienes una tabla en la que se indica el número de centros que quedarán como válidos a los que tendrán de llamar según las listas conseguidas:

Cuando consigan comunicarse con la directora y les confirme la noticia (sólo se ha contratado a un profesor de idiomas en el día de ayer), ésta, Helen Utzon, entrará en un gran estado de agitación. Deja que los personajes la aconsejen. Lo más lógico es que le pidan que no haga nada y que evite acercarse a Patricio Puig y Cadafalch. Si sugieren alguna locura, penalízales con las consecuencias que derivarían a tu parecer de esa locura. Patrice va armado con su Glock M 17 y con un cuchillo de grandes dimensiones que lleva en su maletín. Tardarán escasamente quince minutos en llegar allí, aunque al menos dos coches patrulla llegarán en cinco minutos.

Es el momento de que halles el momento de intervención de la policía. A la hora que lleves anotada súmale cinco minutos más a partir de la comunicación con los coches patrulla (lo que tardan en llegar). Esa hora te marcará si, como verás más adelante, han logrado o no salvar al muchacho. Con ruido ensordecedor y luces que atraviesan azules la llovizna que parece pretender someter a Berlín a una eterna humedad los coches patrulla llegan al Schillerinstitut.

1.- (ANTES DE LAS 10:00H). Antes de que su clase termine, Patt escucha a través de los cristales de su clase un sonido de sirenas. No es tonto y sabe cuando es momento de huir sin jugar. Antes de que llegue la policía a la clase habrá ya huido. En el caso de no haberla encontrado antes, si registran lo que ha dejado sobre la mesa encontrarán (Buscar en Fácil, si no lo encontrará la policía) un libro con un curioso separador. Una tarjeta similar a una de crédito.

2.- (DE 10:00H A 10:30H). Patt ha hecho desnudarse a un joven adolescente y se divierte paseando su cuchillo por el terso cuerpo del muchacho. El seminario no tiene ventanas pero se abre a un pasillo que da al exterior. Débilmente pero con claridad llega a Patt el sonido de los coches patrulla. Huirá al momento. Los personajes, tras tranquilizar al muchacho y enviarlo al hospital más próximo ocultando su identidad podrán encontrar encima de la mesa junto a un grupo de tizas unos libros. En uno de ellos (Buscar en Fácil, si no lo encontrará la policía) descubrirán como separador, si no se ha encontrado antes, una especie de tarjeta de crédito.

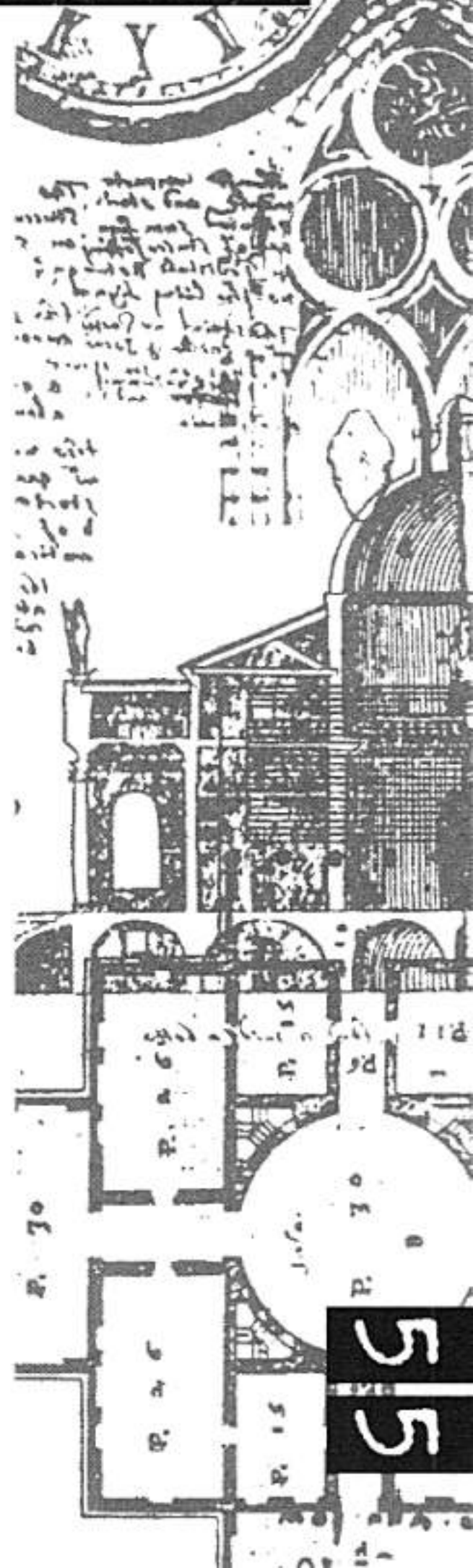
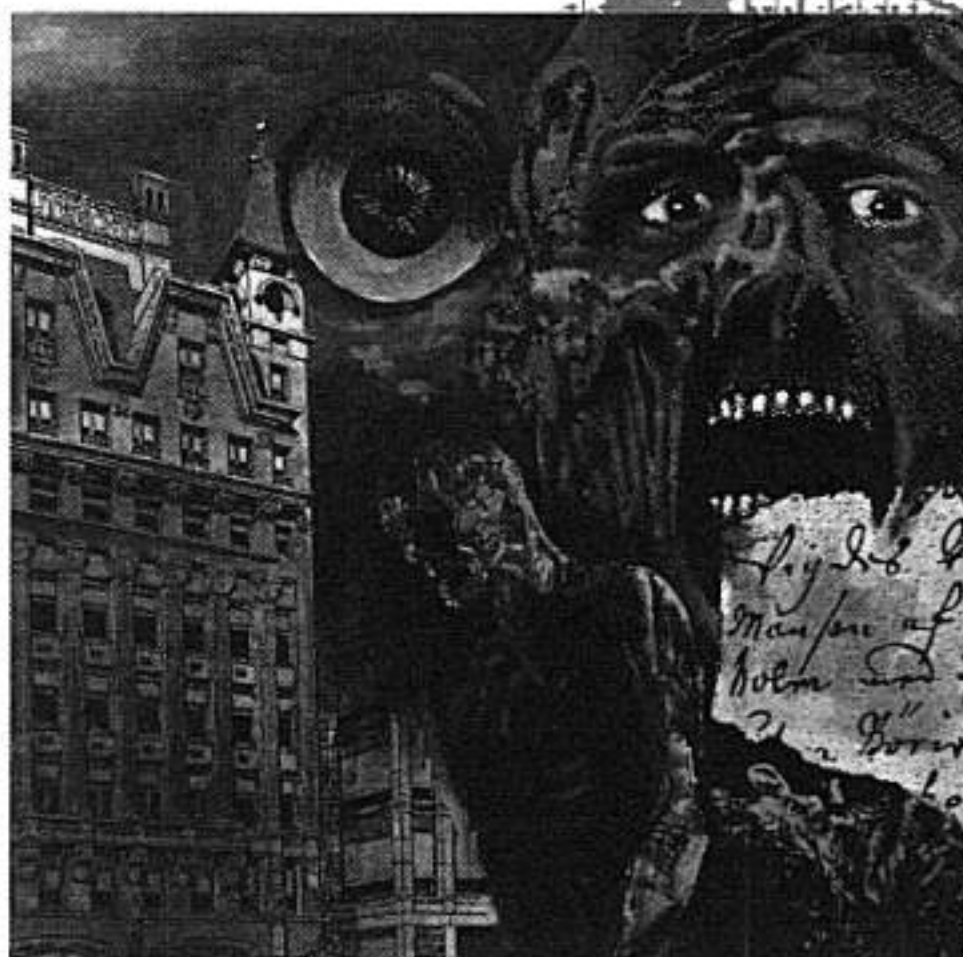
3.- (DESPUES DE LAS 10:30H). Un desagradable olor que recuerda a los almacenes de carnes invade el pasillo que mirando a la calle deja ver un conjunto de coches que han aparcado tomando la acera. Al acercarse a la puerta del seminario, si no se ha encontrado antes, podrán ver en el suelo una especie de tarjeta de

crédito (la ha perdido de su libro cuando cerraba la puerta para irse). A través del pequeño cristal que agujerea la puerta del seminario es imposible distinguir ninguna luz. El pomo gira sin resistencia. Dentro no se oye el más mínimo ruido. Poco a poco van abriendo la puerta y cuanto mayor es la apertura de la puerta mayor es la intensidad del desagradable olor. A través del olfato, el más básico de los sentidos, mil recuerdos de infancia asaltan la mente: la visión del primer conejo despellejado, del primer hígado cortado por la madre, del primer perro destripado en la carretera... Sin fuerzas, sin ganas de abrir los ojos, vuelven a pasar delante de ellos todos los cadáveres presenciados, no, ya no hay ganas para seguir, ya no hay fuerzas para aguantar. Poelzig les pedirá que no pasen y se lo negará si es necesario. No dejará siquiera que miren. Ya han sufrido suficiente. Intentará explicárselo, pero con su escasa labia es difícil que lo consiga. Es algo personal, pero porque quiere ahorrar sufrimiento a quienes en demasiado poco tiempo han visto demasiado de cerca al horror. Ledoux sin haber mirado estará totalmente descompuesto, la co-responsabilidad se hace dura hasta para los mezquinos.

Pasados apenas unos veinte minutos de la llegada de los coches patrulla y un cuarto de hora de la llegada de los personajes la puerta de acceso al Schillerinstitut quedará bloqueada por un despliegue de medios de comunicación similar al de la escena A. Un poco más tarde aparecerá Schinkel profiriendo las mismas calumnias descritas anteriormente.

Desmoralizados por no haber podido salvar una vida o alegres por la salvación de una vida los personajes volverán al hotel a intentar comer. El resumen de su jornada lo hace a su particular modo una cadena de televisión ignorando quién (se les cita como miembros de la Interpol) y cómo. Destacan, eso sí, lo que es destacable por macabro y vendible. Es curioso que sin apenas venir a cuento se cuele en la crónica la crítica de los medios a Schinkel y la entrevista con el comisario Klaus Wagner (ver escena A).

Para ambas escenas, la maniobra contra Schinkel está preparada por Edmund Heimättler, mafioso que protege a Patrice Chabrol, para quitar de en medio a alguien que empieza a saber demasiado, que es capaz de hacer daño y que no tiene miedo a las grandes or-





ganizaciones.

Ciudadano de Segunda

La tarde en espera de la llamada puede ser un buen momento para hacer una visita a la Deutsch-Schutz (si no han ido todavía, por que si ya han ido y no tiene una orden judicial no podrán hacer nada, orden que por otra parte nunca llegará), para ir a la redacción del diario Taz (información ya descrita) o para cualquier otra cosa que consideren necesaria. La llovizna de los dos últimos días ha retirado casi totalmente la nieve de la calle y aunque la humedad cala hasta los huesos y el cielo esta en rotundo gris, se empieza a notar una cierta mejoría. La, hasta el momento, perpetua cortina de lluvia cesa en intervalos cada vez más largos, hasta que, anocheciendo (17:45h), cesa por completo.

A LAS 18:30H Están citados con Schinkel. Volverá a repetirles la misma historia que el día anterior y les informará además de que sospecha que el grandísimo hijo de puta va a hacer esa misma tarde una de las suyas sin avisar. *"Debe estar harto de que estemos a punto de agarrarle por los "güevos"* es una frase que lleva repitiendo toda la tarde. Ha dejado dicho que le avisen inmediatamente si aparece un nuevo cadáver. *"No se preocupen, también les avisaré a Vds."* A las 18:45h Schinkel abandona la habitación para ir al centro de control. Empieza una asfixiante espera a un sonido no deseado.

19:00H. Descolgar el infierno. Sonido de monedas que entran en los intestinos de la cabina.

-Buenas noches. ¿Hay alguien ahí?. No temáis, soy vuestro amiguito Patt. No me reconocéis. Mmm... refresquemos vuestra memoria. Hace tres días maté a vuestro amigo Leo Kirchner, le saqué los ojos. Ayer no pude ir al sepelio, aunque me hubiera gustado. Siempre me emocionan los derroches de sentimientos. Pero conste que no me olvide de él. ¿Les gusto mi corona?... ¿Ya les voy sonando más? ¡Ah! ya sé qué ocurre, es que entre Vds. me

conocen como el de grandísimo hijo de puta, claro... -El sentimiento de superioridad perfectamente reconocible en la voz desquicia.- Sinceramente creo que debería moderar su vocabulario Sr. Schinkel, me oye ¿no es así?. Modérese, sobre todo cuando hable a los medios de comunicación.

Son demasiado hábiles utilizando sus declaraciones mi querido Jefe de Policía, o quizá ya no debo llamarle así y debo utilizar mejor: agente Schinkel... Si no es hoy, ya será mañana. Y ahora, ¿quién va a coger a quien por los "güevos" mi querido agente?. ¡Dios mío!, ¡qué vocabulario más grosero!, me da lástima. Pero bueno, no debo gastar mi tiempo con vd...

Mis simpáticos amigos. Tras lo agitado de la mañana, esta tarde he decidido salir a dar un paseo. Quería disfrutar de la tarde de Berlín, comprar algunas cosillas pasando desapercibido. Quería además poner en práctica una idea que desde hace tiempo se me viene a la cabeza una y otra vez, así que me decidí a ir al barrio turco, cogí el Orient Xpress (así llaman los berlineses a la línea U1 de metro que lleva hasta el barrio turco de Kreuzberg) y comencé a pasear por aquellas calles que parecen robadas de la mismísima Istambul. Mil sensaciones me invadían al ver pasar a la gente y saber que cualquiera de ellas, la que yo quisiese, podría dejar la vida como si fuese una mierda, lo que son al fin. Una gruesa musulmana que apenas cabía en la acera con un enorme cesto en la cabeza pasó rozándome y me parecía ver sus intestinos salir arrastrando tocino humano en su escapada sin apenas sangre, acompañadas sólo del blanco de la grasa. Un viejo se refugiaba en un solitario portal de la lluvia mirando morir su inútil vida y ya le veía sonreír a su salvador mientras desde la mandíbula le destrozaba el cráneo y los sesos con su fino bastón metálico. Pero no iba a buscar eso. Quería acudir a un recurso imprescindible en la obra de cualquier artista: el contraste. Me acerque a un muchacho claramente musulmán, hablaba correctamente el alemán por lo que imaginé que era hijo de emigrantes, aunque seguirá siendo como lo fueron sus padres y como lo serán sus hijos un extranjero en un país de la libertad. Le hablé en turco eso le gustó. Le pedí que me acompañara, le ofrecí dinero si me ayudaba a descargar un camión. Aceptó. Su nombre era Hasim. Dos vueltas a dos esquinas, una calle solitaria, una mirada extrañada y dos rápidos navajazos en el corazón. El muchacho cae. Limpio con su chaqueta la navaja y me alejo. Ya ha muerto.

Nadie se alarmó. Hace ya tres horas que ocurrió y aún no hay noticia en ningún medio. Su sociedad de la democracia, su hipocresía me hacen reír. Un muchacho ha muerto y sólo una madre solitaria le llora. La piel oscura se vende más barata. El contraste como siempre funciona intenso.

-Repentino corte. Pitido rápido y entrecortado. Fin del doloroso monólogo.

En unos segundos. Con los ojos llenos de rabia aparecerá Schinkel. Arrancará el teléfono de las ma-





nos del personaje y efectuará una llamada a la comisaría de Kreuzberg. En esta llamada confirmará lo que el grandísimo hijo de puta ha dicho. Alrededor de las 17:30h se encontró el cadáver con dos puñaladas en el corazón de un joven turco de unos diecisiete años, identificado como Hasim Hassemí, en el barrio turco. *"Sr. Schinkel, ¿cómo podía relacionarlo? Esos jodidos turcos son como animales. Se pegan navajazos y se matan a la primera de cambio. ¡Tenemos muchos berlineses y esos cabrones no quieren ser protegidos!"*. La reacción de Schinkel y puede que la de los personajes no se hará esperar. Si saltan los jugadores deja sean éstos los que respondan al policía y omite la bronca de Schinkel. *"Mira, hijo de puta, aquí el único cabrón que hay eres tú, capullo. El único que demuestra ser un animal eres tú, capullo, que no sabes ni tan siquiera hacer tu trabajo, capullo, aunque sólo tengas que hacer una jodida llamada de teléfono. Posiblemente tus neuronas estén tan comidas por la cerveza que son incapaces de darse cuenta de que esa gente no sólo desea que les protejamos, sino que además nos lo piden a gritos. ¡Maldita sea!, jodido cabrón, prefiero proteger a esa gente que se deja la piel intentando sobrevivir a imbéciles como tú."*

Tanto si ha sido Schinkel como si han sido los personajes los que han hablado, el Jefe de Policía pedirá disculpas por lo que han tenido que oír y se retirará comentando que está terriblemente agotado.

"Necesito despejarme, mañana nos veremos".

19:15H. Fin de la jornada. Que hagan lo que deseen. Dormir puede ser ya un sueño. En los informativos la pegada de la noticia de la mañana, la espectacularidad de los sucesos eclipsa una noticia que, aunque podría vender, sólo haría perder el tirón de la mañana. Programas debates hablan de los sucesos de la mañana, imágenes de los jóvenes del Schillerinstitut bombardean constantemente la pantalla: limpios, espigados la mayor parte, bien vestidos, piel clara, ojos claros, pelo claro. La oscuridad de la indiferencia se cierne sobre la oscura inocencia de piel oscura de Hasim. Rumores en alguna cadena son silenciados con frases lapidarias: *"en su afán de no integrarse en nuestra cultura crean 'guetos' donde se impone la ley del más fuerte. Decir que la muerte de ese turco tiene que ver con el asesino es absurdo, cada dos por tres mueren turcos en Kreuzberg. Señores estamos hablando de un psicópata, no de un vulgar ajuste de cuentas. Posiblemente sea una simple maniobra de la familia para arrancar unos Marcos a alguna revista o a algún programa..."*

En una pequeña casa del barrio turco, lejos de los medios de comunicación, si a alguien le interesase, se podría ver una escena libre de los podridos intereses. Junto un cadáver, carne de su carne, una anciana turca llora desconsolada por un hijo mayor que traía a casa el dinero justo para comer, nadie la acompaña, únicamente la soledad del sonido de su corazón que

23 de febrero. Sábado

LA PERVERSIÓN DE LA INDIFERENCIA

lucha por romper el pecho de dolor.

Qué es aquello que provoca la corrupción de una mente aparentemente normal es algo que se escapa de la capacidad de cualquiera de nosotros. El sentido común, el básico respeto por la vida, los sentimientos, desaparecen dando paso a una brutal cadena de pensamientos y acciones dramáticamente inhumanas..., o quizá más humanas de lo que jamás desearíamos, fruto de una naturaleza confundida que ve sus inhibidores reventados por una sociedad paternalista que impide el desarrollo de una conciencia propia, la única verdaderamente sólida, y que alimenta la devoción a la superioridad estúpida y al goce propio a través únicamente del sufrimiento ajeno. Pensar sobre ello nos lleva a una inquietud extremadamente real.

Lo que si conocemos a ciencia cierta son las devastadoras consecuencias de la perversión de una conciencia. Tristemente la vida nos muestra con inquietante frecuencia multitud de ejemplos haciéndo-

nos vivir momentos de terror al comprobar la materialización de algunas de nuestras peores pesadillas. Los sueños se ven invadidos de escenas que, por vividas, no podemos borrar y sufrimos en ocasiones, arrastrados por una dolorosa (porque existe) paranoia colectiva, la absoluta desconfianza. El primitivo terror a las bestias, a lo desconocido, encuentra su perfecto reflejo en la sociedad de la igualdad y el bienestar en el terror a lo humano, a la bestia interior, organismo inteligente sediento de contemplación de dolor. Los velos de la realidad se empiezan a romper...

Por la terrible situación que van a vivir y por el hecho de volcarse plenamente en este terror de fuente tan próxima, esta última parte del Tercer Libro exige una delicadísima labor de dirección y justifica plenamente (aunque otras partes ya lo hayan hecho o lo harán) la nota que incluimos al principio y final del libro que hace referencia a una edad mínima de los





jugadores y sobre todo un nivel mínimo de madurez. En esta última parte tendrás que conseguir una atmósfera agobiante hasta el punto de que los jugadores tengan dificultad para respirar. Debes hacerles sentir el odio más visceral, la impotencia más absoluta, el miedo más profundo: aquel que nace de la realidad. Debes minar su aguante y hacerles sudar, sufrir con la contemplación de las escenas que su imaginación, guiada por tu voz, vaya creando; escenas que permanezcan el tiempo suficiente como para que no deseen volverlas a jugar jamás, que no deseen ni tan siquiera volverlas a recordar. Todo enseña; esperamos que ésta escena os lleve a ti y a tus jugadores a una profunda reflexión sobre el terrible menosprecio que sufren la vida humana, las relaciones entre los hombres, el amor y los objetivos comunes de bienestar de los individuos en esta excesivamente bien asentada sociedad, en esta peligrosamente bien asen-

tada sociedad...

Una mañana en la Alexanderplatz

El descanso ha sido absolutamente imposible y la mañana se convierte en un tormento con una mente inundada de imágenes dantescas, cuyo peso hace que cualquier movimiento de la cabeza venga acompañado de un movimiento lento y distorsionado de sentimientos, impresiones, angustias; sensación de que la cabeza al girarla permanece inmóvil siendo el mundo, el resto del mundo, el que se mueve ante los ojos con nuestro único esfuerzo. La omnipresencia de los agentes de la policía convierte la intimidad en un sueño, provocando que los personajes dejen pasar de la forma más absurda un tiempo por momentos agobiante. La absurda intención de los agentes, siempre en implacable uniforme de paisano, de pasar desapercibidos hace que su empeño en captar esa llama-

da imprevista, imposible, se haga insoportable. A través de las sedosas cortinas, un suave sol inunda la habitación, única nota agradable de una mañana por otra parte indeseable.

Lejos de la tensa habitación, en la Alexanderplatz se observa la metamorfosis de un espacio urbano. El recuerdo negro de la noche anterior queda borrado por la luminosidad del inmenso espacio. Paseando por la plaza, la mirada debe abrirse paso por entre alegres chiquillos que corren rebosantes de una alegría que a los personajes se les escapa de las manos; entre artistas callejeros que hartos de un sistema, de un amor, de un clima, de una esperanza frustrada, se lanzan a decir lo que son a la calle; de una pareja de ancianos que pasean, más unidos que nunca, en silencio porque ya no tienen nada que decirse; entre palomas, que dudando entre la desconfianza y la gula se arremolinan entorno a un joven que abstraído por la lectura ha dejado caer una bolsa de palomitas de maíz; entre los saltos del agua helada a los que un perro se ha atrevido a desafiar; entre las vidas de aquellos que, siendo ajenos a lo que pasa, pueden aún disfrutar de esta agradable mañana soleada de sábado sin tener que volver ni una sola vez la mirada atrás.

Podrán hacer lo que deseen durante esa mañana, aunque en el caso de que decidan no salir del hotel, la policía les obligará a ello (a una parte del grupo al menos) en su absurdo empeño en la ficción de una normalidad imposible, ininterpretable. Irán sin acompañamiento policial, no debe parecer nada anormal, un simple paseo *"Maldita sea, salgan de este hotel, vayan aunque sea a comprar unos malditos churros, pero no muestren debilidad frente a ese grandísimo hijo de puta. No puede vernos agotados..."*. De nuevo absurdo.

Aunque los personajes no se lleguen a enterar nunca de esta escena es importante que tú la conozcas. Ajeno a todo y a todos, un hombre, a salvo por la distancia y la muchedumbre de cualquier identificación, toma lenta y pausadamente una Coca-cola sentado placidamente en el borde de la fuente. Su mirada está clavada en la puerta del "Hotel Stadt Berlin", el de los jugadores, y sus ojos, inquietantes, parecen absorber la vida que observa inmóvil. Repentinamente, la visión de la entrada del hotel se ve interrumpida por un cuerpecillo de unos cuatro años. Una pequeña, embutida en un grueso abrigo verde que tan sólo deja asomar unos minúsculos piecitos, ofrece una chocolatina con la mano extendida y sonriendo con unos brillantes ojos marrones que asoman a través del escaso espacio que dejan la bufanda y el gorro de lana. El hombre le sonríe y rechaza cortésmente la chocolatina. Al instante una llamada pone en movimiento a la niña. Con los brazos extendidos en un abrazo a la vida que comienza a disfrutar, corre en un rápido aparecer y desaparecer de sus minúsculas botitas de agua hacia su padre. El hombre la sigue con la mirada y una vez que ha lle-



gado al padre cruza una sonrisa con aquél. Mientras la pareja se aleja hacia el paso elevado del U-Bahn, la sonrisa se borra en un gesto pétreo, indescifrable. La mirada les sigue hasta que un tren pasa cruzando el puente. Clavada en un vagón la mirada llega hasta la estación mientras el vagón desaparece tras las primeras placas de hormigón prefabricado, segundos para observar la másica construcción de la era comunista, el recorrido continúa siguiendo al tren hasta que una vez fuera de la estación pasa por el segundo paso elevado. El hombre ve bajo ese segundo paso elevado una cabina y los recuerdos, negros de noche, negros de naturaleza, hacen brotar nuevamente una sonrisa.

Despertando de su particular ensueño vuelve de nuevo su cabeza hacia el hotel a tiempo de ver como los jugadores que hayan decidido salir atraviesan la puerta recibiendo el saludo del portero. De un salto pasa de la casi total quietud al movimiento, se acerca a un muchacho y con tono amable pero a la vez cómplice le habla:

-Chaval, ¿quieres ganarte veinte marcos por no hacer nada?

-¡Nos ha jodido!, pues claro. Y...

-Dale este papel, sin mirarlo ich!, sin mirarlo, a aquellos tipos de allí y diles simplemente que...-y posa suavemente su dedo índice extendido sobre su boca- silencio. Toma tus veinte marcos y corre, ¡venga!, que te vigilo. -termina la frase con un guiño familiar y una cálida sonrisa.

En un primer vistazo atrás el muchacho vuelve a ver al misterioso hombre, para en un segundo perderle total y absolutamente de vista.

Volvemos al campo que los personajes pueden dominar.

Más alegremente de lo que desearan ninguno de los jugadores que hayan decidido bajar, el portero del hotel les abre la puerta y les da los buenos días. Como saliendo de un banco de niebla, la mente de los jugadores parece aclararse repentinamente al introducirse en la vida de la Alexanderplatz. Paseando por la acera comienzan, sin apenas darse cuenta de qué y de cómo, a disfrutar de la mañana, que se ha ganado a sus paseantes gracias a las caricias del suave sol invernal. Multitud de personajes se cruzan, son esquivados o son dejados atrás, agradables y desagradables, tristes o alegres, cada uno de ellos lleno de una vida que expresan, sentimiento contemporáneo de lo que es humanidad. Todo frente a sus ojos: hombres y mujeres que abandonaron el infierno comunista saltando a abrazar el capitalismo para chocar contra él y arrastrar el despojo de sí mismos por el nuevo y definitivo infierno; viejos capitalistas que observan la vida intentando encontrar aquello que les ha sido robado y que algunos de sus hermanos del otro lado aún poseen; vida.

Como si de un torpedo de color verde se tratase, un cuerpecillo, que apenas si superará la altura de las rodillas de los personajes, asalta su camino. Una alegre muchachilla de unos cuatro años con los brazos todavía extendidos en cruz y soltando las últimas notas de lo que ha sido una canción-delirio infantil de alegría queda paralizada ante las inmensas torres que





tiene frente a sí. Suavemente va recorriendo con unos preciosos y brillantes ojos marrones toda la altura de los personajes hasta que, encontrándose con los ojos de éstos, adorna su cara con una sonrisa inocente que se cuela a través de una bufanda descompuesta por la carrera. Viendo la terrible cara de amargura que sin percatarse lucen en conjunto los personajes, la pequeña frunce el ceño en un gesto que ella sabe gracioso. Su sonrisa vuelve a lucir al tiempo que con un rápido movimiento de uno de sus brazos apunta a los personajes con una chocolatina. Apresurado y nervio-

so, pero feliz, llega el padre. Sonríe a los personajes y les da los buenos días. Permanece unos instantes frente a los jugadores mientras restaura la bufanda y cala un grueso gorrito de lana hasta convertir la carita de la pequeña en una franja sonrosada entre la lana verde de la que surgen sus vivarachos ojos. Terminando su tarea, durante la cual no dudará en responder amablemente si le hablan, comenzará una tierna regañina que la niña se encargará de zanjar con un beso en la mejilla del entonces ruborizado padre. La alegre mañana despierta a los personajes de una

MIS QUERIDOS AMIGOS:

DEBO HACERLES NOTAR ANTES DE NADA EL TERRIBLE ESFUERZO QUE SUPONE PARA MI RESISTIR LA APRECIANTE TENTACIÓN DE CONTARLES LAS SENSACIONES QUE DE MI NACIERON EN LA EMOCIONANTE JORNADA DE AYER. SIN EMBARGO NO PUEDO HACER MÁS QUE DEJARLAS A UN LADO PARA COMUNICARLES AQUELLO QUE ESPERO ME SAQUE DE MI TRISTE MONOTONIA.

SIENTO QUE MIS LLAMADAS SUENAN VACÍAS CON EL ÚNICO CAMINO DE MI VOZ. ASÍ HE DECIDIDO QUE PARA OBTENER UN MAYOR DRAMATISMO ACOMPAÑARE A MIS PALABRAS CON ALGUN QUE OTRO TONO.

UNA ESPECIAL SENSACIÓN ME INUNDÓ CON MI AMIGO HASIM Y EN EL INSTITUTO, DE MODO QUE QUIZA EXPLORE CON PROFUNDIDAD ESA VIA. COMPRENDAN QUE UN ARTISTA DEBE ESTAR SIEMPRE EN BUSCA DE NUEVOS CAMINOS. ESTA NOCHE CON MI LLAMADA LES HARE SABER LA NATURALEZA DE MI NUEVA MUSA.

SEPAN QUE AUNQUE AUMENTA LA EMOCIÓN, NO ME AGRADA EN EXCESO LA PRESENCIA DE SUS "AMIGOS" ASÍ QUE UTILIZO ESTE MEDIO PARA QUE PUEDA EMPEZAR EL JUEGO SIN SUS MOLESTAS INTERRUPTIONES. SI NO SIGUEN MIS INSTRUCCIONES SIMPLEMENTE NO HABRÁ JUEGO.... SOLO HABRÁ PREMIO.

ESTA NOCHE RECIBIRÁN UNA LLAMADA AL HOTEL EXACTAMENTE A LA HORA ESTIPULADA (19:00H). LA LLAMADA TENDRÁ POR FIN UNA SEGUNDA VOZ. GRACIAS A LA COLABORACIÓN CON LA COMPAÑIA TELEFÓNICA, IMAGINO QUE PRONTO SE LO DIRÁN, LA LLAMADA SERÁ LOCALIZADA Y RÁPIDAMENTE LA POLICIA SE MOVILIZARÁ PARA ATRAPARME. EVIDENTEMENTE YO NO ESTARE ALLÍ, ESTARE PREPARADO PARA, A LAS 20:15H, REALIZAR UNA LLAMADA QUE SOLO USTEDES RECIBIRÁN. LA POLICIA LES PEDIRÁ QUE LES ACOMPAÑEN TODOS EXCEPTO AQUEL QUE ESTÉ HABLANDO CONMIGO, ASÍ LO HARÁN PARA NO DESPERTAR SOSPECHAS. ESTE INTERLOCUTOR SE ENCARGARÁ DE ATENDER A LA SEGUNDA LLAMADA. REÚNANSE LUEGO COMO QUIERAN. SABEN QUE PUEDO ENTERARME DE CUALQUIER MANIOBRA EXTRAÑA, CUALQUIERA, DE MODO QUE NO SEAN ESTÚPIDOS Y NO HAGAN TRAMPAS EN EL JUEGO.

LA PENA POR HACER TRAMPAS EN MI JUEGO ES QUE SIN MÁS YO GANO EL PREMIO...

LA LLAMADA SE RECIBIRÁ EN LA CABINA DE TELÉFONO SITUADA EN EL INTERIOR DEL BIERHIMMEL, UN PUB, EN LA ORANIENSTRASSE 183, KB.

ES REALMENTE ENTRETENIDO SABER QUE TE PERSIGUEN CUANDO QUIERES MATAR A ALGUIEN, PERO TAMBIÉN, AUNQUE MENOS, ES MATAR A SOLAS. SI HACERIS ALGO FUERA DE LO QUE ESTRUCTAMENTE HEMOS... HE ESTIPULADO, NO HABRÁ RODEOS...

PATT LEVI HATHAN





pesadilla oscura de la que a pesar de todo no se lo gran olvidar.

Tan rápidamente como apareció la niña del abrigo verde, un muchacho de unos quince años se interpondrá en el camino de los personajes que hayan bajado.

-Esto es para vds.- y con cierta sorna- ¡ah! y...- como un autómatas repite exactamente los movimientos del remitente- silencio...

Haciéndose envolver en un halo de misterio pasa la nota a los personajes. (Ver página anterior).

En principio el muchacho tendrá ganas de hablar por lo insólito de su fugaz trabajo (por supuesto no mencionará el dinero), pero como podrás imaginar no tiene ni idea de quién es el hombre de la nota y solo podrá hacer una descripción superficial de su rostro. Si los personajes se ponen excesivamente inquisidores, el chico optará por una espontánea, veloz e imparable huida.

Una vez que los personajes que hayan bajado vuelvan a la habitación una molesta cascada de preguntas referentes al encuentro caerá sobre ellos. Sólo una tirada superada de Actuar o CAR penalizada, bonifica una buena historietas, conseguirá que la policía no sospeche nada. Llegados al hotel recibirán la petición de Schinkel de que no abandonen en ningún momento la habitación.

El salón de té

Durante el día tendrán demasiadas cosas en las que pensar como para fijarse en la sucia manipulación que sigue sufriendo el caso por los medios de comunicación. Quizá un leve golpe de efecto en una televisión que habla sola (el comisario Klaus Wagner lamentando la muerte de un joven turco que tras confirmarse la identidad de su asesino ha conseguido una muerte vendible, un joven turco que si no hubiera muerto así, habría pasado tan desapercibido como los otros tantos que mueren en la oscuridad y en el silencio de sus calles de noche perpetua).

Alrededor de las 2:00h les será servida en la misma habitación una jugosa comida. Será un buen momento para reponer esas fuerzas cada vez más escasas si sus nervios y la no excesivamente agradable compañía lo permiten. El ambiente es inexplicablemente tenso (una tirada de EGO les hará ver que es por el nuevo sistema de detección que Patt ya conoce) y la molesta presencia policial no deja de hacerse notar: un joven policía va discretamente a mirar por la ventana y tropieza con un sillón; un robusto agente pierde la noción de tiempo y espacio quedándose embelesado en la degustación visual del codillo que les ha sido servido a los personajes; una reacción desproporcionada a la llamada a la puerta de un joven del servicio de limpieza; Pierre Ledoux tampoco está

hoy... (di esto sólo si lo preguntan).

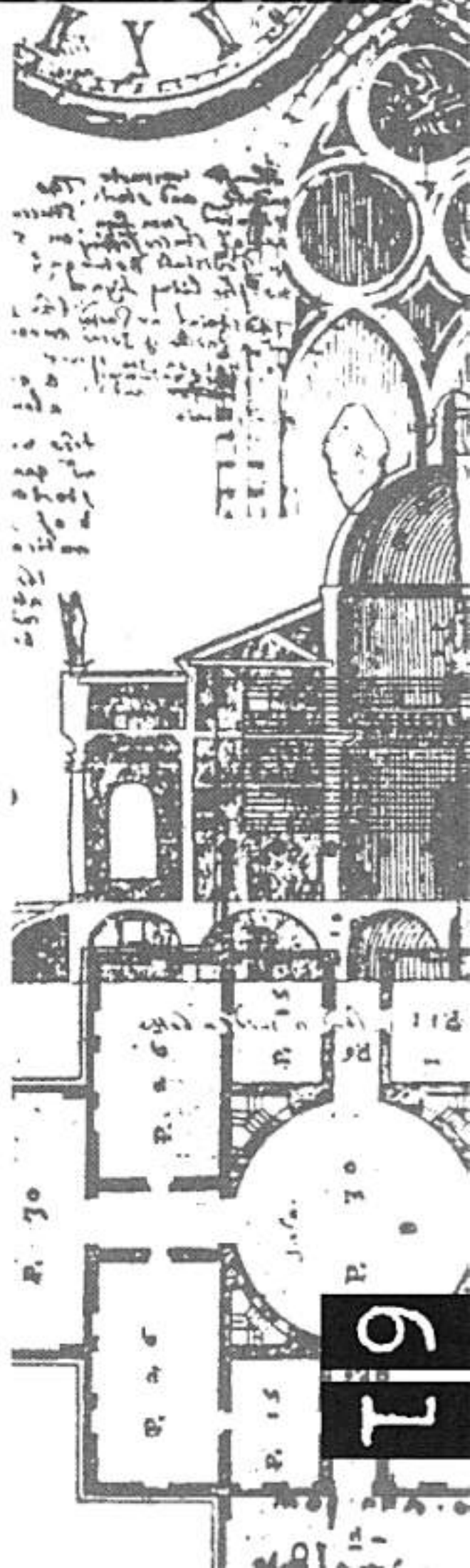
Por fin, algo más tarde, un agente de paisano les invitará de parte del comisario Schinkel a tomar el café dándoles el tiempo justo para recoger los abrigos. No les harán falta. Por los lujosos pasillos del "Stadt Berlin Hotel" serán conducidos hasta la zona de servicio y llevados en uno de los grandes ascensores a los sótanos.

El ascensor termina su descenso en la planta de "sala de máquinas". Un calor agobiante inunda el ascensor con la apertura de las puertas. Penetran en la pequeña sala-vestíbulo del corazón del hotel. Una nube de vapor de agua les impregna de una fina capa de rocío abochornante cuando las enormes hojas de la doble puerta se abren y les dejan entrever a través de una niebla blanquecina una enorme sala hipóstila que organiza entre sus vastos pilares toda la impresionante maquinaria que da vida al hotel. Esquivando las enormes tuberías son conducidos por el policía al "salón de té". El trayecto parece concluir cuando el agente se detiene ante una puerta metálica y llama discretamente (en letras adhesivas se lee TELEFONISCH AUTOMATISCHKONTROLLE, extraño nombre para un café). La puerta se abre y de forma ridículamente rápida los personajes son introducidos al interior.

Dentro, una bombilla de luz cansada se ve obligada, tras años de inactividad, a iluminar una habitación excesivamente grande para sus posibilidades. En apenas cinco metros de pared, se organizan en claro contraste con el viejo enlucido de yeso un moderno panel de control de líneas telefónicas. El delirio visual de luces de varios colores podría hacer que la mente se perdiese en las múltiples situaciones que han provocado esas mil llamadas coordinadas. Una voz dura apresa la atención.

Dos hombres les esperan bajo la solitaria bombilla recordando una escena olvidada de la guerra fría. Son el comisario Schinkel y Frederick van de Velde: ingeniero de telecomunicaciones de la Deutsche Telekom, gafas de montura metálica, mirada fugaz, frente amplia sin apenas pliegues, pelo cano al "uno", unos cuarenta y cinco años, un perfecto afeitado que acentúa más su afilada mandíbula, vestido con mono azul impecable con botas robustas. El sargento Schinkel será tan agradable como siempre. Irá al grano sin pararse en saludos efusivos ni en presentaciones.

Les informará de su zarpazo final al grandísimo hijo





de puta "le vamos a hacer comerse la mierda"; de que con la colaboración de la Deutsche Telekom (empresa estatal rival en capital del Deutsche Bank, sin problemas para colaborar con la policía) se ha instalado en el hotel un sistema capaz de detectar el lugar desde el cual se realiza una llamada al hotel en menos tiempo del empleado normalmente. Les pedirá entonces que pasen a la habitación adyacente. La puerta que da paso a esta habitación estaba camuflada por el negro de la pared y de la sombra y ahora aparece como por magia delante de ellos. La nueva sala recuerda un oasis. Frente al ambiente de salas anteriores destaca la limpieza de ésta, su iluminación y la alta tecnología que en ella se despliega: grandes pantallas de gráficos, planos informatizados de Berlín, un grupo de seis técnicos pululando frente a terminales de un gran ordenador situado en el centro de la sala conectado con la operadora automática... la imagen trasnochada de la guerra fría de la sala anterior se sustituye por la guerra informática. Schinkel dará la palabra, al llegar a los detalles técnicos, al señor van de Velde que se presentará. El plan trazado por el comisario Schinkel se basa en la posibilidad de una detección más rápida de la llamada gracias al hecho de que las llamadas del psicópata se realizan siempre a través de cabinas telefónicas (interrupción de Schinkel: *"el grandísimo hijo de puta va a comerse su propia mierda"*). El buffet de control de las cabinas telefónicas de Berlín es muchísimo más reducido que el de todo el conjunto de abonados de la ciudad, lo que permite detectar la llamada en aproximadamente la mitad de tiempo gracias a una conexión directa con aquél. De que todo esto ocurra se encargarán el ingeniero y sus técnicos y, por supuesto, Patt Leví Hathan si sigue empleando la red de cabinas telefónicas de Berlín. El grandísimo hijo de puta, creyendo tener tiempo suficiente, será localizado y detenido. Schinkel no tendrá reparos en decir que en el caso de tener un rehén, el objetivo seguirá siendo atrapar al grandísimo hijo de puta, sin importar el destino del inocente, *"y no tengo que darles explicaciones, pero si algo tienen que decir les aconsejo que dejen el caso. Este jodido mundo no es color de rosa, es color marrón de mierda..., ¡coño! no ven que o le jodemos o nos jode"* (realmente no es así, tirada de EGO).

Por los sucesivos encuentros que los personajes han tenido con el grandísimo hijo de puta Schinkel volverá a comentarles la necesidad de que

le acompañen pese a lo desagradable que personalmente le resulta su presencia (se han convertido estas palabras en una especie de costumbre aunque de sobra les haya admitido y digamos que, después de lo pasado juntos, les necesita). Mientras esperen la llamada deberán permanecer en la habitación, preparados para la rápida salida. Recalcará lo de preparados hasta la exasperación en su perpetua adoración de las normas sin lugar para la improvisación. Pedirá que el personaje que vaya a hablar permanezca al teléfono todo lo que sea necesario, exigiendo al resto que le acompañen en su caza. En la puerta del hotel esperarán dos vehículos preparados (Schinkel repartirá ahora al grupo en los dos coches si son necesarios por el número). El trayecto hacia los coches será despejado en el momento de la recepción de la llamada. Una vez en ellos, deberán correr por las calles de Berlín sin apoyarse en las sirenas para no alarmar en su llegada a el grandísimo hijo de puta. Dispondrán, si todo transcurre con normalidad en la conversación telefónica, de unos dos minutos para que algún destacamento policial llegue a la cabina. Si alguno de los jugadores es un experto conductor, déjale conducir cuando llegue el momento. Añade a la persecución todo tipo de alicientes: coches lentos, gente cruzando la calle, etc.

La reunión seguirá hasta que Schinkel considere que los jugadores se han enterado del plan, que no dudará en repetir una y otra vez aunque los jugadores lo hayan entendido a la primera. Recalcará la necesidad de una rápida identificación del grandísimo hijo de puta y que si no fuera por ello "hace tiempo que les hubiera mandado a la mierda". Si despertaron sospechas con el encuentro con el muchacho les repetirá la obligación de ponerle al corriente de cualquier situación anormal. Una vez "tomado el café" los personajes son conducidos de vuelta a su habitación por el mismo agente que les trajo. Acompañados de un par de agentes, esperarán sin salir de la habitación hasta las 20:00h horas en que sonará el teléfono, queda por pensar como se librarán del comisario para reunirse de nuevo en el Bierhimmel.

Consejos para una escena especial

Este que te proponemos es uno de los múltiples sistemas que se pueden utilizar para dirigir la escena final de este módulo. Esto no quiere decir que sea el único. Si crees que por la forma de jugar de tu grupo es más conveniente utilizar otro sistema no dudes en hacerlo.

El problema y máximo aliciente de esta escena es la división del grupo de personajes. A partir de la separación empieza un juego con ellos de filtración de lo que saben y de lo que no saben. Para desarrollar esta





escena consideramos que los jugadores que van a jugar esta partida pueden diferenciar perfectamente entre lo que saben sus personajes y lo que saben ellos.

Toda separación de un grupo de jugadores (que no de personajes) conlleva principalmente una gran ventaja y un gran inconveniente. La gran ventaja es mantener el suspense al no saber que es lo que pasa con el resto del grupo. El gran inconveniente es que la partida pierde ritmo si comienza el peregrinar de unos hacia otra habitación y no llega el lento retorno de los que se fueron. Esta escena tiene algo peculiar y es que no importa que los jugadores sepan lo que pasa en un lado o en otro. El que lo sepan, conseguirá que la tensión aumente hasta límites insospechados pero sin que se rompa la emoción. Esto se consigue porque lo realmente importante es el tiempo en que unos y otros se mueven y sobre todo el momento en que se vuelven a encontrar, que determinará si el personaje que se ha quedado solo sobrevive o no. Así daremos aún más emoción a la escena que en el caso en el que separáramos a los jugadores, ahorrándonos además los parones en el ritmo producidos por el desplazamiento de los jugadores. Es muy interesante para conseguir mayor tensión que un jugador sepa más cosas que su personaje, lo que le incita a ir más aprisa, a sentir más cerca el abismo...

A partir del momento de la separación el truco está, simplemente, en desarrollar la escena en el orden en el que te indicamos, cambiando de protagonistas. Haz esto sin obligar en ningún momento a salir de la sala, cargada con un agobiante ambiente, a ninguno de los jugadores. La escena final -escrita- acaba con la muerte de uno de los personajes. Este no debe ser en teoría el final. Sólo ocurrirá esto si los personajes lo hacen todo realmente mal. Según tu criterio, en el que confiamos, premia la rapidez de reflejos, la habilidad de tus personajes con una intervención más temprana. Esperamos que lo consigan. El infierno comienza...

19:00H. Suena el teléfono.

En el caso de que los personajes adviertan a Schinkel de la existencia de la nota de forma confidencial (no habría problema en que lo hiciesen al descubierto, Schinkel ha retirado la placa a Ledoux, aunque no hablará de esta destitución, a menos que los personajes insistan en el tema), todo deberá seguir el curso impuesto por el grandísimo hijo de puta. Para proteger al personaje que se queda solo, Schinkel enviará a dos agentes de paisano a los que Patrice eliminará cuando arrastre al personaje hacia su coche fuera del local. Dos tiros limpios por sorpresa. Los cadáveres permanecerán tirados en la parte trasera del Bierhimmel hasta que los descubran los personajes o momentos después de ser localizada una muchacha a la que disparará por el simple hecho de estar en un servicio. Rompiendo el duro ambiente que por la espera se

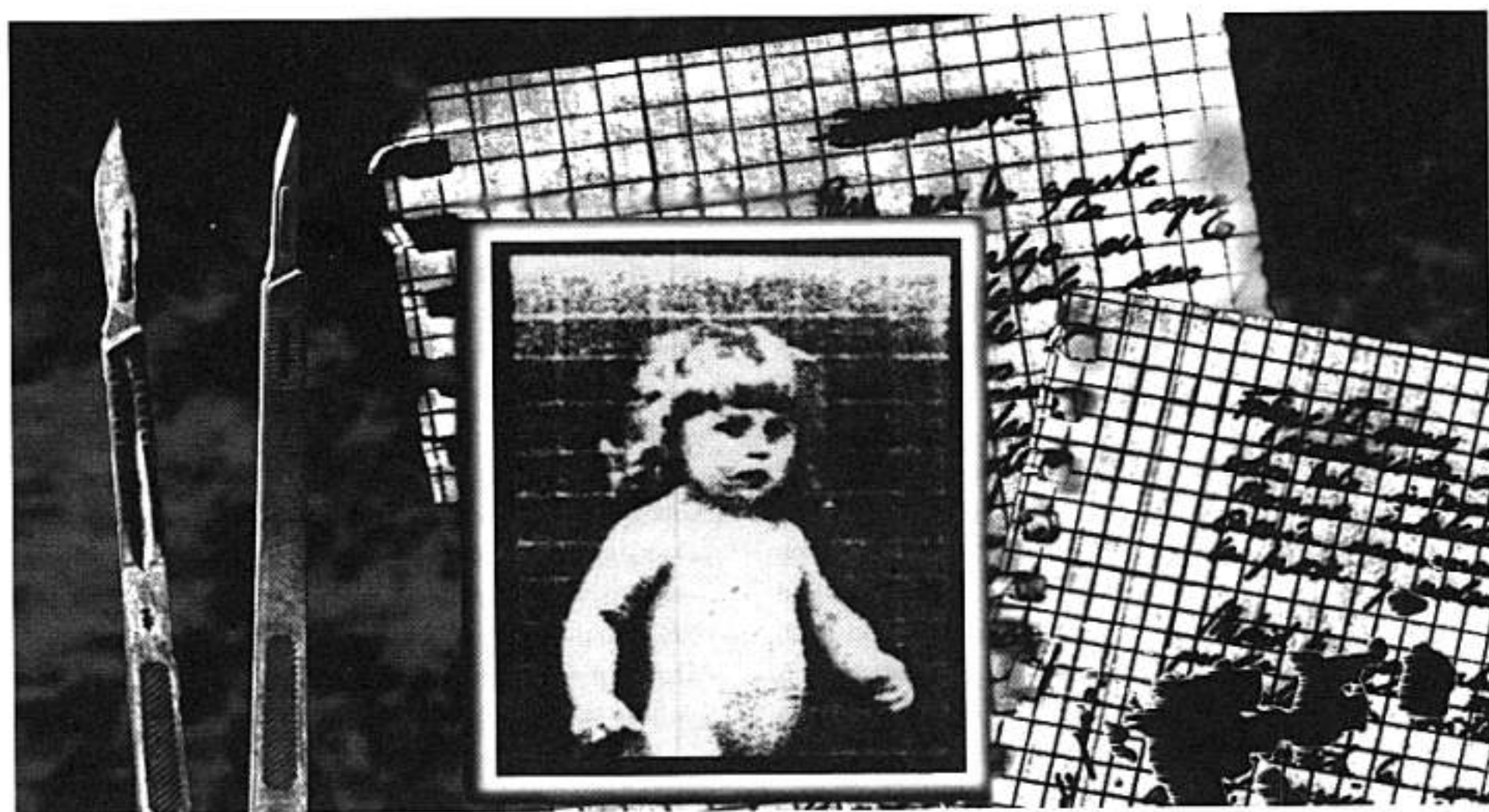
hacía ya insufrible, el teléfono suena. Se trata de un discreto sonido electrónico sustituyendo al viejo timbre que hubiera representado más fielmente la magnitud de la llamada, son las 19:00h. Se descuelga el auricular, unas décimas de segundo de silencio roto por los sonidos internos de la conexión con una cabina telefónica. Un angustiado grito infantil como sonido de fondo abre la comunicación, segundos para sufrir el joven lamento.

-¡Escúchenme atentamente, y por favor mucho silencio!, hoy no quiero oírles, sólo hablaré yo- la voz conocida suena autoritaria y parece ignorar la presencia del interlocutor- han pasado tantas cosas que no sé por dónde empezar... bueno sí, ante todo buenas noches.- se interrumpe un segundo quizá para ordenar un discurso cuyo esquema incluye esta pausa, quizá para crispar aún más los nervios con el llanto de la voz infantil, sonido que a pesar de ser segundo plano, está en primer término por lo crudo.

-Hoy he paseado junto a su hotel disfrutando del gran ambiente que reinaba. Gente dejándose llevar, animales sin conocimiento de sí mismos, sin deseos propios, sin el deseo siquiera de no hacer nada y pasear, seres vacíos, auténticas vacas. ¡Cómo son los hombres!, les dan un poco de calor y saltan instintivamente a reunirse como ganado. Realmente lamentable, lamentable...-segundos para saborear el intuido rechazo, odio a sus palabras- pero bueno, al menos me he reído muchísimo sintiéndome carnicero de este matadero de carne sobrevalorada.- Una nueva pausa, quizá para ver algo, con o sin sus ojos- Pero, ahora que me doy cuenta, ¡qué descortés! no les he hablado de mi acompañante, mi preciosa niña. Cuchi-cuchi, di algo a los señores... ¡hola!, di hola.- en el silencio que deja para la niña se rellena con el continuo y exasperante lamento de la niña.- Está asustada, mi pobre ternera está asustada. ¿Quieres ir con papá?, ¿quieres?... ¡oh!, pero no puede ser, papá está lejos. Ahora debes ser buena y querer a tito Patt, pero si quieres seguir llorando, sigue. Sabes que a tito Patt le gusta oírte. ¡Ah!, no se nos olvide llamar a mamita, tenemos que avisarla de que papito ya no llegará a casita. ¡No!, mejor le diremos simplemente que se entretuvo en el metro, ya sabes como es mamita y lo que se preocupa. Si, mejor le diremos que se ha entretenido. Porque al fin y al cabo ya se encargarán nuestros amiguitos del teléfono de decirle que vaya a reconocer lo que una vez fue su amorcito...

Repentinamente la puerta se abrirá rápida pero en increíble silencio. Un agente les hará todo tipo de señas,





aunque el mensaje es obvio. Se inicia una carrera hacia el infierno. En escasos segundos se encuentran en el interior de los coches. Las sirenas permanecerán en la guantera y no podrán contar con su ayuda para ganar tiempo, sólo podrán contar con la destreza de los conductores desenvolviéndose por las calles de Berlín (recuerda que si lo desean y son expertos conductores -para Schinkel experto es Conducir Vehículos por encima de 12- podrán conducir ellos).

Los personajes que no se encuentren en el coche donde viaja Schinkel recibirán únicamente noticias fraccionadas y en ocasiones inaudibles a través de la radio del coche. Algo parece claro, la llamada se detectó mucho antes de lo previsto y el objetivo está muy, muy cerca. Dentro del despliegue de coches patrulla, red para ahogar al grandísimo hijo de puta, ellos son los que están más cerca. La aparentemente descerebrada carrera de dos coches camuflados de externa normalidad por el Unter den Linden ante la pasiva mirada de los coches patrulla hacia la Puerta de Brandeburgo. Parece confirmar que la llamada se realizó desde un punto del Tiergarten, una cabina en mitad de un inmenso parque.

Los personajes que vayan a acompañar al comisario Arthur Schinkel serán recibidos con unas secas palabras que no pueden ocultar el absoluto estado de excitación. Durante todo el trayecto y en cualquier momento de silencio, el comisario parecerá enajenado y repetirá una y otra vez: "te tenemos, te tenemos grandísimo hijo de puta". Entre gritos al aparato de radio y entre una maraña de pensamientos en voz alta, el comisario comunicará con no poca dificultad que la llamada ha sido localizada, gracias a varios golpes de suerte, en un tiempo récord y que "el grandísimo hijo de puta está cogido por los 'güevos'". La última cabina desde la que según Schinkel

el grandísimo hijo de puta hablará se encuentra a apenas unos cientos de metros más allá de la Puerta de Brandeburgo, en una cabina del Tiergarten, a un paso del monumento a Goethe. La velocidad convierte la carrera en una locura de luces, coches, gente anónima observable sólo como conjunto por la inmediata sucesión de unos y otros, postes, líneas, asfalto. Dejan atrás la puerta de Brandeburgo, sin tiempo apenas para verla en su decadentemente neoclásica majestuosidad, arrancada de las tinieblas por potentes focos escondidos a su alrededor. Penetran en el Tiergarten, inmensa laguna verde en el centro de Berlín. La carrera sigue, ahora a oscuras, locura de sombras de formas orgánicas y cambiantes a la luz de los focos de los coches, árboles, arbustos, una pareja sorprendida en la intimidad de sus juegos amorosos. La Ebertstrasse les conduce por el Tiergarten hacia un destino que por la euforia de Schinkel llegarán a creer definitivo, consigue que sueñen con sorprenderle al menos en su huida. Llegan por fin. Un camino de tierra se introduce iluminado por la débil luz de una sucesión de antiguos faroles hasta una placita solitaria en la que destaca a un lado una cabina, a pesar de la publicidad que cubre los cristales se ve que hay alguien dentro.

Dos agentes saldrán disparados del coche revolver en mano. Silenciosos, pero a toda velocidad, llegarán hasta la cabina. Los personajes pueden seguirle junto con Schinkel a cierta distancia (aunque si son muy rápidos deja que sean ellos los que realicen el descubrimiento). Llegados a la cabina, uno de ellos, apoyando la espalda en uno de los lados de la cabina, empujará la puerta con su brazo mientras el otro con las rodillas semiflexionadas apuntará al interior. Un grito romperá el silencio del Tiergarten: "¡La cagaste hijo puta!..." La voz se ahogará, la cara roja de excitación pasará al gris nacido de



la ausencia de ganas de vida, los ojos deseosos de matar lo que las balas no pueden matar se apagarán de muerte. Por fin, las rodillas semiflexionadas, abandonadas de fuerza, harán caer sobre ellas al policía, al hombre. Con el revólver inerte entre los dedos, inútil, el hombre vestido de policía llevará sus manos a la cara y cubrirá sus ojos para intentar no ver una escena que jamás desearía haber visto y que jamás dejará de ver. Llorar, gritar, el cerebro revienta y no encuentra respuesta. Sentada en la repisa de la cabina una niña de unos cuatro años embutida en un abrigo verde deja asomar entre su gorrito y su bufanda de lana unos ojos entrecerrados de agonía, no llora, apenas hay aire para respirar. Los bracitos del abrigo pierden su color verde que se oscurece al llegar a su final donde unos muñones ensangrentados ocupan el lugar de unas manos arrancadas por la brutalidad de la locura. En el final de sus falditas dos piernecitas inacabadas aún pierden la sangre que debía iluminar unas mejillas, deseo de muerte y gritos ahogados de rabia... Una pequeña nota junto a un casete que aún funciona, aunque en silencio, y junto al auricular descolgado del teléfono reza:

A VECES LA VIDA ES MAS DIVERTIDA
QUE LA SIMPLE MUERTE.

Patt Leví Hathan

Lucha por que no les abandone la cordura.
Modificador +5 a la tirada de EGO.

19:15h. La segunda llamada. (Personaje separado).

El monólogo ha continuado en el mismo tono repulsivo hasta que llegado un momento el silencio deja como sonido único el terrible respirar entrecortado, el ahogado sollozo, de una niña. Por debajo, un leve sonido aparece sin identificación clara, un suave rumor (tirada de Escuchar que con un resultado Muy Bueno indicará que se trata de un radiocassette, sino, Aceptable: un aparato electrónico, Bueno: un motor eléctrico, etc.). La comunicación se corta precedida de un suave pitido. La suerte está echada. La mirada se cruza con la de un joven agente, aún en los oídos el sonido entrecortado del teléfono.

Si las excusas que dieron por la mañana tras recibir la nota fueron buenas, una tirada de CAR (mod. -5) o actuar (mod. -10) con un argumento más o menos convincente bastará para que el agente le deje en paz (está cansado, va a la cafetería a tomar algo, sale a la Alexanderplatz a dar una vuelta...). Si la historia de por la mañana no fue demasiado creíble no habrá modificador si la tirada es de CAR o este será sólo de -5

si se utiliza la habilidad de Actuar. De cualquier forma, aunque supere la tirada, el agente, sin que le vea le seguirá. Si no supera la tirada quizá deban llegar a las manos. Muy importante: no deben hacer demasiado daño al policía.

Una vez en la Alexanderplatz el frío de la noche se mezcla con el frío del miedo. A toda prisa, por si alguien le ve (que le están viendo), comenzará su viaje al horror. Interrogantes inundan la cabeza mientras las farolas de la Karl-Liebknechtstrasse se suceden rítmicamente. El doble paso sobre el río Spree, sobre la isla que forma, carece de la belleza que en cualquier otra situación podría tener. Calles y más calles y por fin la Oranienstrasse. Viernes noches: parejas, pandillas, solitarios, vagabundos. Número 183. En un cartel iluminado: Bierhimmel. Gritos, ilusiones etílicas al aire frío de Berlín, llenan esa parcela de la inmensa Oranienstrasse. Un milagroso aparcamiento en batería en una acera infestada de automóviles. Bajar del coche. Calambres en las piernas. Nervios de punta. Miradas a todos los rincones. Distorsión de sonidos por la emoción contenida, reventada por dentro. Cruzar como alma llevada por el diablo la calle. Coches que parece que devoran. Son las 20:14h. Se acerca a la puerta, ¿o es la puerta la que se acerca a él?. El frío ya no se nota. Atravesar la puerta. Un empujón. Otro. No se sienten. Buscar, el cerebro no puede hacer más. Local inmenso, lleno. Empujón, un vaso se derrama. Unos gritos. No se sienten. Tropezar con una silla que no se ve. Una nube lo invade todo. Olor a mil sustancias exóticas que salen en finos hilos de cientos de fumables para reunirse un poco más arriba en una niebla por momentos impenetrable. No se siente. Música golpeando los oídos y al fondo la señal de unos servicios. Puede estar allí ...

Empujón. Seguir adelante. Apartar a una pareja que hace el amor apoyada en una columna sujetando aún en las manos un cubata. Pasar por una discusión





a gritos. Corazones anónimos que se rompen. Una vuelta y aparece un espacio pequeño aislado del resto del local por una puerta inexistente, hace tiempo arrancada. A un lado, la salida de un servicio que no es más que una taza del water escondida tras una puerta. Una muchacha entra. La puerta se cierra. En el otro lado, una cabina. Acercar la cabeza a la cabina para poder oír. Son las 20:15h. Nada suena, acercar más la cabeza.

Cambia aquí la escena sin avisar y así siempre.

Trágate esta jodida placa hijo de puta. (Grupo)

Como siempre, si los personajes toman la iniciativa, deja que sean ellos los que hagan lo que indicamos que Schinkel hace. Pero no les des pie a ello, hay que tener mucha sangre fría para reaccionar como Schinkel lo hace.

Rápidamente, como sólo alguien que tiene el suficiente corazón como para parar las lágrimas hasta cumplida la necesidad, Schinkel se arrojará a la cabina entre agentes con miradas perdidas, de ojos brillantes y muertos, de manos caídas a los lados, de rodillas clavadas en el suelo, y sacará en el calor de sus brazos generosos a la niña, cuidándola, mimándola como sólo un alma que sabe lo que es sufrir lo puede hacer. Con lágrimas derramándose por sus mejillas pero sin vacilar un sólo instante, como el que sabe que los lamentos se lloran más si dejan escapar a la esperanza, se abalanzará con la pequeña dulcemente abrigada en su gabardina a uno de los coches. *"¡Por favor, conduzca alguno de ustedes, esta niña se está muriendo!!"*. Si alguno de los personajes ha tenido el suficiente estómago como para pensar, encontrará los miembros de la pequeña a unos metros de la cabina.

En la parte de atrás del coche y al tiempo que indica la dirección del hospital más próximo, la Hausvogtei Klinikum, dejándose ayudar por los personajes si es necesario, comenzará a aplicar torniquetes a las extremidades de la niña para impedir que la sangre que a duras penas permite sobrevivir a la niña se escape (tirada de Primeros Auxilios, según su resultado se recuperará mejor o peor la niña si se preocupan por ella en un futuro). Ambas almas, niña y policía, se unen en una mirada de unos ojos que sin fuerzas para protestar contemplan a otros ojos que infinitamente tristes pero llenos de calor no quieren perder su mirada pensando en que si dejan de verse ya sólo habrá sombras en los pequeños ojos. Estrechando a la niña contra su pecho no dejará de susurrarla y acariciar su pelo mientras intercambia miradas indescifrables con los personajes. Ayudados por la sirena que Schinkel ha ordenado sacar, la llegada al hospital será rápida pero dolorosa y angustiada. Detenido el coche, Schinkel saltará exigiendo a gritos, si están indecisos,

la colaboración de los personajes. Si han pensado en avisar, la llegada una camilla les estará esperando, sino, arropado por los personajes, Schinkel atravesará las puertas automáticas de cristal para cruzar como un rayo (dejando la burocracia en manos de los personajes) la fría sala blanca donde unas manchas que deben ser personas miran atónitas lo que no pueden creer. Acompañados inmediatamente por dos enfermeros, Schinkel y los personajes que aún estén con él serán conducidos a un quirófano donde serán frenados. Un cirujano, embutido en su bata blanca y con un rostro impersonal por la mascarilla que cubre su boca y nariz, ordenará a un enfermero que lleve a la niña al interior del quirófano para dirigirse luego al grupo de Schinkel y los personajes y decirles *"gracias, ahora sólo pueden esperar..."*. Media vuelta para acompañar al enfermero. Apoyada la cabecita en los hombros del enfermero: una última mirada apagada, triste y llena de cariño. Los párpados caen. Dos puertas blancas se cierran. Silencio.

Paralizados, oyen el sonido de sus corazones. Sonido también de respiraciones, como la que desaparecerían para la niña.

En completo silencio, manchado por la sangre de la pequeña Schinkel comenzará a andar hacia la salida. Por los blancos pasillos el ritmo de sucesión de luces de fluorescentes aumentará al tiempo que aumenta el ritmo de los pasos del jefe de policía. Lo que empezará como una fuerte respiración se transformará rápidamente en auténticos alaridos, excesivo dolor contenido, demasiada rabia rompiendo los dientes. Los gritos son ya alaridos cuando, antes de llegar a la sala de urgencias que antes atravesaron, Schinkel llevado por lo más primario, más sincero, más básico de su ser comienza a descargar su dolorosa impotencia contra la pared de cerámica blanca del pasillo, contra sí mismo. Una y otra vez, al ritmo de sus gritos su puño golpea, rompiendo con el arrebato de una gran fuerza liberada alguno de sus baldosines, el muro donde el blanco immaculado contrasta con manchas de intenso carmín de sus nudillos. Contenido o ayudado por los personajes se calmará para repentinamente iniciar una nueva carrera hacia los coches gritando *"¡que se jodan!, ¡a la mierda todo!. Rápido, acompañenme, imétanse en los coches!..."*. Saltará al volante de uno de los coches para a todo velocidad dirigirse a un indeterminado lugar sin dejar de mascullar *"a la mierda todo, a la mierda todo"*.

Poco a poco el lugar al que se dirigen queda más y más claro. Camino recorrido siguiendo el rastro de una tarjeta plástica. Efectivamente al cabo de unos diez minutos llegan a las oficinas de la Deutsch-Schutz. Una Uzi Pistol, ilegal, aparece como por arte de magia en manos de Schinkel. El conserje que en un día les saludó atentamente les pide que no suban (pobre empleado sin oportunidad ni ganas de luchar contra su dominador). De un empujón



Schinkel le apartará con un "paso a la puñetera autoridad". En los modernos ascensores llegarán a la planta diecinueve, ocupada en su totalidad junto con las dos inferiores y una superior por la Deutsch-Schutz, al servicio permanente de atención al cliente. El mismo Sr. Meyer les espera avisado por el conserje. Las ordenes que ha recibido son estrictas: impedir a toda costa que accedan a esa lista. Es evidente que su cara no mantiene el mismo gesto de tranquilidad que tuvo en la visita anterior.

-Y bien Sr. Schinkel, ¿haciendo de las suyas? Sacando su placa del bolsillo y manteniendo el tono normal de voz.- Jefe de Policía Arthur Schinkel. Entrégume la lista de clientes berlineses que utilizan el Deutsch-Schutz Goldsystem.

-¿Trae consigo la orden judicial pertinente?

Tres guardias de seguridad aparecerán pero permanecerán quietos al ser el comisario de policía el que habla.

-Entrégume la lista.

-¿Trae consigo la orden judicial pertinente?

Explosión, las venas se inflaman, un puño a la mesa *-Maldito lamebolígrafos, dame esa jodida lista.*

Tranquila reacción del que cree tener el control, levantándose y hablando cara a cara a escasos centímetros. *- Maldito comunista de las narices, métase su orgullo por donde le quepa y acepte quién es aquí el que manda. Cállese, ponga bien al aire el trasero para que se lo perforen, y váyase si no quiere perder antes de tiempo esa plaquita...*

Imágenes, imágenes. Una mujer que llora con él la muerte de su marido. Un chico turco olvidado por los que niegan la lista. Una niña mutilada sin poder hacer nada: jodido poder. Un hermano asesinado sin compasión: jodido poder. Reacción. Reacción. Un puño que agarra por el pecho a un hombre que repentinamente se paraliza por el terror. La mano que sujetaba la placa se lanza contra la cara y de un golpe introduce placa y cuero en la boca del Sr. Meyer. *-Cómase esta jodida placa, lameculos, icabrón!, y ahora dame esa jodida lista si no quieres- Saca su Uzi Pistol- que te vuele la mierda que tienes por sesos.*

Será un buen momento para que los personajes ayuden, por ejemplo, desarmando a los guardias de seguridad.

Con ríos de sudor cayendo por su cara el Sr. Meyer se acercará a la terminal y en escasos segundos sacará por impresora una corta lista de cinco nombres.

NOMBRE	TLF.	DIRECCION
Asplund, Ernst	451 83 90	Goethestrasse, 6
Behrens, Alexander	48 86 13	Jüdischestrasse, 1
Venturi, Patrizio	48 56 20	Kaesarstrasse, 6
Schloss, Charlottenburg	32 09 11	Spanndaner Damm 2-8
Van Doesburg, Franz	318 34 71	Bismarkstrasse, 32

-Te tenemos hijo de puta, te tenemos. Mierda, ile tenemos!- Y agarrando fuertemente a uno de los personajes le abrazará.

De las direcciones se puede deducir que ni la Bismarkstrasse ni la Goethestrasse son las direcciones buscadas pues están en una zona de Berlín con suelo muy edificado y por ello no existen garajes unifamiliares como el que habrán podido ver en la cinta de vídeo o como el que podrán recordar del enigmático encuentro en el psiquiátrico. Las otras dos direcciones, descartando la del palacio imperial, se encuentran en la Grünhügel Siedlung (colonia) donde residen grandes fortunas que esta en las afueras de lo que fue el Berlín Occidental (el trayecto hasta la colonia durará unos quince minutos).

A pesar de lo claro que parece y del poco tiempo que pueden perder, Schinkel no se fiará en exceso y esperará a averiguar algo más.

Ahora toca salir de allí. Una vez fuera habrá tiempo para pensar en qué hacer. Schinkel con la lista en sus manos se olvidará de lo que ocurre a su alrededor y correrá hacia el ascensor. Todos los personajes deben hacer una tirada de PER. El que lo consiga oír (según el resultado la reacción será más o menos rápida, tirada de iniciativa a la que aplicarás los siguientes mod: +0 si el resultado de PER es Malo,



+1 si es Aceptable, +2 si es Normal, +3 si es Bueno...) un cajón abrirse: Meyer pretende sacar un revolver. Si nadie lo evita (lo mejor es sin tiros) Meyer disparará con una Colt M 1911 A7. No se pueden entretener y lo mejor es que cojan el ascensor rápidamente y bajen.

En cuanto entren en el coche oirán el estridente ruido de la radio. Una voz en alemán parece intentar contactar con Schinkel. Éste nombre es la única palabra que pueden entender, si desconocen el alemán, de un discurso muy atropellado y nervioso, con interrupciones excesivas para tomar aire. Con una tirada de Alemán entenderán según el resultado parte de lo que abajo te contamos o lo entenderán todo, más o menos, si el alemán es su lengua natal. Es un agente, probablemente uno de los que se quedó con el personaje del hotel.

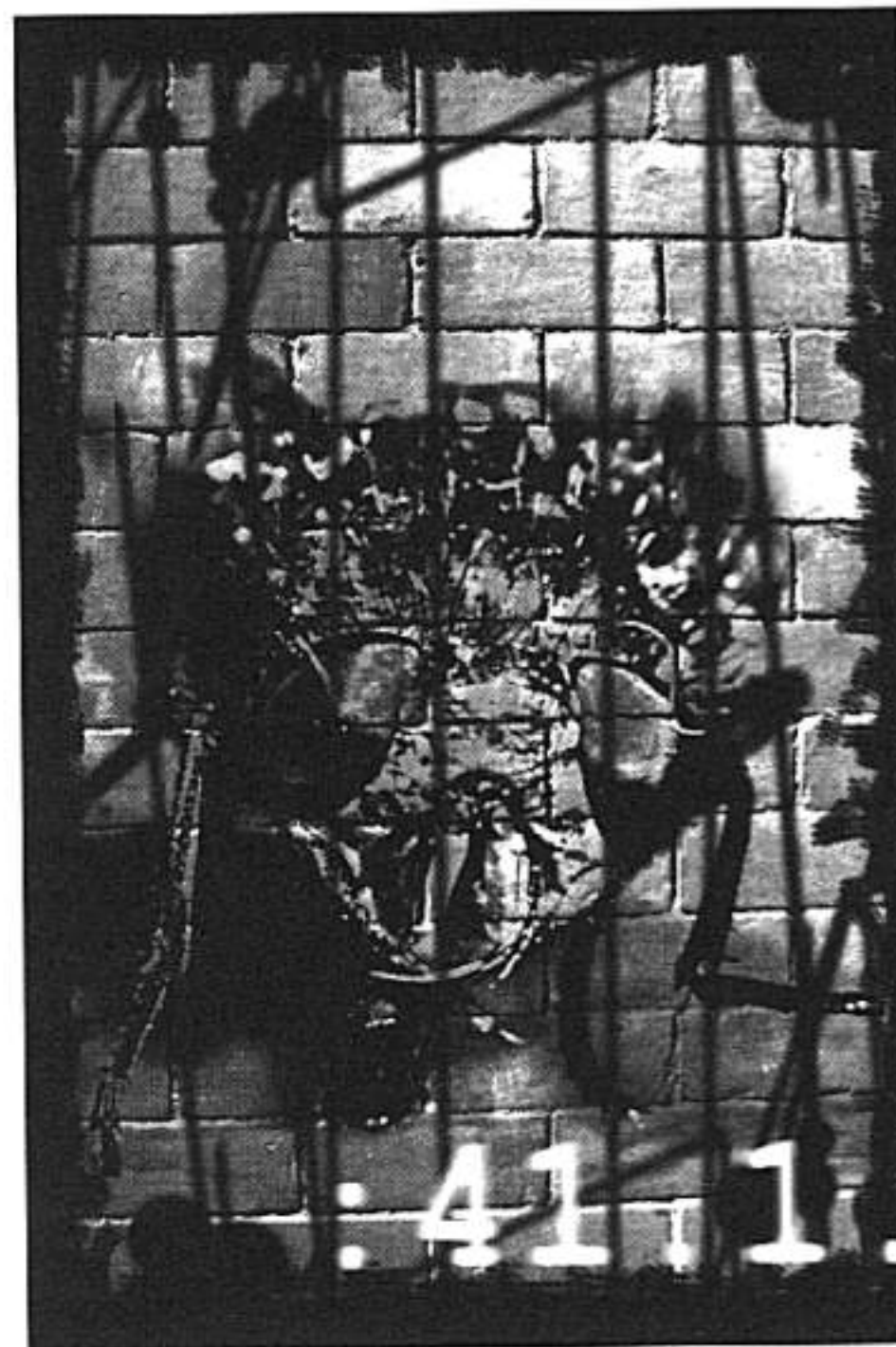
El personaje ha abandonado el hotel con un coche (el que haya utilizado el personaje para acudir a la cita). A duras penas el policía le ha podido seguir (porque le sorprendió, porque lucharon, por la forma en que el personaje se haya librado de él...). Cruzó el Spree y a toda velocidad siguió por la Oranienstrasse hasta llegar al número 183, un pub llamado Bierhimmel. Le llevaba una cierta distancia por lo que cuando vio el coche aparcado frente al local, el personaje ya había entrado. Cuando entró en el amplio local apestado de humo, procedente de todo tipo de sustancias fumadas, no pudo distinguir al personaje. Después de casi diez minutos buscando caras y desesperándose comenzó a preguntar a los camareros haciendo una descripción del personaje. Por fin, mientras hablaba con un camarero, un joven le insinuó que quizá el sabría donde encontrar al que buscaba. "Un favor por otro favor, ¿nos entendemos, colega?". El policía, joven y vestido de paisano informal, cuenta que estaba hablando con otro joven que fumaba lo que no es conveniente fumar delante de un policía. La placa fue suficiente para que empezara a largar. El personaje parecía completamente borracho, "de algo duro de verdad porque el tío no se movía ni un pelo. Era cachondo porque el otro las estaba pasando jodidas de verdad llevándole. Le iba dando contra todas las mesas, las sillas y las puertas y a cada golpe el jodido rebotaba...", completamente borracho fue sacado por la puerta de emergencia "imagino que para ahorrarse cruzar todo el local con el tío to pedo. Le dije que si necesitaba ayuda pero me dijo que no era nada, que se lo llevaba a casa, que allí se despejaría rápido". El agente salió por la salida de emergencia pero ya nadie quedaba allí. Al final de su nerviosa y rápida narración, el agente informará a Schinkel de que cuenta con él para lo que quiera, que su comisaría (Mitte) está con él, pero que se ha recibido una denuncia contra él por parte de la Deutsch-Schutz.

Nota: Si los personajes que iban con Schinkel de-

ciden dejar de lado a la niña y al Jefe de Policía o se separan para ir alguno de ellos a buscar al que se ha quedado sólo, los que vayan al Bierhimmel vivirán la misma escena a partir del momento en que entren en el local. Evidentemente para conseguir la información deberán utilizar Marcos o quizá una pequeña dosis de argumentos "contundentes". El resultado será el mismo y no encontrarán al compañero, además el joven les hablará de un poli que también ha preguntado por él hace unos diez minutos. Se reencontrarán con el resto cuando, al salir del local, vean a Schinkel llegar con cara de muy pocos amigos.

Una vez referida la pérdida del compañero. Schinkel se dará la vuelta hacia los personajes diciéndoles: "recen si creen en algún jodido dios porque es grandísimo hijo de puta ha cogido a (nombre del personaje. Mirada al jugador que lo lleva: si, te tiene cogido; estás inconsciente). No me tienen que explicar nada, les comprendo. Yo habría hecho lo mismo..."

Si alguno de los personajes ha ido hacia el Bierhimmel, separándose de Schinkel, este irá a toda velocidad hacia allá. Les necesita a todos ellos (primera importante pérdida de tiempo para salvar a su compañero, si estuvieran juntos podrían empezar en ese momento). "El cabrón de Wagner viene a por mí y les necesito a todos vds. conmigo, en mi comisaría tienen las manos atadas y no les puedo exigir más de lo que hacen, así que vamos a por su amigos". En el





trayecto comunicará con su comisaría de Mitte para que realicen llamadas a todos los teléfonos de la lista preguntando únicamente por el nombre de las personas que aparece en ella. Pedirá una comunicación inmediata de los resultados. Será un buen momento para reflexionar sobre la lista recién adquirida.

Una vez llegados al Bierhimmel, encontrarán al resto del grupo un poco perdidos. Cuando estén reunidos repentinamente empezará a salir gente del bar. Una joven de unos veintidós años llorosa le estará gritando a su compañero (el problema de siempre del idioma, tirada de Alemán): "que si, que lo he visto, ¡joder!, te digo que tenía un tiro en la frente". Se refieren a la joven a la que Patt ha matado cuando salía del servicio. En pocos segundos sabrán lo que ha pasado, pero no pueden perder ese tiempo precioso porque su amigo está al borde del abismo y porque la policía va a llegar en unos instantes y no precisamente a ayudarles. En cuanto entren en el coche (según se acercaban ya oían los alaridos de la radio), tendrán los datos de las llamadas. Han perdido al menos veinte minutos (ir hasta el Bierhimmel, encontrarse, enterarse de que ha pasado y salir de Berlín en dirección a la Grönhügel Siedlung) que se habrían ahorrado si no hubiesen dejado sólo a Schinkel.

Si todos están con Schinkel tras salir de la Deutsch-Schutz, se meterán en el coche y en principio se alejarán de allí hacia cualquier parte. Si en el momento de salir han descubierto lo de los garajes, ahorrarán más tiempo (el resto de direcciones, excluyendo el palacio, son de un mismo barrio -mirar teléfonos: la Grönhügel Siedlung), porque mientras esperan el dato de las llamadas pueden ir yendo hacia allá.

Al cabo de unos cinco minutos, recibirán los datos de las llamadas. Unificamos ya el momentáneo desdoblamiento de esta parte de la escena. A partir de ahora, de forma subjetiva (no hay otra), serás tú el que determines el tiempo que tardan con sus adelantos y retrasos.

La radio hablará nerviosa y, para entenderla, será necesario la misma tirada que en la anterior conexión radiofónica. A pesar de todo, Schinkel intentará traducirles simultáneamente los datos que llegan.

Residencia de Ernst Asplund: "un tipo forrado, se estaba bañando en la piscina particular"

Residencia de Alexander Behrens: "un matrimonio joven, pijos hasta vomitar, que se cachondeaba de nosotros"

Palacio de Charlottenburg: "información sobre las horas de visita"

Residencia de Patrizio Venturi: "no contestaba ni Dios, seguimos insistiendo", por mucho que insistan no cogerá nadie.

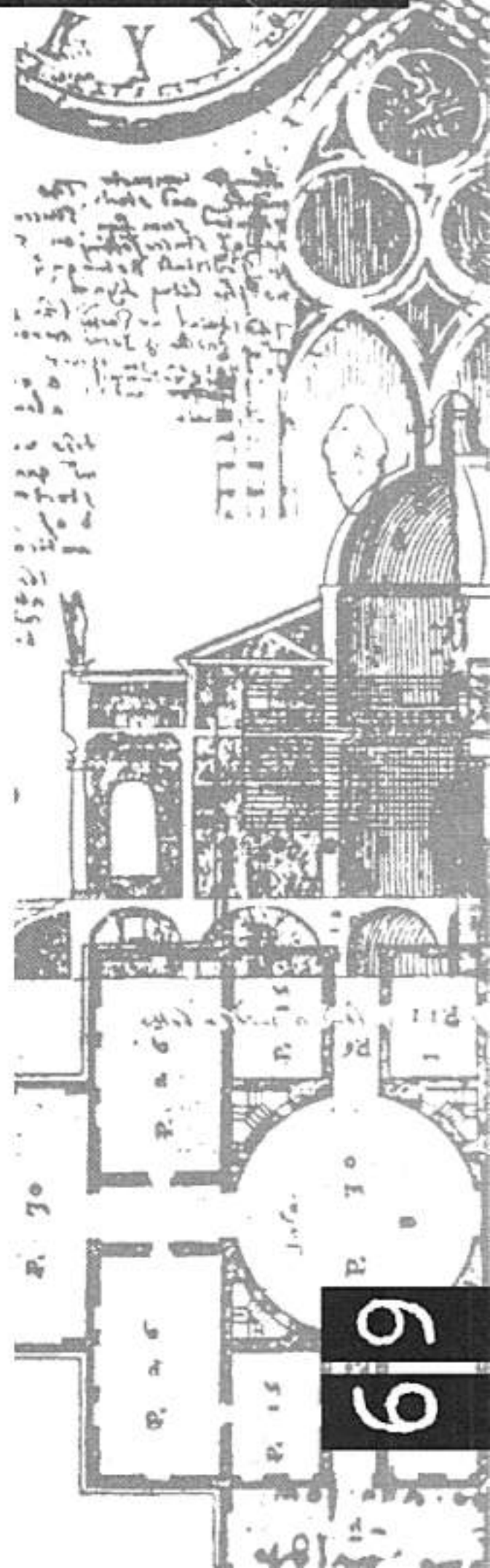
Residencia de Franz van Doesburg: "un matrimonio que se ha olvidado de nosotros y se ha puesto a discutir..."

El grandísimo hijo de puta ha sido localizado. Berlín es dejado atrás y como serpientes luminosas las grandes autopistas se abren paso entre los campos oscuros. Los carteles en el autopista no dejan de pasar, focos de luz reflejada de los coches. En un momento dado se lee Grönhügel Siedlung. Se alejan de las potentes luces. Carteles de reducción de velocidad infringidos. En la guantera un plano de la colonia, con la débil luz del coche descubrir la calle (tirada de EGO, sino: penalización de tiempo, bonificación según resultado a tu discreción). Cuando parece que ya están dentro de la colonia, entre avenidas arboladas, una barrera les cierra el paso. En una pequeña garita un viejecito con cara preocupada y vestido con un uniforme de portero les saludará. Si logran una tirada de Alemán, entenderán una sencilla conversación en la que el viejecito indicará tranquilamente que por muy policía que sea allí no puede entrar. Schinkel parecerá acceder y comenzará a dar marcha atrás para, repentinamente, acelerar el coche y llevarse la barrera por delante. Árboles, oscuridad, árboles, grandes puertas, árboles, entradas a grandes casas que asoman entre los arbustos que cubren las verjas. De vez en cuando se ve alguna mansión con jardines que dejan el acceso a la casa a un centenar de metros. Velocidad, velocidad. Llegan a la casa. Tras una verja negra se puede ver un mercedes 250D azul marino metalizado aparcado frente a la puerta (tus jugadores deberían recordar las pistas aportadas por Lulú y la hija de la floristera). Siguiendo un corto camino se observa la puerta de un garaje, pequeña edificación junto a la casa.

Tremendamente excitado por la cercanía del desenlace Schinkel propone una división del grupo. Vds. esperen unos segundos a que nosotros saltemos y demos la vuelta para entrar. Luego llamen y sin esperar salten y entren por delante. Debemos confundirle. ¡Buena suerte!- estas últimas palabras se pierden en el ambiente porque ya está saltando...

Niebla de dolor. (Personaje separado)

La cabina en el Bierhimmel. Acercar más la cabeza, no se oye nada. No suena. De repente, una mano con un pañuelo en la cara. Olor extraño. La conciencia se pierde. En frente la puerta se abre. Una chica grita asustada. En una última imagen una pistola se alza. "Cállate zorra" un limpio y silencioso tiro en la

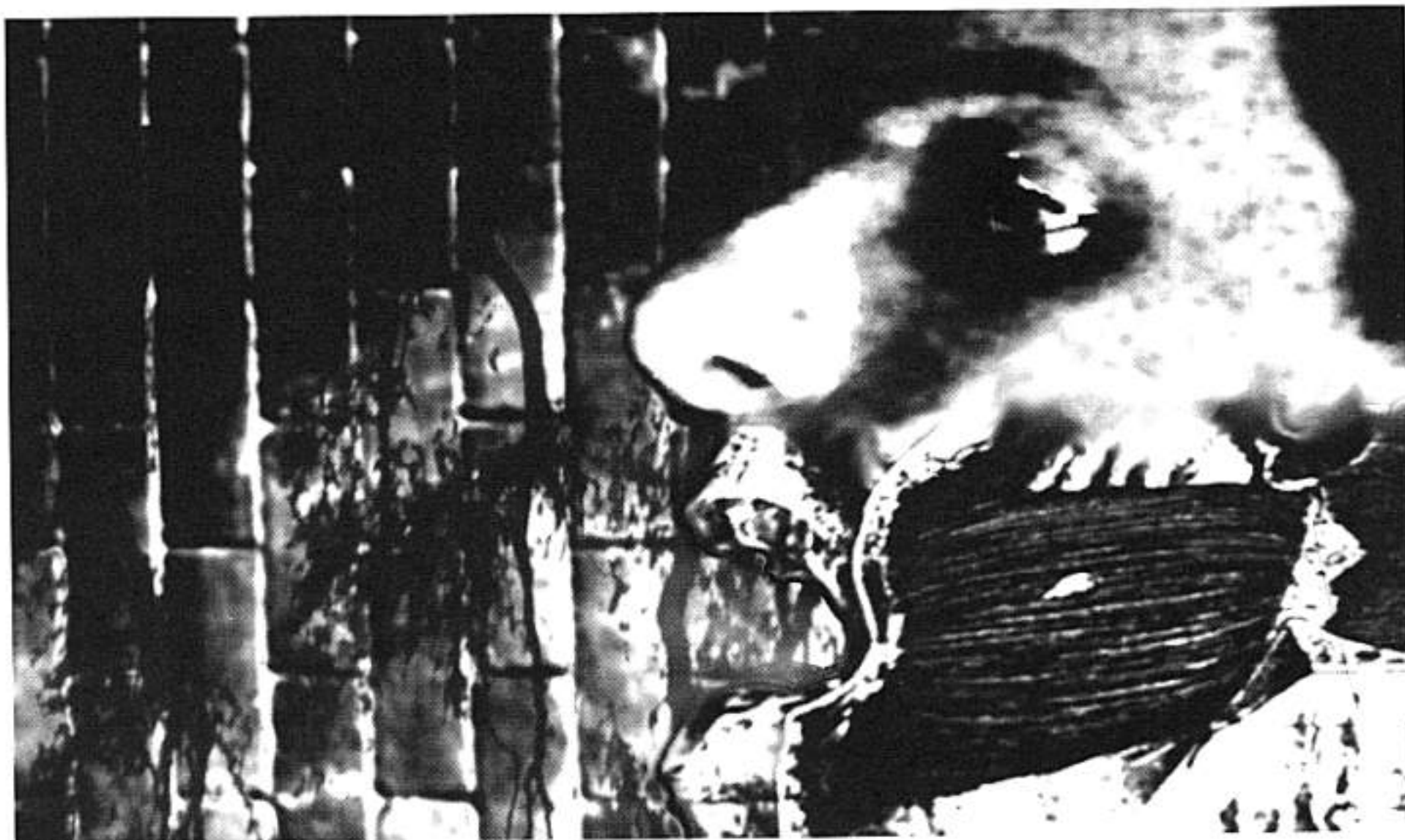




frente. Sentada del impacto en la taza. Agujero en su cráneo, en su cerebro. Una fugaz mirada al espejo, extrañamente oscuro; sombras que se mueven dentro de él. Te parece oír un aullido-carcajada saliendo de unas fauces tras la sombra que inunda aquel espejo. La fina telaraña de tu mundo se rompe, la razón también. Una imagen, ahora, de tu propio cadáver tras las sombras de aquel minúsculo espejo. Una patada y la puerta se vuelve a cerrar. Abrir y cerrar. Mientras tan-

to una vida termina. Laberinto final. Inconsciencia.

Permítenos la licencia de narrar esta escena como si hablásemos con tu jugador (recuerda que han de estar todos). No sabemos bien si será defecto o virtud, pero es la forma que creemos más contundente para transmitir la escena. No negamos que influye en esta decisión el hecho de intentar facilitarte el camino para transmitir una dura escena. Ya sabes que la idea NO es que tú la leas, sino que te sirvan de punto de



partida para tus descripciones. Se hizo duro escribirla y creemos que se hará duro leerla, es más, debes hacer que sea con tu ambientación, con tu voz, aún más dura...(apaga las luces, sube progresivamente el volumen de una música oscura y con el leve titubear de una vela comienza a abrirles los ojos al horror).

En tu particular noche sientes a ritmo isócrono lo que deben ser unos golpes, agujas en esparto, sobre tus mejillas. A través de un agudo zumbido, nacido del rincón más oscuro de tu cerebro, densa cortina acústica, escuchas lo que podría ser un susurro o una canción de cuna, el silbo de una serpiente o el último hilo de aire abriéndose paso en la estrangulada tráquea de un ahorcado, recuerdo de una vida que ahora huye, acompañando a unos ojos desorbitados, sogas arriba.

Helado despertar de agua lanzada al rostro. Convulsión de nervios que vuelven a nacer de cada milímetro cuadrado de tu piel, gritando, tirando, quemando, electrificando. Delante tuyo: él y su sonrisa, su sonrisa y él. En sus ojos ves reflejadas mil escenas vividas, soñadas, sufridas; el mal ironiza como pesa-

do y amenazador telón de fondo en un rostro apacible, tranquilo, amable. Un mal profundo, agudo y visceral, nacido únicamente de la corrupción de una mente retorcida, zarandeada y perversa. El despertar trae consigo al pánico.

Un grito nace y crece rápidamente de tu estómago, recurso instintivo de niñez, miedo, miedo, miedo. Ya está el grito en la boca y quiere romper las cuerdas vocales. Los oídos sueñan con reventarse con la potencia del grito. Los pulmones se hinchan y disparan: ¡ya!, ¡ya!. ¡yaaaa!

¡Dios santo! Dolor, SILENCIO y dolor. No hay grito. Imposible separar un labio del otro. Ningún golpe dolió tanto, ninguna tortura pudo ser jamás tan terrible. Inyecciones de dolor atraviesan de lado a lado tu boca. Tus manos quieren tocar el dolor, pero están apresadas, no hay movimiento permitido, sólo tus ojos. Éstos se lanzan a través de la niebla de dolor preguntando qué... ¿qué?... Como un burdo remiendo en un pantalón desgastado por el uso, tu boca está silenciada con fuerte hilo grueso. Cruzados de arriba a abajo con punzadas de tortura, tus labios se unen en



un beso grotesco de dolor. De cada remiendo parte una pequeña senda de sangre fruto del ahogado intento. Ahora son tus ojos en su particular grito los que se enajenan, pugnando por salirse de sus cuencas, abriéndose todo lo que los labios no se pudieron abrir. (Tirada de EGO, no dejará que se desmaye).

La niebla de dolor se hace cada vez más espesa y aquella cara, sonrisa, ojos, se desfiguran, adquiriendo nuevas formas, aún más llenas de maldad: se alarga, decrece, aumenta (la realidad se está rompiendo y sin tan siquiera darse cuenta él, en Chabrol se está desarrollando una terrible transformación, que culminará su larga carrera hacia la oscuridad; una carrera que tal vez se iniciase en el momento de su concepción, o quién sabe si antes... En cualquier caso lo que hasta ahora era pura naturaleza humana en esencia mortal está a punto de dar un gran salto, y algo parecido a un Nefarita va a nacer...). La niebla de dolor se hace más intensa y los ojos ya sólo son capaces de pedir, de implorar, suplicar perdón; el perdón por haber nacido, por haber existido, por haber estado. La niebla de dolor se hace más y más intensa y por fin se precipita en forma de lágrimas que corren por tus mejillas uniéndose a los cauces granates que parten de los agujeros de los labios, aumentando con su sal un dolor que parecía imposible de superar... error.

-Por favor, no te humilles más. Es tan triste verte así.

Su voz suena como siempre cálida, tranquila, inteligente, pero aquel extraño matiz indescifrable sale a la luz frío y aterrador: es imposible, absolutamente imposible, descubrir el mínimo atisbo de sentimiento,... imposible. Lágrima, mirada, convulsión, vida, todo es igual para él: nada, todo es nada, basura.

-Comprende mi modesta labor de costura, pero estoy aburrido de oír súplicas. En un principio resultaba hasta entretenido escuchar los llores.- (Su voz se torna sobreentendida, cruel burla de la angustia, en un diálogo entre el y sus víctimas).- ¿Por qué me haces esto?. Por el amor de Dios, que será de mi mujer... y a llorar como un jodido perro... Por caridad, necesito mis manos para trabajar... cállate majadero y hundo un cuchillo en sus ojos... No. por favor, mi tripa no, estoy embarazada. ¡Mi hijo!, ¡¡mi hijo!!!... ¡Cállate zorra!, golpe, golpe, golpe ¿qué vas a parir jodida negra? un puto monito llorón. ¡Golpe!

Se hace el silencio. Con su mano recoge un hilo de baba que ha saltado y cuelga de la comisura de los labios. Te recorre con su mirada. Hundiéndose en tu dolor, revolcándose en él. A través de la niebla de tus ojos sigues leyendo en sus labios su sonrisa, profundamente ausente, en un rostro levemente iluminado



por una débil fuente de luz cambiante que no puedes localizar exactamente. Vuelve a hablar:

-Prefiero observarte en silencio. Disfrutar de tu rostro desencajado, modelado por mis golpes. Nueva expresión de arte... Descubrir en silencio, sólo lleno por tu jadeante respiración de puerco, la mierda que encierra tu cuerpo. Oír sin apenas molestia el casi imperceptible sonido de tu piel al ser desgarrada.

Cada descripción viene acompañada de un sutil brillo en sus ojos y un silencio para tragar la excesiva producción de sus glándulas salivales.

-Me hago cargo de tus súplicas... Y tranquilo, sé que no quieres morir. Eso me gusta...

Odio, rabia, odio. Cualquier movimiento está impedido. Cualquier intento es ignorado.

-Eso me gusta. Prefiero leer en tus ojos la lucha por la vida mientras te ahogas en tu propia sangre, mientras desorientado por excesivas fuentes de dolor confundes todo con un sueño y te entregas al delirio, mientras me revuelco en tu cuerpo desfigurado, órganos, mierda que te daba vida, en tu cuerpo aún caliente, siempre jugoso, sacudido por espasmos de esa vida que aún intenta agarrarse al infierno y que yo, víscera por víscera, voy exterminando.

Su respiración ha ido aumentando, su ritmo es cada vez más y más rápido, se excita y notas como tiembla su cuerpo. Como entre sus piernas su bulto está creciendo impulsado por el trepidante bombear de sangre, por la terrible velocidad de la respiración. Dirige su mano, apretándola contra su pecho y su estómago, lentamente hacia el órgano excitado y con un espasmo de placer lo coloca, dentro de sus panta-





lones, erguido. Cerrados los ojos, con la mano en su sexo, su respiración sigue aumentando en ritmo e intensidad. Ahora vuelve a abrir los ojos, que recorren nuevamente tu cuerpo. Ahora empieza a acercarse a ti, más y más. Mientras se acerca, nace nuevamente y poco a poco de sus labios la sonrisa.

iiiiRiiiiing!!! Un timbre true-na, quizá una puerta, siempre una salida. Se borra su sonrisa, retrocede. ¿Amigos?...

Un nuevo golpe de salvación en los oídos, timbre. Con un chasquido de su lengua abandona la habitación, antes de salir masculla.- Disfruta del espectáculo.- Puerta abierta, luz cálida de otra habitación, puerta, quizá huida, esperanza recuperada de amigos que vienen, luz de ayuda, ruega por tu salvación. Sonido seco de zapatos chocando contra la madera del suelo. Otro timbrazo.

-Hijo de puta, ya voy.

Se descuelga un aparato...

-¿Si?...-silencio, momento para escuchar los latidos del corazón.- ¿Quién es?...-silencio. Salvación, salvación, salvación.

La residencia de Patrizio Venturi. (Grupo)

Nadie. Absolutamente nadie. Cuatro plantas: azotea, planta de dormitorios, planta principal y sótano. Todas vacías. Una azotea con lo que puede ser un estudio y una biblioteca: vacía. Una planta inmensa con ocho dormitorios y otros tantos baños: vacía. Un sótano, oscuro, frío, contadores y bodega: vacío. Una planta principal con la gran cocina, un cuarto para una criada, inmenso salón, diversas salas de estar, dos cuartos de baño, sala de música: vacía. Si registran la habitación de la criada, encontrarán, escondida en el armario, a una asustada muchacha italiana (también al pasar por allí con una tirada de PER: oír algo extraño, sólo con un resultado Muy Bueno captarán un levísimo lloriqueo) que cuando sea descu-

bierta comenzará a chillar y a maldecir en italiano. Si alguien logra tranquilizarla (Diplomacia, o CAR reduciendo los resultados, cuanto mejor Efecto menos tiempo se emplea en tranquilizarla) podrá explicar, farfullando alemán (o en italiano si alguien lo habla con al menos un nivel de 10), que esa es la residencia de Patrizio Venturi, un comerciante milanés afincado en Berlín, que se encuentra de viaje de placer en los Alpes Italianos con su mujer y sus siete hijos. Con las luces encendidas se apreciarán fotos de toda la familia en todos los rincones de la casa. En el salón, un retrato familiar de pésimo gusto se integra perfectamente en un salón en la misma línea y muestra a la inmensa familia con un Patrizio Venturi sentado junto a su mujer (ambos italianamente obesos) rodeado de sus siete hijos y dos perros.

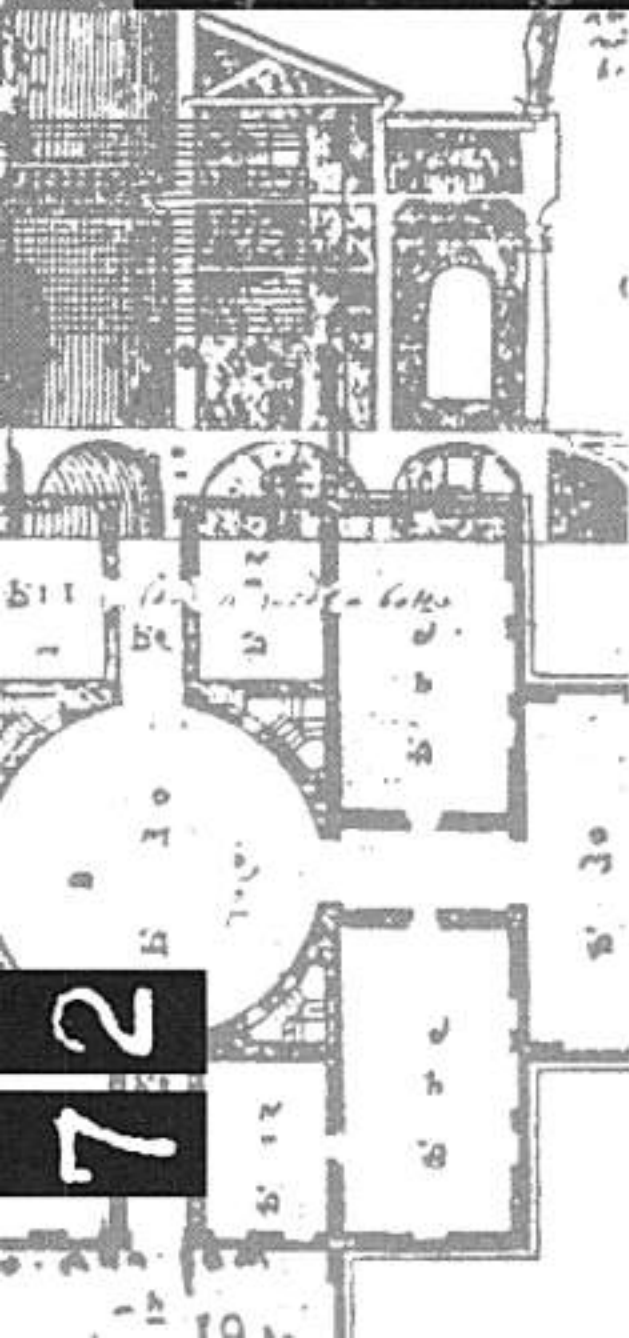
El podrido poder del dinero (Personaje separado)

La voz cambia en el interfono. Contestan. -Si, si, pasa...tardabas ya demasiado- muerte de la esperanza. Vuelve a sonar la voz indiferente, el sonido cruel del mal nacido de la indiferencia.

Breve instante para recorrer el escenario del infierno. El pecho y la espalda desnudos. Cara que se siente hinchada. Puntos de dolor intenso en la boca. Los ojos, desgraciadamente se abren y miran, entre la niebla de dolor miran. El rápido cambio de intensidad de la débil luz que a duras penas ilumina la sala hace pensar en que en algún lado una televisión funciona. Escarbando en la niebla de dolor que poco a poco se retira de los ojos se adivina como es el infierno: una amplia habitación sin apenas decoración, bandas de débil luz alocada recorren las paredes. Son televisiones, multitud de ellos recubriendo totalmente los muros hasta convertirse ellos en nuevas paredes. Cuando la niebla de dolor acaba por retirarse se aprecia lo que escupen. Escenas dantescas donde Patt juega con la vida, con la muerte, destroza, devora, lame, mea, muere, acaricia, golpea, corta. Vuelven a resonar unos zapatos.

-Creo que esta noche nos divertiremos. -voz desde la habitación contigua.- Un viejo amigo sube para hacerme una visita.- su voz suena sesgada al atravesar el quicio de la puerta. Entra, se acerca. Sólo unos centímetros separan tu cara de la suya. Su aliento se mezcla con el tuyo. Sonríe.

-Lamento ser maleducado, pero por el momento no os presentaré. Tienes un aspecto cómico, pero os conozco y sé que enseguida os ponéis a llorar como niños. Entonces resultáis excesivamente patéticos. Pero tranquilos, habrá tiempo para que os conozcáis, habrá tiempo para divertirse...





Suena un nuevo timbre, más agudo, más cercano, pero carente ya de todo mensaje salvador.

-Habrá tiempo de sobra para divertirse...

Sale y cierra tras de sí la puerta, impidiendo de nuevo la entrada de la luz cálida, que ya no tiene ningún mensaje de salvación. Reencuentro con escenas en los televisores. No mirar, cerrar los ojos y seguir viendo.

Sonido de una puerta que se abre, voces que componen una conversación de contrastes: una voz conocida, tranquila, sin atropellos, cálida, temida y una voz sobreinterpretada, excesivamente natural, grotescamente alegre, inocultablemente nerviosa. Dolor continuo en la cara. Cualquier movimiento te produce aún más dolor. La oscuridad de la sala, sólo atacada por la débil luz de los televisores, invade tus ojos porque estos ya no quieren ver más. Otro sentido se agudiza. Se aclara la mezcla de sonidos. A través de la puerta se empiezan a descifrar las frases de ambos interlocutores, el personaje anónimo y él, que habla ahora:

-Si, se perfectamente lo increíble que es que nos encontremos en Berlín después de casi quince años sin vernos, sin tener la más mínima noticia el uno del otro. En una discoteca llena de humo, donde no es posible reconocer ni a tu propia madre a un metro de distancia. De verdad, lo sé. Totalmente increíble.

Su voz suena con ese deje de indiferencia, capaz de exasperar hasta la convulsión. Rápidamente es contestado por la voz falsamente alegre del personaje anónimo. Voz conocida, oída alguna vez.

-No me lo puedo creer. El grandioso Passionné. ¿Te acuerdas del famoso apodo? ¡Cómo no te vas a acordar! Eras el terror de las universitarias en celo, las braguitas caían a tu paso. Dos tardes hablando contigo y no había piernas que permanecieran cerradas. Tu secreto era ese toniquete indiferente cuando tratabas a las "femmes", "canard". Ausente, siempre ausente, pero a la vez tan cálido, atento... Simplemente "enchan-teur".

Aburrido y ausente, asquerosamente ausente le corta:

-Has venido a contarme mis experiencias sexuales de la primera juventud o hay algo más interesante en tu visita.

-¡Oh!, no, no, "mon ami". Pero déjame decirte que la semana pasada cuando te vi hablando con aquellas muchachas al ver que no habías abandonado aquel tono recordé "les bons temps que nous avons passés à la Sorbone". Lástima que esas dos zorrillas se echaran atrás en el último momento. No pudimos...¿cómo di-

jiste? "ir a jugar" a tu casa. "Enculé", ¿Desde cuándo utilizas el español para tus conquistas?...eres increíble... A saber qué tenías pensado...

Repentinamente enmudece con tan solo imaginar el evidente resultado de su estúpida reflexión en voz alta. Intuyes la inquietante mirada del perturbado sobre el personaje anónimo.

-¿Y bien?!, ¿qué es lo que tenías que decirme?, por favor. Porque lo que observo es que sigues siendo tan abrumadoramente lameculos como hace quince años. Como sigas así le vas a sacar demasiado brillo.

Otro instante en silencio, apenas unas décimas de segundo, suficiente para imaginar la humillación, el establecimiento rotundo de una superioridad.

-¡Oh!, Passionné, parece que no te alegres de verme.

-Te equivocas. Me alegro, no puedes imaginar hasta que punto me alegro... ¿Quieres algo de beber?, quizá eso te ayude a hablar...-unos pasos- Passport con Coca-cola, supongo.

-¡Por supuesto! ¿Todavía te acuerdas?

Expresión eufórica desproporcionada contestada con el desprecio seco de la ausencia de respuesta.

Tiempo en el que se intuye el sonido de la preparación de una bebida, tiempo para desatar tu odio, tiempo para la lástima, tiempo para la lástima por ti mismo. Tiempo para sufrir el dolor de una tortura que no cesa.

-¡Merci!.- El esclavo agradece al amo su consideración.

-¿Y bien?, ¿qué ibas a decirme?

-Tranquilo Passionné, no seas agrio. Déjame aclararme...

La bota vuelve a pisar:

-Deja que te sugiera una forma de empezar, quizá te parezca lo suficientemente humillante y arrastrada como para ser tuya... Podría ser...-su voz suena malvadamente sobredimensionada, ridículamente preocupada.- Como hermanos, ¡mon ami!, tú y yo somos "comme des frères". Uña y carne. Crecimos juntos, nos educamos juntos. Sabes, sabes...¡mon Dieu!, sabes que somos amigos, compañeros, "camarades dans la vie et dans la





mort" ¿te acuerdas? -interrupción para saborear los frutos de la vejación impuesta- y ya estaría el campo preparado para pedir, no sin antes soltar un: "quiero serte franco" o un "sin rodeos que sabes que los odio", estaría el campo preparado, digo, para pedir más... ¿lo adivino?...dinero.

-iMon Dieu!, ¿por qué eres así conmigo, Passionné?. Sabes que soy sincero. Sabes que puedes contar conmigo siempre que me necesites y... ¡merde!, te lo he demostrado, te lo he demostrado.

-Perdona, lo único que me has demostrado es lo grotescamente baja que puede llegar a ser la condición humana. ¿Te das cuenta de lo que has hecho, miserable, por el dinero? Estás tan vacío, o tan lleno de mierda, que sólo eres capaz de ver el color del dinero.

-iPatrice!, yo lo hacia por ti. La información que te daba era para ayudarte. No podía permitir que cogieran a mi mejor amigo.

Palabras que atraviesan tu corazón. Maldito cabrón. Jodido dinero. Desfilan las muertes y deseas matar.

-Y podías permitir que fuese destrozada una familia como la de tu jefe, que un viejo dejara de existir por que a mi me apeteciese, que un inocente bibliotecario se desangrase hasta la muerte sólo para que yo pudiese destrozarse el cuerpo de un estúpido profesor, que se seccionase en su juventud una vida para que yo intentara divertirme, para...

-Calla, calla, ¡calla!. ¡No te quiero oír! Yo no quiero saber nada de eso. Déjame, calla. Voy a vomitar.

-iQué gracioso resultas!, ¿reaccionabas siempre tan dramáticamente cuando te enterabas de una nueva muerte, de un nuevo asesinato, de una nueva complicidad?, ¿quieres también engañarme a mí?...-sin verlo imaginas al personaje anónimo acurrucado en su asiento, tapándose los oídos, Patrice le mira todopoderoso, de pie, desde arriba.

-Tranquilo, tendrás más dinero. Tu jodido dinero.

-Por favor, dámelo ahora, sé que puedes, dámelo ahora. Me han echado del cuerpo, ¿lo sabías...?

-¿Y que esperabas jodido imbécil?, ¿te crees que todos son tan estúpidos como tú?

-Tortúrame lo que quieras, hazme sufrir... pero no te quiero oír. Por favor, dámelo. Lo necesito y quiero irme. "Laisse moi partir, s'il vous plaît..."

-Tú no sabes que es sufrir, majadero, y cállate. Tengo una visita y quiero que os conozcáis. Así que no seas descortés, Pierre, y espera un instante. Estoy seguro de que está deseando conocerte...

Pierre, Pierre, buscar ese nombre en la memoria, odiándole.

-Está bien pero le saludo y me voy. "Je le salue et je pars", Patrice... estoy muy mal, no quiero hablar con

nadie.

-Ya verás como luego la conversación te encanta y te quedas.- Se vuelven a oír unos pasos.- Ya verás...-La puerta se abre. -Pasa...

Imaginas tu rostro iluminado por la débil luz de los televisores que escupen horror, desencajado, hinchado, desfigurado por la mano de la crueldad. Atado, tembloroso, ahogado en una respiración imposible. Entra un hombre. Sorpresa, pánico, en sus ojos el terror de tu rostro torturado. Un grito. El grito calla tras el seco sonido de un golpe. Su voz vuelve a sonar, fría, indiferente:

-Ahora nos divertiremos...

El ex-policía Pierre Ledoux yace en el suelo, un fino hilo de sangre que sale de su cabeza va formando un minúsculo charco en el suelo...

Un contestador. (Grupo)

Schinkel se arrojará sobre el teléfono y marcará un número. Se trata de un teléfono que saca el sonido por un pequeño altavoz. Casi en el primer pitido el teléfono es cogido. Nada más comprobar la identidad del que llama, el agente comienza a hablar a toda prisa (tirada de Alemán). Están recibiendo llamadas de presión por parte de la alcaldía y de gran parte de las comisarías de Berlín para que indiquen la posición de Schinkel. Klaus Wagner, comisario de Charlottenburg, ha recibido una denuncia por parte del guarda de seguridad de la Grünhügel Siedlung, dependiente de Charlottenburg, y ha salido con una orden judicial urgente en las manos hacia allá. La "justicia" vuela siempre con alas doradas. "Comisario, tenga mucho cuidado. Van a por Vd. Aquí todos le apoyamos, pero nadie nos hace caso". Schinkel cortará el relato y las muestras de apoyo con su característica contundencia (si los personajes no saben alemán sólo les contará que hay mucha prisa a no ser que superen una tirada Interrogar con modificador +5). Preguntará al agente si han grabado las llamadas a los teléfonos de la lista. Respuesta afirmativa. "Sabía que podía confiar en ti, Poelzig. Déjame escucharlas, rápido, los tenemos mordeándonos el culo". Unos segundos y se empieza a escuchar el sonido de una cinta magnetofónica corriendo. Se anunciarán cada una de las grabaciones con el nombre que a cada número corresponde.

-Ernst Asplund: Responderá una joven y pedirá un instante mientras avisa a su padre. Se oirá un: "si sales de la piscina tienes un portátil junto al la toalla". Una maniobra de teléfonos que se cogen y se cuelgan. El señor Asplund, con acento nórdico, se enojará mucho de la llamada y colgará.



-Patrizio Venturi: Nadie contesta.

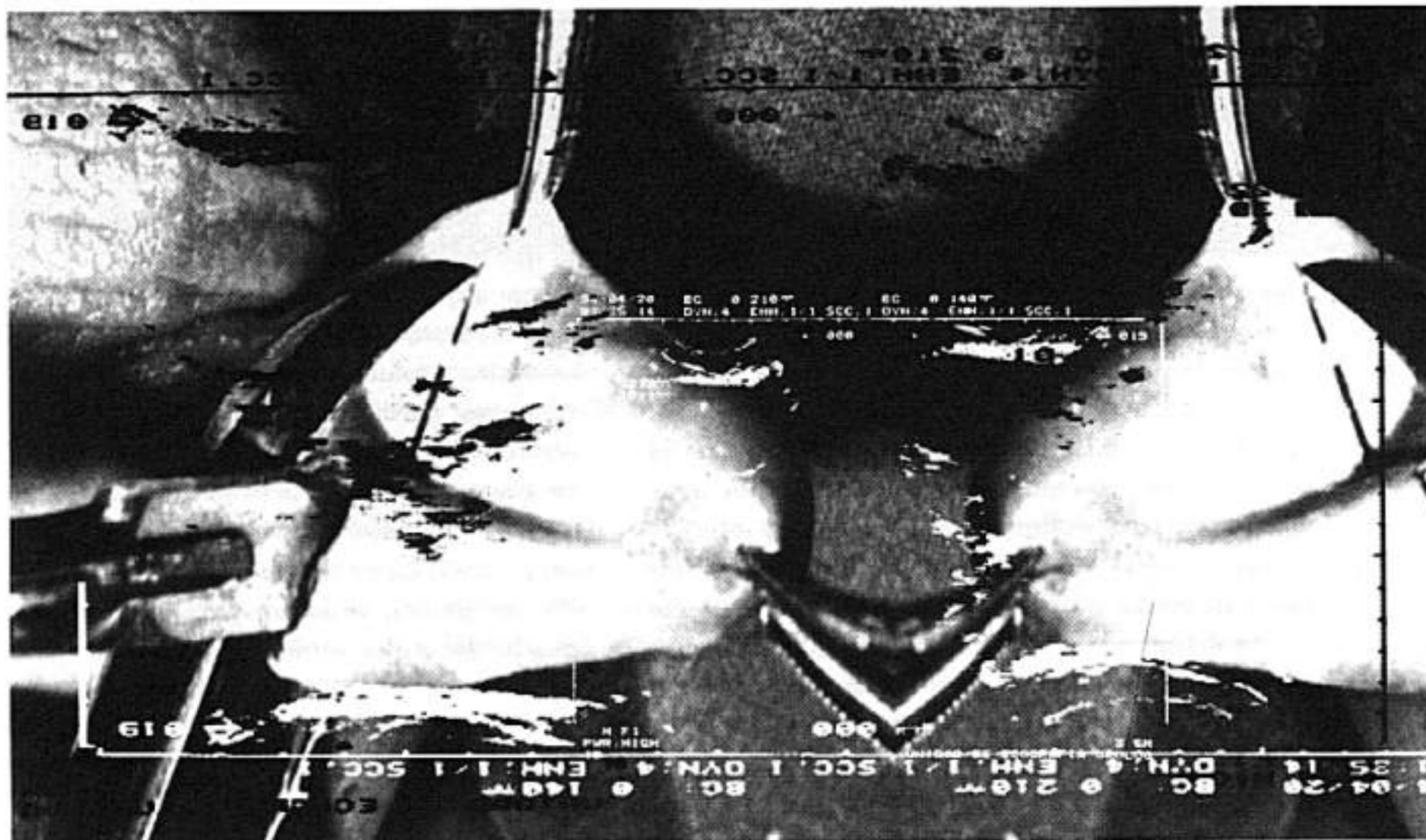
-Schloss Charlottenburg: Un mensaje informatizado repetirá: "el palacio permanece abierto de martes a viernes en horario de 9 a 17 horas y sábados y domingos de 10 a 17 horas. Para más información llamen a este teléfono de 11 a 17 horas".

-Franz van Doesburg: Responderá una voz adormecida, en segundo plano se oirá una voz femenina muy nerviosa repitiendo una y otra vez: "¿es de mi madre?, ¿ha pasado algo?, por favor Franz, contéstame". Una discusión matrimonial se iniciará en el otro lado de la línea, el interlocutor será ignorado.

-Alexander Behrens: Se oye un contestador automático, voz de mujer joven con acento pijo gangoso, que dice: "Hola, somos Alex y Claudia. Si quieres dejarnos algún mensaje espera a que suene el piii... (unos se-

gundos de espera) pi, piii, ji, ji... piii, no ahora ya va en serio... piii, piii... chucu-chucu-chucu-chu... pasajeros al tren, ji, ji...". Silencio. Un pitido de contestador.

Patrice Chabrol utilizó a Claudia Schawarkfielk (ver Libro II), prostituta del Ka De We para grabar un contestador que alejase sospechas de su residencia. Después la torturó y acabó con ella. Usar y tirar. Una tirada de EGO si no se acuerdan por sí solos les ayudará a recordar que Claudia se llamaba la prostituta del Ka De We. Aunque no sepan esto, es evidente donde se esconde Patrice, Patrick, Patt, Patricio. Es inteligente y supo crear una supuesta manía para añadir aún más obstáculos en su detección. Deja que descubran cual es la localización de Chabrol antes de



cambiar.

En su propia carne I. (Personaje separado)

El cuerpo inerte de Pierre Ledoux es levantado y situado en una silla que ha traído de la cocina. Ya está atado. Como tú, sin movimiento permitido. ¿Está muerto? no importa. ¿Preferirías estar muerto? La respuesta no es clara. Dolor y más dolor en tu boca.

-Bien, os pondré uno frente al otro para que os podáis ver bien. -mueve lentamente la silla de Ledoux hasta situarla cerca de ti. Cada movimiento viene acompañado del movimiento de una cabeza inerte. Golpea contra un televisor y rebota como una bola de petanca, seca- Ahora tú.

Cada movimiento de la silla obliga a sujetar la cabeza, única parte que se mueve. Cada leve desplazamiento la basta costura de la boca arrecia en su irresistible tortura. Estáis el uno frente al otro. Mientras, él contempla su obra.

Del suelo de la habitación recoge una aguja gruesa empapada en sangre.

-Respetemos el silencio, aunque de todas formas, por mucho que gritéis, fuera no oirán nada-. Enhebra la aguja con un hilo negro grueso y toma entre sus dedos el labio superior de Ledoux, inerte aún. Rápidamente clava la aguja con demasiada fuerza, traspasa el labio y se clava en la encía. Dolor reflejado en otro cuerpo. Una sacudida, dolorosa vuelta a la consciencia. Un grito y el labio se desgarró, empieza a manar a borbotones, más gritos





históricos. Nada se puede oír fuera, lo sabes. Cruel juego de aguja. Gritos salvajes y risas sonoras se mezclan en el tormento. Ledoux mueve su cabeza de un lado a otro, gotas que saltan a uno y otro lado, la saliva se escapa y se mezcla en las gotas que saltan. Una aguja que con una dirección prefijada pincha en el lugar que en su histórico movimiento pone la cabeza. Pinchazos, al fin, en toda la cara. Dolor reflejado. Hiriendo con sus uñas las encías ya rojas agarra fuertemente el labio. El inconsciente y rápido movimiento de la cabeza no cesa y con la fuerza de la sacudida se desgarran todo el labio y se desprende casi totalmente. Los incisivos superiores asoman en una macabra sonrisa. Con su mano agarrando el labio, que todavía se sujeta a la cara por un músculo que, a la vista, se convulsiona rápidamente, tira fuertemente y separa totalmente el pedazo de carne. El grito rompe los tímpanos. Con el trozo de carne aún en sus manos lo chupa limpiando con su lengua el líquido que brota de su interior. Náuseas (tirada de CON o vomitará), vómito vuelve a tragar la mayor parte de tu vómito que sólo puede salir en pequeñas cantidades por tu nariz. Gritos, gritos, gritos. Gritos inútiles. Tranquilamente, como disfrutando de ellos, Patt cruza la habitación y de un rincón recoge una especie de toalla. Con la misma tranquilidad, tus nervios explotan, recorre de nuevo la habitación. Te mira. Sonríe. Gritos enfrente. Ahora le mira a él.

pido movimiento de la cabeza no cesa y con la fuerza de la sacudida se desgarran todo el labio y se desprende casi totalmente. Los incisivos superiores asoman en una macabra sonrisa. Con su mano agarrando el labio, que todavía se sujeta a la cara por un músculo que, a la vista, se convulsiona rápidamente, tira fuertemente y separa totalmente el pedazo de carne. El grito rompe los tímpanos. Con el trozo de carne aún en sus manos lo chupa limpiando con su lengua el líquido que brota de su interior. Náuseas (tirada de CON o vomitará), vómito vuelve a tragar la mayor parte de tu vómito que sólo puede salir en pequeñas cantidades por tu nariz. Gritos, gritos, gritos. Gritos inútiles. Tranquilamente, como disfrutando de ellos, Patt cruza la habitación y de un rincón recoge una especie de toalla. Con la misma tranquilidad, tus nervios explotan, recorre de nuevo la habitación. Te mira. Sonríe. Gritos enfrente. Ahora le mira a él.

-Cuando eran otros los que sufrían, jamás te importó. Cállate ahora.- De un golpe mete la toalla, hecha una bola, en la boca del confidente. Rápidamente el blanco pasa a teñirse de rojo y se hace el silencio.

-Nunca he tenido dos invitados en una de mis fiestas. Me encantaría que jugaseis a algo que nunca practiqué. No sufráis sin mí.- Abandona el cuarto unos segundos, unos minutos, te parecen horas. Eternidad de tiempo contemplando un rostro desencajado, pálido de ausencia de rojo, concentrado en el trapo de su boca. Tras él, los televisores parecen estar emitiendo algo más que imágenes macabras. El brillo del cristal de las pantallas desaparece y parece como si cada pantalla comuni-

cara con un recinto de tortura, con un infierno demasiado cercano. (Efectivamente la realidad se rompe y comienza a ver el infierno; un purgatorio para el nuevo Nefarita, quizá creado por él, quizá eternamente esperándole).

Ansia de poder: Klaus Wagner. (Grupo)

Ahora, ¿Dónde está la Jüdischestrasse?. En el mapa que utilizaron para encontrar la Kaesarstrasse no figura la Jüdischestrasse, lo que supone o que no está en la Grünhügel Siedlung o que si está es muy pequeña. La respuesta correcta es la segunda. No sólo está en la Grünhügel Siedlung sino que además es perpendicular a la Kaesarstrasse y forma manzana con el número 17, ¡éste!. ¿Cómo lo pueden saber? Una de las formas es, si la han encontrado y tranquilizado, preguntando a la criada italiana (correspondientes problemas de comunicación), les dirá donde esta y que sólo hay un número porque es muy pequeña. La otra es a través de un cuadro del salón en el que están, donde una serie de dibujos pretendidamente arquitectónicos reflejan una residencia de estilo supuestamente clásico llena de chistes arquitectónicos: columnas alegremente utilizadas, águilas, frontones, guirnalda, óculos inverosímiles, cornisas absurdas y desproporcionadas y todo aquello que hace que cierto tipo de personas de baja naturaleza se sientan más grandes y poderosas. En una esquina, en un pequeño plano de situación pésimamente dibujado (ver plano), se localizan la Kaesarstrasse y perpendicular a ella, formando la manzana en la que se encuentra la parcela, la Jüdischestrasse.

En el momento en que descubran que un simple salto de tapia les puede llevar a la cueva de Chabrol se comenzará a oír, cada vez más y más claramente, el sonido de un coche patrulla. En unos instantes la fachada de la residencia estará cubierta de coches patrulla rugiendo. Schinkel les dirá oliéndose el tema que él entretendrá a la policía ("¡mierda!, se imagina que YO también soy la policía") y que todo depende de ellos. Una mirada al exterior permitirá ver el espectáculo del acorralamiento al que puede someter el dinero, el poder. Comenzará a sonar a través de un megáfono la voz de Klaus Wagner, falsamente familiar:

-Arthur (que los personajes sepan, ningún amigo llama a Schinkel por su nombre de pila, que nunca le gustó), no hagas el tonto y entrégate. Tengo tres ordenes de captura contra ti en mi mano y sabes bien que oponerse sólo te va a traer más líos. Te lo digo como amigo y colega. Sal con las manos en alto.

La contestación de Schinkel se hace esperar. El tiempo suficiente para acercarse a los personajes y



entregándoles su Uzi Pistol decirles con su afilada ironía que ahora suena extremadamente triste, amarga:

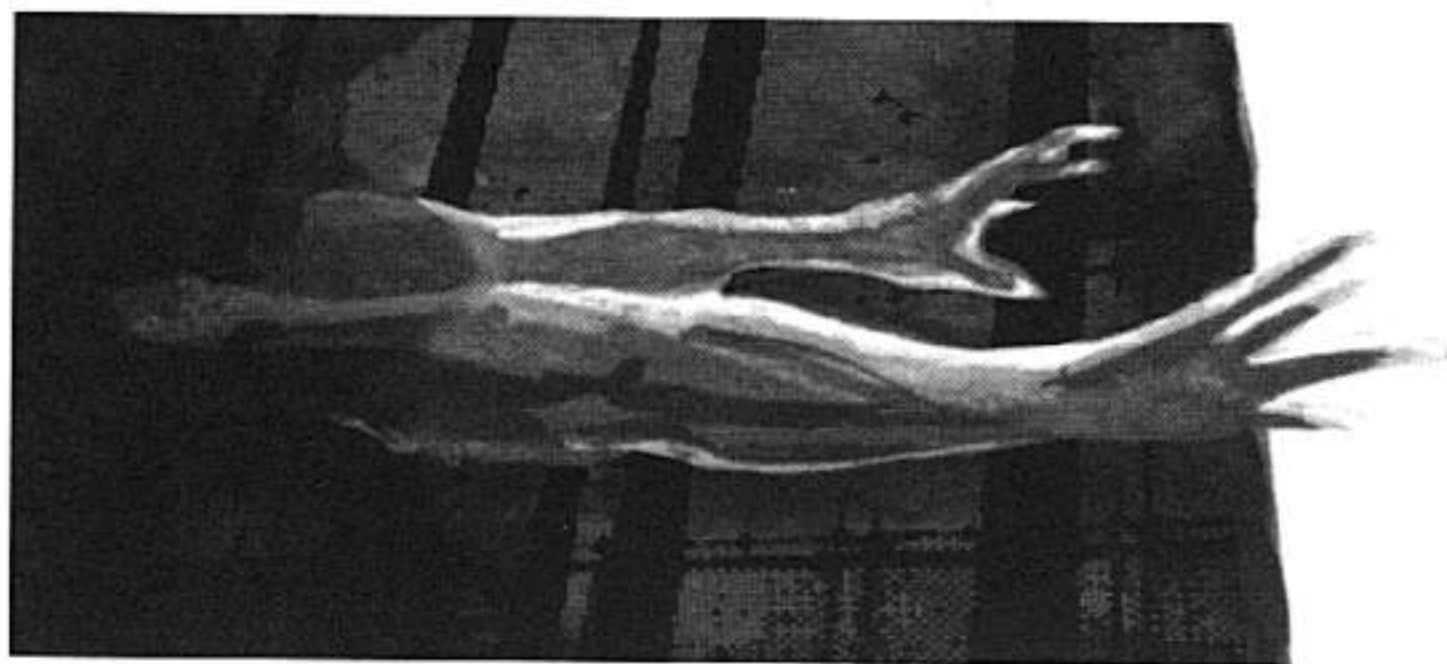
-Tengan mucho cuidado, no me vayan a buscar más problemas con la burocracia.

Con una última mirada, cálida, de profundo agradecimiento, muestra de amistad, saldrá corriendo a la ventana. Las últimas palabras que escuchan antes de salir corriendo hacia el jardín son:

-Vete a la mierda, igilipollas!

En su propia carne II. (Jugador separado)

(Recuerda que esta escena puede ser cortada, cuanto antes mejor, por los personajes. Cuando creas que por la velocidad de sus disquisiciones y por la de sus acciones los personajes deben llegar hasta donde espera su amigo, corta radicalmente la escena y pasa al final. La vida del personaje separado está en juego.)



Mientras el dolor sigue desgarrando. Aparece llevando en sus manos un revolver (para sus juegos no utiliza su Glock, sino un revólver Ruger Redhawk).

-¿Conocéis la ruleta rusa...? Hoy jugaremos una variante creada por mí. Como debéis saber el tambor de un revolver tiene seis espacios para balas. Todos ellos están vacíos... excepto uno (todos están vacíos, maniobra calculada de tortura). Dejaré girar el tambor y realizaré un disparo a uno de vosotros, sin volver a girar dispararé el siguiente, más posibilidades de premio, cambio de pichón y otro más...¿Quién a de morir?... ¿el justo -te señala- o el traidor?

Justo, traidor, justicia, traición. Avalancha de palabras. Todas ellas pierden su significado y se confunden. Los televisores parecen estar dejando espacios entre sí, y de entre las grietas parece surgir una neblina con olor a muerte y a fuego, a combustión, ¿de pólvora?, ¿de qué?...

Te mira: *-He de empezar por él, recuerda que somos amigos- y se abre aún más su sonrisa.*

La tranquilizada danza de la cabeza de Ledoux vuelve a comenzar. Ahora acompañada por ahogados gritos en rojo.

El revolver se sitúa en la nuca de Ledoux. Se paraliza el movimiento de la cabeza. Una mirada angustiada clavada en ti. Mirar lo que puede que jamás se vuelva a ver. Casi totalmente entre sombras se reconoce la sonrisa de Chabrol. *-Reza si hay algún dios*

que quiera escuchar a un miserable como tú.- Silencio. Desear quizá su muerte. "Click". Los ojos que se abrían como platos se cierran en un golpe. No hay disparo.

Se inicia tu carrera hacia la muerte. Lentamente se acerca a ti. Demasiadas veces se ha acercado ya. Tortura de pasos lentos, de contemplación solemne. El sudor empapa. El sudor escuece en los labios. El dolor revienta. El dolor revienta en los labios. Frío de metal en la sien. Tu corazón aún late ¿estás vivo?, frío en la sien. "Click". Tu corazón aún late. Estás vivo.

-¡Ufff!, por los pelos, lástima, me gustaría ver como revienta tu cabeza. Pero así es el juego... te divierte, ¿verdad?

(Muy rápido, muy rápido) Te da la espalda y cuando crees que la muerte camina al reflejo de tu tortura, al traidor. Media vuelta. Un revolver se levanta rápidamente frente a ti. Tu respiración se corta. Tu corazón se silencia. Los televisores parecen reventar de luz. Una sonrisa maligna. Tus ojos se cierran, instinto. "Click". *-Mierda.-* Es su voz.- No te preocupes aún tienes otra, o más... en mi juego las reglas cambian...-rápidamente vuelve a girarse. Baja la luz de los televisores, pero continua la inquietante sensación, indescifrable, de que no son imágenes sino realidades lo que hay ahí, realidades entre las cuales sigue colándose una neblina ahora más densa, colándose por unas grietas que cada vez son más y más grandes. Un rápido parpadeo para ver como un revolver esta apuntando a otra sien, que muera él,





ique muera él!; pero se huela la sangre al pensar que todo da igual y que de todas formas tu eres el siguiente; apuntando, síntomas de angustia, se cierran sus ojos, temor a la muerte: "Click" no hay disparo.

-Vaya, será que la suerte quiere que esté contigo.- La mente se golpea a sí misma. Cuatro disparos. Una de dos. Mitad de oportunidades para morir. Nada que hacer. Ningún movimiento permitido. Parálisis de angustia. Deseo de grito, inútil. Todo alrededor pierde su estabilidad, el espacio no puede reflejar más de un espacio, la mirada sólo puede comprender uno, y allí parecen simultanearse cientos. Frío de cañón de revolver. Olor a metal. El frío empieza a desplazarse por tu cara: sienes, nuca, boca... ahora presiona en los labios. Dolor inaguantable. Grito ahogado, aún mas dolor. El frío se detiene en un párpado.

-Veamos como revienta tu ojo...- "Click", no hay disparo. Culetazo en la mejilla.- Sonríe, te has librado.

Suspiro. Tensión del que sabe que hay truco.

Al otro lado del abismo, Ledoux ha visto el rostro de la muerte. Se descompone. Cada paso de Chabrol es una convulsión. Unos centímetros les separan. Reacción natural, nervios que explotan, se ha cagado, cagado. El olor a mierda llega a tus narices. Mierda de pánico, Mierda de muerte. El cañón del revolver se sitúa en el ojo.

-No, Pierre, amigo mío. No va a ser tan sencillo...- Una ligera presión... una fuerte y rápida presión ahora (acompaña las palabras con el movimiento de tu mano). Un movimiento de tres centímetros y el ojo es destrozado. A los lados del cañón, un chorro empapa de rojo. Un grito, estertor final, sublimación del sufrimiento, salta la roja toalla, salta la vida, salta la consciencia. La cabeza de Ledoux cae inerte. Arrastrando indeterminables pedazos de ser humano el cañón es extraído del ojo. Comienza una risa, en principio contenida, lentamente liberada, histérica, triunfo, derrota, ganado muerto, por qué buscar explicación, odio, odio, odio. De su pierna saca un cuchillo. Brillo que ciega. Puñalada. Grito. Puñalada. Grito. Puñalada. Grito. Sangre. Puñalada. Grito. Sangre. Movimiento de una cabeza: inerte, sin riego, balanceada por el impacto de la muerte. Mutilación de miembros. Desgarramiento de lo que fue una vida. Puñalada. Grito. Puñalada. Minutos, de nuevo parecen horas, de delirio de muerte. Vómito que ya no se aguanta. Puñalada. Grito. Puñalada. Suelta el cuchillo. Las manos trabajan, desgarran, arrancan, la silla cae al suelo, desprenden, sacan y por fin, espectáculo insostenible, conducen los restos a la boca. Se le llena de hombre. Mirada enajenada ¿aún más? mas-

ticando. Ahora ya no hay suelo, no hay soporte, un negro de vacío te soporta y soporta al torturador, por entre las grietas y la neblina oleosa empiezas a discernir nuevos espacios, las realidades se dispersan y se agrupan, se desintegran y nacen, se dislocan y sobreponen. Más carne. Recoger el cuchillo. Investigar el espacio no abierto en el cadáver. Grito. Grito. Puñalada. Grito. Puñalada. De repente, silencio, quietud. El miedo riza el rizo y se invade a sí mismo. Todo tu ser es miedo. La temida mirada se clava en ti. Aún caen de sus labios trozos de cadáver. Aún fluye la saliva y se mezcla con el líquido que dio vida. La temida mirada sigue clavada en tus ojos...

-¿Tienes hambre?...-la pregunta hace estallar a un más la mente. Huir, huir, quizá a la muerte.- Si, creo que tienes hambre...

Te preguntas inútilmente qué va a hacer. No querer saber, no querer ver, no querer vivir.

Se levanta y levanta la silla. La imagen: un cuerpo que ahora que está vertical deja caer lentamente las últimas vísceras que quedan, desprendidas, inconexas y sangrantes. Recoge, atrapando con sus manos el pelo, la cabeza, ahora dislocada en ángulos imposibles, insostenibles. Con la otra mano introduce por debajo del párpado el cuchillo que aún mantiene en sus manos. Rebanando los párpados, ahora muertos, extrae un ojo que apenas deja escapar gota alguna de sangre, está toda esparcida en el suelo alrededor de la sala. Paso a paso se acerca a ti. Entre sus dedos cuelga un hilo que rápidamente asocias con el nervio óptico. Se para frente a ti y acerca el ojo que en su mirada de vida arrancada llena su blanco de rojo y su negro de muerte. Agarra tu cabeza por el pelo y tirando hacia atrás la inclina para que el ojo se sitúe sobre tu boca cosida. El tirón lleva más dolor a los labios cosidos. Forzando la mirada hacia abajo ves como el ojo, siempre dirigido a tus ojos baja lentamente hacia la boca. De un golpe, lo explota en tus labios. Un líquido cálido corre por tus mejillas. Al dolor de la costura se une el raro sentir de un cuerpo semirígido que estalla expulsando líquido ocular. Más arcadas que se cortan al ver la mirada sobre los ojos. Él quiere beber de ese líquido. Sientes su lengua paseándose por las mejillas, por el cuello, por la boca, deteniéndose en cada punto sorbiendo el líquido que se mezcla con tu sangre. Lengua cálida, húmeda, palpitante. Levanta su cabeza. No ha tenido suficiente, sabes que no ha tenido suficiente. El pánico sustituye al pánico que sustituyó al miedo que sustituyó al miedo. Sobre ti brilla un cuchillo.

Un golpe seco y la cabeza queda inmovilizada echada hacia atrás. Un cuello rígido que no puede salvar lo que no se podía salvar. Los dedos, haciendo



presión para que la cabeza no se mueva se arrastran hasta el ojo y con fuerza abren los párpados. Lágrimas saltan y caen por la cara, sigue el silencio, lleno tan solo de tu jadeante respiración de perro. Un cuchillo aparece sobre tu ojo.- Yo también quiero.- Su voz susurra en tu oído.- Yo también quiero...

Y el rostro pierde por momentos humanidad pura de bestia, se funde en la neblina, se abre en llagas imposibles, se desfigura hasta la grotesca burla.

El cuchillo se acerca cada vez más, el filo se dibuja cortante frente a la superficie húmeda en la que la pupila hace esfuerzos por captar donde está y escapar de él. Se aproxima más y más hasta que demasiado cerca, se convierte en una silueta. Desenfocado por la proximidad aún sientes en tu subconsciente el filo cortante que se acerca más y más a la superficie de tu ojo... Punzada aguda, líquido que corre, dolor, dolor, dolor. El grito ahogado desgarrar los agujeros de los labios. Su boca tapa la visión de un ojo que ya sólo veía un color, el de la sangre. Una boca succiona, repugnantemente cálida la cuenca de un ojo que parece salir, muerto, de su cuenca. Dolor, dolor, dolor. Dos pasadas más de una lengua húmeda. Ahora se acerca la mano. Tu otro ojo lo ve. Sentir de un dedo que se incrusta en el hueco que ocupó un ojo vivo. Tensión que produce el más horrible sufrimiento. Ruptura interior. El globo ocular salta, el nervio se ha roto. La sangre empasta tu boca. Sangre de agujeros, sangre de oquedades. Perder la consciencia se convierte en un sueño, aferrarse a la vida es ya una pesadilla. Dolor, dolor, dolor. Un pitido en tus oídos esconde todo sonido, surgido del dolor filtra una risa enloquecedora, unas palabras crueles hasta lo más lejano del dolor.- Sufres jodido animal, sufres.- y una risa.

Los mecanismos del sufrimiento empiezan a funcionar, confundir es funcionar, delirar es funcionar. Retorna la cortina que es ahora de un solo ojo. Pero ya no ves por tus ojos. De entre las grietas aparecen infiernos de tortura. Brazos mecánicos destrozan restos sangrantes de un cadáver multiplicado en el espacio, en el tiempo. Torturas del principio del mundo son recibidas por unos ojos que ya no necesitan mirar. Lenguas salivosas lamen paredes de prisiones del futuro en las que cuerpos han reventado de dolor. Unas palabras ininteligibles, un dolor continuo que inunda y destroza. Algo oído de calor, color, dolor, olor, hedor... Bajo el rotundo sufrimiento no hay más sentido. Tiempo aún más distorsionado un minuto ha sido un segundo, ahora que fue antes es una décima de segundo que fue una hora, antes que es después no había, no habrá tiempo. ¿Dónde está él?, ¿dónde está él?. Lentamente unas palabras llegan de entre las grietas, de entre las grietas y de tu descompuesta razón, unas palabras cuyo auténtico significado aunque llegan del principio del hombre: Nefarita, hombre, nefarita, hombre...¿dónde está él?, no puedes explicártelo pero sabes que lo que hasta ahora fue hombre, sucia y brutal naturaleza humana esta dando un paso más en la escala del terror: infierno, ilusión, infierno, ilusión...¿dónde está?

El sentir que se creía muerto regresa como no podía ser de otra forma, con dolor. Una barra de metal incandescente revienta tu piel. Al principio era un lugar, fueron dos, quizá han sido siempre muchos. Calor demasiado concentrado para reconocerse como calor, convulsión, convulsión. Ahora paran, ¿fin?. La respuesta llega en forma de frescor en las piernas. Tu mirada se lanza, perdida, para ver como los pantalones han sido desgarrados por el cuchillo. Desnudo de





cuerpo entero sientes una agradable brisa en las piernas. De repente el suplicio parece alcanzar su apoteosis. La barra incandescente abrasa tu sexo. La convulsión es tan fuerte que la silla cae hacia atrás. El grito se hace incontenible y los labios se desgarran. La traquea arde, despides en el grito fragmentos de tus propios labios y de espaldas, jamás dolió tan poco una caída, te ahogas en el espeso y caliente líquido metálico de tu sangre. No hay fuerzas para más gritos.

De fondo una risa, ignorada ante tanto dolor. Eres levantado lentamente. La barra quema tu hombro al ser levantado, él no se ha dado cuenta. Tortura involuntaria en la tortura. Desde atrás descubre la quemadura del hombro. Ríe. Tu sufres, pero eso jamás ha importado. Desde el principio del tiempo nunca importó. La quemadura del hombro, cercana, te trae un olor. Carne quemada. Tu propia carne. Recordatorio de un dolor inexpulsable. Un momento de lucidez de tus oídos, quizá este hablando a unos milímetros de ti. Sí, sientes sus labios rozando levemente tu cuerpo.- ...quemada, fue siempre mi plato favorito...- Repentina alarma, ocurrir, ¿qué a de ocurrir? Nueva respuesta a una pregunta que no debías haber formulado. Quema ahora la oreja, el pelo se quema, la piel también. Para el ardor pero llega un suplicio más intenso. Arremete con sus dientes y sientes despedazar tu cartílago, sonido de mandíbulas masticando... masticando tu propia carne. Miles de aullidos de placer se oyen y repiten hasta el infinito: tras de ti, por entre las grietas, tras la niebla, desde la niebla, por entre la niebla. Movimiento mecánico a tu alrededor haciendo de tu dolor un instrumento en un infinito artefacto de tortura, orquesta filarmónica de terror; que mueve sus miembros de carne, metal, metal y pus en una sinfonía infernal.

Los mordiscos no paran ahí, la mejilla es semidesgarrada, la nariz abierta, las cejas arrancadas, el pelo arrancado y el cuero cabelludo separado del cráneo. Baja ahora el suplicio al cuello. Un mordisco en la yugular que no llega a romper. El mordisco ahora se centra en la tráquea. El hombre es animal o siempre lo fue, o ¿qué es ahora? y ahoga y pretende matar a la presa. Se da cuenta y para. Se va, notas que se va. ¿Fin de la tortura? Otra pregunta que no debió ser formulada. Tras un intervalo de tiempo incalculable notas nuevamente su presencia, como siempre maligna, ahora incontrolable. Hay un nuevo sonido en el ambiente. Parece el zumbido de un moscardón, da igual. Quizá esa mancha que atisba tu único ojo sea él. Se acerca él, ya apenas hay temor. Ya sólo quedan ganas de morir. Algo pesado es elevado. Chorros de agua fresca te empapan. ¿Agua para refrescarse? no, acaso agua para despertar en nuevos sufrimientos. El olfato, último sentido, primitivo, te

saca de dudas: gasolina para la muerte; estás rociado de muerte. Eres un cadáver apunto de ser incinerado. En lo que es tu desfigurado rostro se desdibuja una grotesca sonrisa, respuesta incomprensible del que no ha comprendido nada. Fuego, dolor total. Un cuerpo arde frente a otro. El cuerpo se estremece en un corto anuncio de la muerte, un grito ahogado escapa a duras penas de los restos de una boca ahora en llamas. Muerte. Contemplando alguien ríe. El definitivo infierno comienza ahora...

Categoría de las heridas

HERIDA	EFFECTO
Labios cosidos	2 Leves
Ojo	1 Grave
Quemaduras (todas)	3 Leves
Quemadura en sexo	1 Grave
Oreja y mordiscos	1 Grave
Fuego	Muerte

(aplica las heridas que sufre hasta el momento de la llegada de los personajes amigos, sino llegan, ya sabe como es el principio del infierno)

Si sobrevive antes de daños sobre su persona (excluida la boca) una tirada de EGO +5

Si sobrevive tras las heridas una tirada de EGO +10

Demasiado dolor

Con el sonido de las sirenas a sus espaldas cruzan el jardín de la llamada villa Venturi. Dejando a un lado una piscina de formas ondulantes sin sentido son frenados por una tapia de unos dos metros y medio (haz las tiradas de campo de Agilidad que creas convenientes). Al otro lado de la tapia ven la parte que da al jardín de una casa grande pero mediocre. Un pequeño camino que rodea la vivienda lleva a un pequeño garaje adosado de forma poco armónica con la construcción principal. En el camino, antes de llegar al garaje, descansa un mercedes 250 D azul marino metalizado, casualidades premeditadas de una mente retorcida.

Entrar no va a ser tan fácil. La puerta de cristal que comunica el jardín con un gigantesco y oscuro salón esta cerrada. A través de los gruesos cristales una pálida luz que cambia rápidamente de color e intensidad escapa de una habitación cuya puerta está entreabierta. Pueden intentar entrar rompiendo los cristales con riesgo de que no puedan (con el ruido alertarán a Patrice Chabrol),

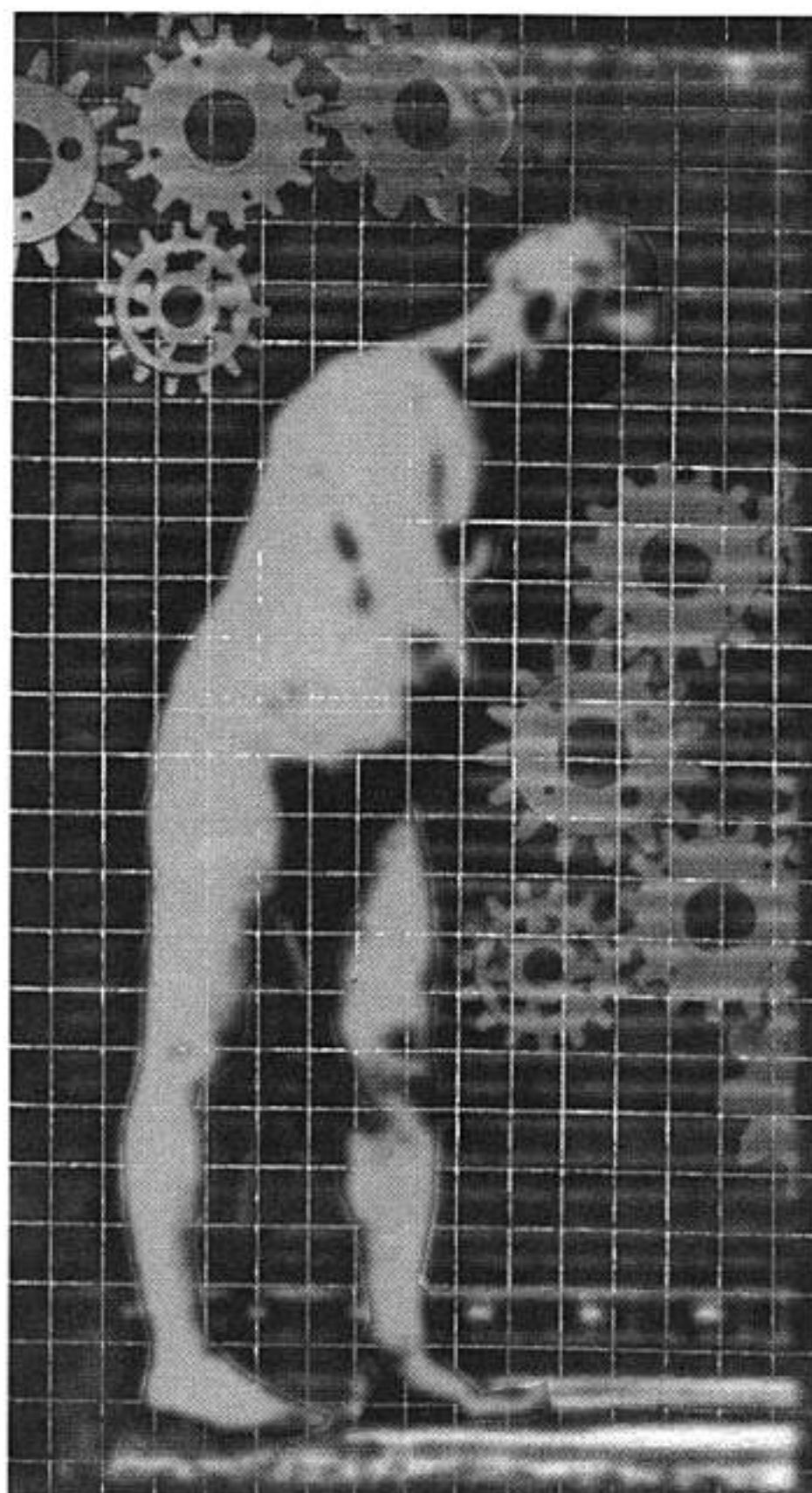


pues son de seguridad (una tirada de Sistemas de Seguridad lo indicará o una tirada de PER con +5) o de que si se rompen se les claven (la absorción del cristal es de 70, ver Cap. 21 del Manual) causando a aquel que este próximo a la puerta una herida Grave. Pueden entrar con una tirada de Sistemas de Seguridad abriendo la cerradura o disparando en ésta en vez de en el cristal (se alertará Chabrol puesto que rota la cerradura aún quedará abrir la puerta que puede incluso... atascarse). Roto el cristal a la primera o abierta la puerta por tirada de Sistemas de Seguridad, podrán sorprender a Chabrol si se dirigen a toda velocidad a la habitación.

Pueden también acceder por el garaje. Este pequeño espacio les traerá los más desagradables recuerdos si han visto la cinta de vídeo o les obligará a hacer, en el caso de que les ocurriera, una tirada de EGO al comprobar la veracidad del extraño encuentro en el hospital psiquiátrico (Suceso Anunciado en un sueño mod. -5), no permitas que las consecuencias sean muy graves. Los dos personajes con mayor desequilibrio mental percibirán los aullidos de la prostitutas y la macabra risa de Patrice. Recuerda que están muy cerca de un terrible desgarramiento de la realidad, pasado, presente o futuro poco importan aquí. Una puerta conecta el garaje con una pequeña despensa y esta a su vez con la cocina de la casa. La puerta de la cocina (que no es excesivamente discreta: Sigilo, que lo haga el mas sigiloso) lleva directamente al salón. Sobre la mesa de la cocina un afilado y estrecho cuchillo de cortar jamón, aunque posiblemente destinado a otros fines, ha sido olvidado por Patrice encima de una mesa reluciente. Desde el momento en que abandonen la cocina deberán hacer tiradas de Sigilo para que Chabrol no les descubra. Si los resultados son muy buenos, bonificales con reducción de tiempo. En un salón grandioso, una pequeña puerta deja escapar la inquieta y pálida luz de lo que podría ser una televisión.

A pesar de lo que se pueda pensar, el acceso más rápido y discreto es por la puerta principal con la tarjeta de seguridad (si la llevan, claro está, Chabrol no ha hecho cambios en la combinación). Después simplemente se podrán acercar con Sigilo, como se ha descrito, hasta la habitación iluminada.

El momento del descubrimiento de la terrible escena, como sabes, depende de tu criterio total y absolutamente subjetivo. Antes de llegar a la habitación cuenta como una oscuridad (quizá tras una puerta, quizá bajo una escalera) deja de ser oscuridad y pasa a ser un penetrable vacío donde la oscuridad se produce sólo por la ausencia de un fin; como repentinamente una pared deja de ser tal y pasa a no ser nada, a ser un muro de liquido rojo



negruzco, imposiblemente contenido, caliente y de olor visceral; como llega hasta ellos un olor a refinería industrial mezclado con olor a muerte; como, si alguien mira al techo, éste parece haber desaparecido y en un espacio perdido en la distancia y a la vez infinitamente cercano se ven miles de agujas manejadas por máquinas imposibles insertadas en pedazos de lo que una vez fueron hombres mientras un claro latido descompasado lo ensordece todo; la realidad se rompe más y más...

La puerta entreabierta se abre del todo... Los personajes que contemplen aquello perderán por unos instantes el control de sus miradas, que enloquecidas recorrerán la habitación iluminada por decenas de televisores perdidos en mil espacios inexplicables y tremendamente reales; lanzando terror por sus ventanas a otros mundos, el ambiente cargado hasta el extremo invadirá su olfato y su cabeza deberá superar una difícil prueba de resistencia (tirada de Ego con penalización de +5, caiga quien caiga) para mantener su debilitado equilibrio. La mirada del asesino se clavará en ellos y





su sonrisa, perversa y maligna en su indiferencia, nacerá en un aborto de perversión. Mientras hablas de su mirada, describe, reflejados en sus ojos, cada uno de los crímenes cometidos, cada uno de los padecimientos sufridos, cada uno de las preguntas formuladas, todas representadas en el demoníaco escenario en que se ha convertido la habitación. Frente a ellos le tienen, riendo su superioridad. Deja que hagan lo que deseen...

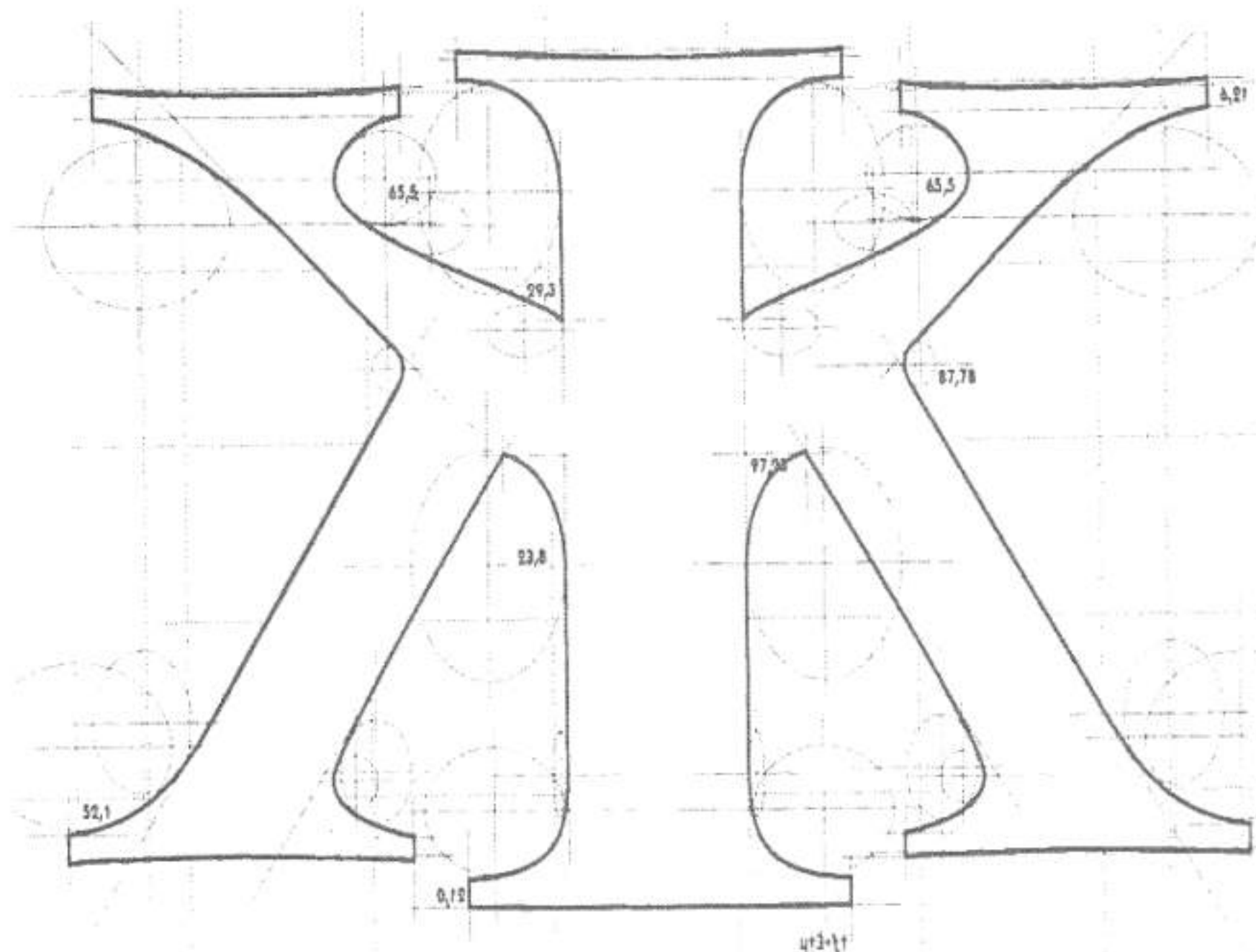
Si alertan a Chabrol, este agarrará su revolver descargado e intentará engañarles. Si no acaban con él en el momento, arremeterá contra ellos con cualquier arma que tenga a su alcance, su cruel apetito ve en los llegados más ganado. Si no logran librarse de él, o si a pesar de todo logran reducirlo sin matarlo, seis tiros de una Smith & Wesson Bodyguard se hundirán exactamente en el corazón del grandísimo hijo de puta. Una mirada atrás dejará ver, débilmente iluminado por los televisores, dos ojos que lloran de rabia, de odio, de venganza, de sentir... es el ex-Jefe de la Policía de Berlín Arthur Schinkel.

Si han acabado con Patrice Chabrol, Schinkel llegará sangrando abundantemente de su hombro.

Se parará en la puerta, pasará lentamente y tras limpiar con un pañuelo el arma utilizada pondrá sus huellas en ella. Terminado esto clavará su mirada en el cadáver de Chabrol, aún sonriente, se pondrá de cuclillas y de un fuerte golpe introducirá una cinta fúnebre recogida del entierro de su amigo. Se incorporará y con una mirada impenetrable permanecerá de pie sin el más mínimo movimiento hasta que en escasos segundos un mar de uniformes asalten la casa y reduzcan al apagado grupo.

Si no han acabado con el grandísimo hijo de puta, sangrando abundantemente de su hombro izquierdo permanecerá disparando inexistentes pero deseadas balas de un tambor que sigue girando con los tristes "clicks" del gatillo hasta que en escasos segundos un mar de uniformes asalten la casa y reduzcan al apagado grupo. Antes de ser reducido introducirá en la boca del grandísimo hijo de puta una cinta fúnebre recogida del entierro de su amigo.

Entre los policías se cuelan varios enfermeros que se llevan a los personajes heridos. Son trasladados a un hospital, y desde allí, en avión a otro hospital en casa.





EPÍLOGO

Arthur Schinkel

Condenado a diez años de prisión mayor por los cargos de abuso de autoridad, asalto a mano armada, allanamiento de morada y homicidio en tercer grado.

Karl Wagner

Elegido Jefe de Policía de Berlín el veintisiete de febrero de 1991 por los méritos que consigna su imponente hoja de expediente.

Patrice Chabrol

Tras una interminable lista de horrendos crímenes, sus restos mortales descansan en el panteón familiar de los Chabrol, en París. Su alma inmortal lleva una nueva carga de crueldad a los infiernos.

Pierre Ledoux

En caso de sobrevivir, retirado de la policía y condenado a prisión menor por encubrimiento. No sobrevivió un año en la cárcel.

August Müller

Tras diez días en profundo estado de catatonia, el ex-director del Pergamonmuseum despertó. Su estado mental fue calificado de "muy débil". Nadie cree lo que cuenta acerca de la muerte de Grégoire Matelot...

Paul Gardella

El hijo de Giani Gardella regresó a Italia. Actualmente trabaja como cartero en Nápoles. Su madre permanece ingresada en un hospital psiquiátrico.

Alma Olbrich

En su floristería aún se sabe distinguir a un "verdadero alemán".

Annie Jeanneret

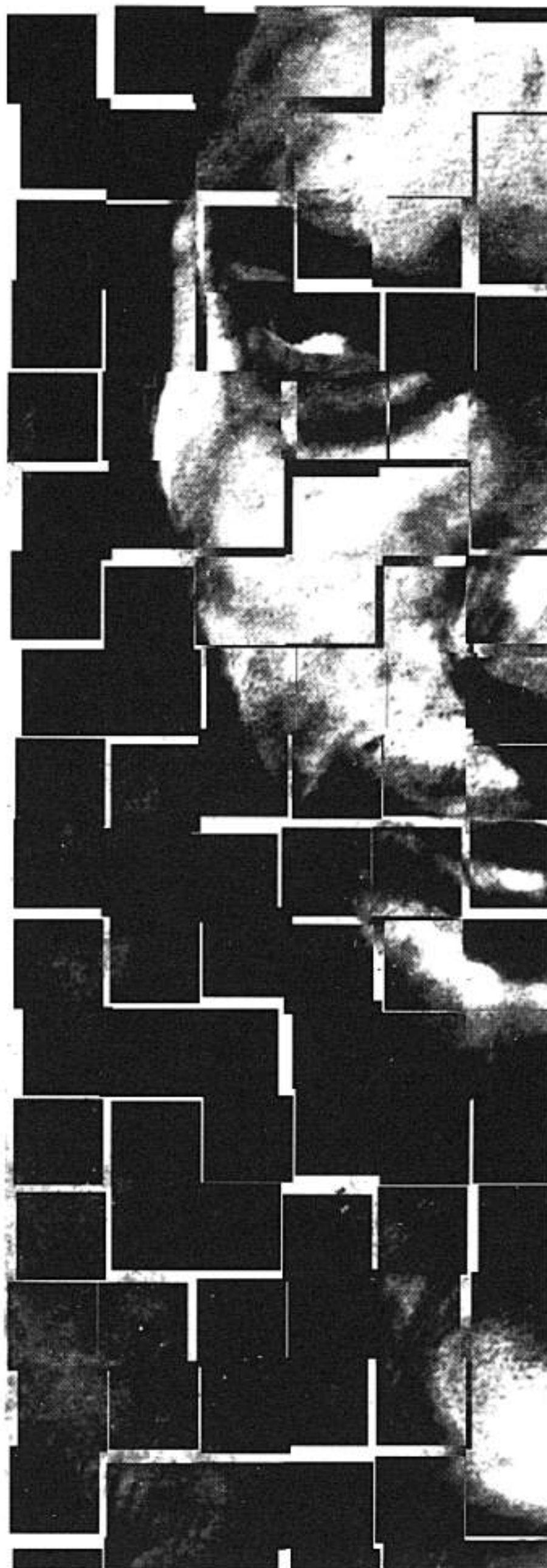
La niña del abrigo verde, "a veces la vida es más dolorosa que la muerte".

Lulú

Travestido de la zona del Ka De We, sigue malviviendo de la prostitución, a pesar de que la calle es cada día más peligrosa.

Sarah Hasimir

Sigue llorando a su hijo Hasim... Nadie la ayudó y nadie la ayudará.



Con puntualidad germana el vuelo de Luftansa despegó del aeropuerto de Tempelhof. Es uno de esos días lluviosos y fríos en los que todo parece desarrollarse a cámara lenta. En el interior, regresan a casa los personajes, libres de todo cargo, al menos, legal...





Algunas notas finales

SOBRE CLAVIS INFERNA, PRIMERA SEMANA *Como aventura independiente.*

En el apartado Clavis Inferna en tres semanas (Libro I) del capítulo introductorio se anota que esta larga campaña para Kult está dividida en tres módulos independientes, del que este libro es la primera entrega. Esa autonomía de cada una de las partes se basa primordialmente en que todas ellas poseen un final suficiente para los jugadores, que creeran haber concluido de forma definitiva la campaña. Este efecto se ha conseguido creando realmente dos tramas para cada libro: la más profunda, que es (y debe ser) absolutamente desconocida para los jugadores, describe la historia de la Llave, común denominador o hilo conductor de la campaña; la más superficial, aquella que los personajes conocen y creen única, es diferente en cada una de las partes de la serie. Vistas así las cosas, lo único que debes hacer para jugar este módulo de forma independiente al resto es eliminar, sustituir o modificar esa trama profunda, es decir, la historia de la Llave.

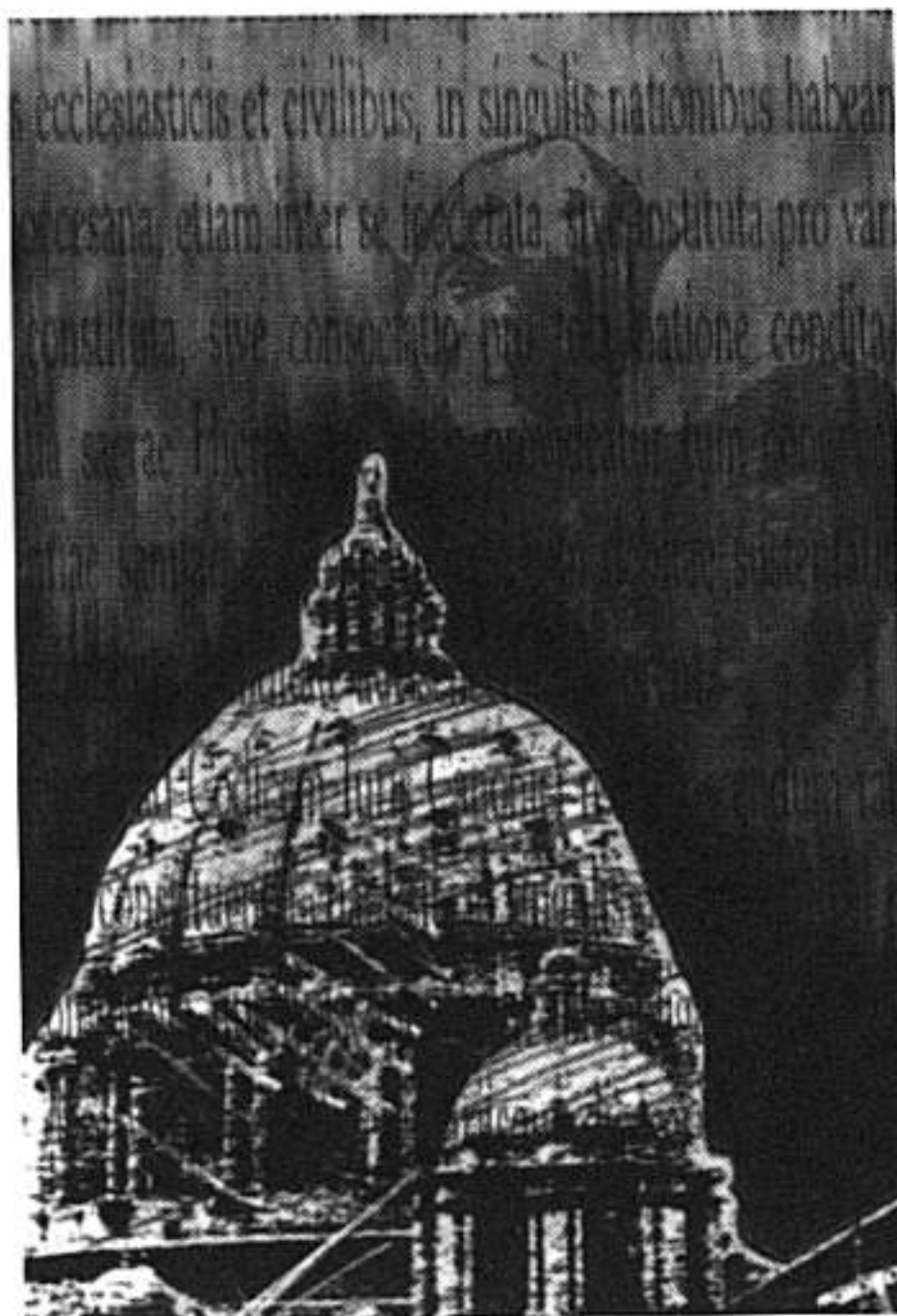
Ahora bien, si has leído el módulo con atención, habrás comprobado que hay algunas cosas que no encajan desde el punto de vista de los PJs. Por ejemplo, no hay explicación a por qué Chabrol habría querido asesinar al Director del Museo del Louvre o a cómo podía haber sabido que iba a visitar Berlín si esa vi-

sita no era oficial. Tampoco habrá respuesta a las extrañas circunstancias de la muerte de Matelot (no hay restos de explosivos, la detonación se produjo desde dentro del cuerpo de la víctima, no hay ni un sólo desperfecto material y no se oye explosión alguna en el museo, como se puede leer en la noticia de periódico que les da J.P. Bally al principio de la aventura Libro II-, en LO QUE SABE KIRCHNER y en el extracto de la autopsia -), sólo parcialmente reproducidas por Chabrol en el cruento asesinato de Lissitzky (con una explosión real y todos sus efectos asociados "El Engaño" -Libro II). La explicación a todas estas incógnitas sólo se dan en la trama profunda, desconocida para los PJs, que sólo obtendrán respuesta parcial en Clavis Inferna, Segunda Semana y total si juegan la campaña al completo. Suprimiendo la trama profunda, habrás de efectuar algunos cambios en la superficial (dado que ambas están trabadas y son, en parte, dependientes la una de la otra) para que existan explicaciones suficientes a estas incógnitas, un trabajo en absoluto complicado con un poco de imaginación.

ALGUNAS MODALIDADES DE JUEGO DE ESTA CAMPAÑA:

La forma con menos riesgo de pérdida de diversión, más sencilla y normal para jugar Clavis Inferna es hacerlo con los mismos personajes empezando por este libro y terminando con la tercera entrega. De esta forma ha sido concebida y escrita por sus autores; sin embargo, dado que cada módulo puede ser jugado de forma más o menos independiente del resto, no es la única posibilidad, de hecho te proponemos otras dos y creemos que no te resultará difícil idear unas cuantas más. En cualquier caso ten en cuenta que la complejidad que quieras añadir a la forma de juego nunca debe ser tanta que ponga en peligro la partida.

A. Variación de tiempo narrativo no cronológico: La variedad más sencilla de inventar, accesible casi a cualquier módulo de cualquier juego, es desordenar en el tiempo los acontecimientos, jugando, por ejemplo, en primer lugar la tercera parte, después la primera y por último la segunda. Otra forma, bastante más complicada y sugerente, sería mezclar diferentes secciones del mismo módulo o de los diferentes módulos de Clavis Inferna en el orden que se desee. El flash-back (salto hacia atrás narrativo, como cuando un adulto recuerda su infancia en una película o simplemente se interrumpe el hilo de la historia introduciendo un tiempo pasado) y flash-forward (lo mismo, pero hacia adelante) se usa poco en el rol porque la historia es abierta y, por tanto, como en la vida real, no se sabe lo que ocurrirá en el futuro porque eso depende de los actos de los personajes; o al menos eso se supone... Pero hemos comprobado que con jugadores que cooperen en pro de la historia y no de las capacidades de sus personajes (y en teoría así deberían





ser todos los jugadores) el experimento resulta divertido y sorprendente.

B. Variación de personajes: Manteniendo los mismo jugadores de módulo a módulo, se pueden cambiar los personajes que estos interpreten en cada parte. Esto incrementa la tensión porque los jugadores SIEMPRE sabrán más que sus personajes. Por supuesto, habrá que hacer algunos cambios argumentales importantes; por ejemplo, Chabrol puede remitir el cilindrosello (la Llave) a cualquier persona del listín telefónico de París, justificando así que un autentico desconocido reciba tan peligroso paquete. (Por qué habría de hacer semejante envío te toca responderlo a tí).

ALGUNAS MODALIDADES DE JUEGO DE ESTE MÓDULO: Haciendo los cambios argumentales correspondientes y sopesando las consecuencias de esos cambios en la continuación de la campaña, Clavis Inferna, Primera Semana puede ser jugado desde otras perspectivas, es decir, con personajes que no sean asalariados de la N.E.A. Aquí tienes unas cuantas sugerencias:

A. Los Pjs son policías a las ordenes de Schinkel, que forman el grupo de más caóticos, sucios, indisciplinados, suburbiales y brillantes detectives de Berlín que se haya ganado jamás el odio de su jefe.

B. Los Pjs son detectives privados contratados por la familia de Giani Gardella (Libro II) para atrapar a su asesino; se podría convertir a Paul Gardella, el hijo, en un PNJ comprensiblemente vengativo.

C. Lo mismo que lo anterior, pero son amigos y familiares de Claudia Schwarfielk ("La Noche de Ka De We y apendice de pistas), la prostituta asesinada, los que pagan la investigación. Aquí Lulú (Libro II), el travestido del Ka-De-We, puede ser un PNJ importante.

D. Los PJs son periodistas (serios, quizá del periódico Taz -"La SFBtv Informa"-, para salvaguardar los enfrentamientos con la prensa amarilla del tercer capítulo) interesados en investigar el caso de la muerte de Matelot.

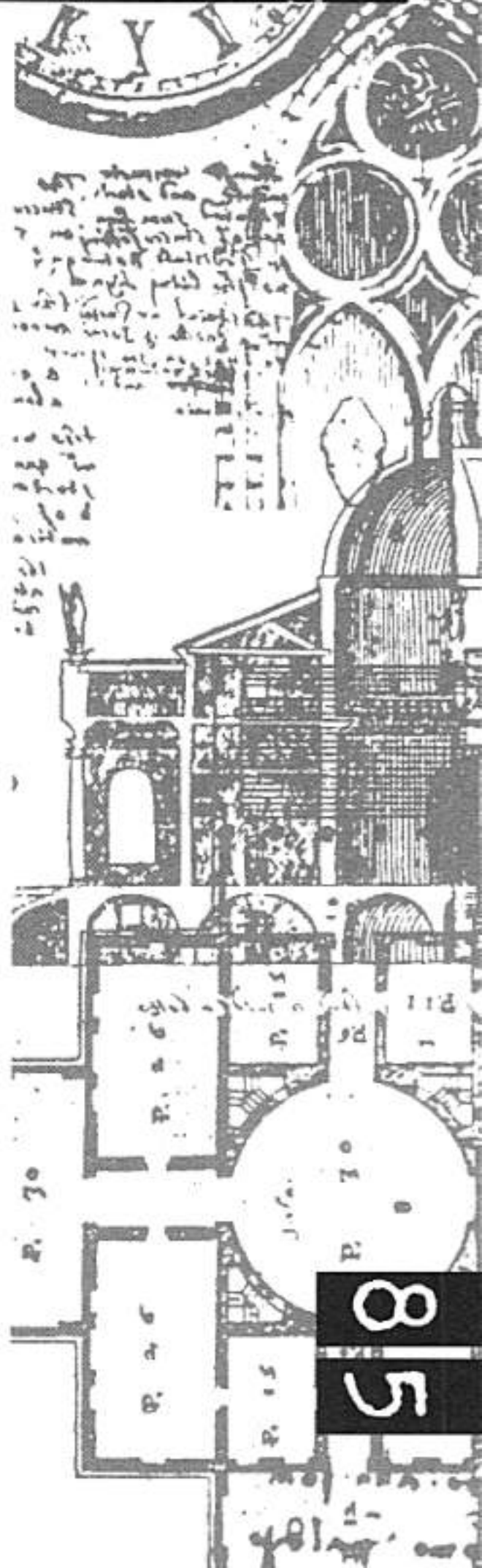
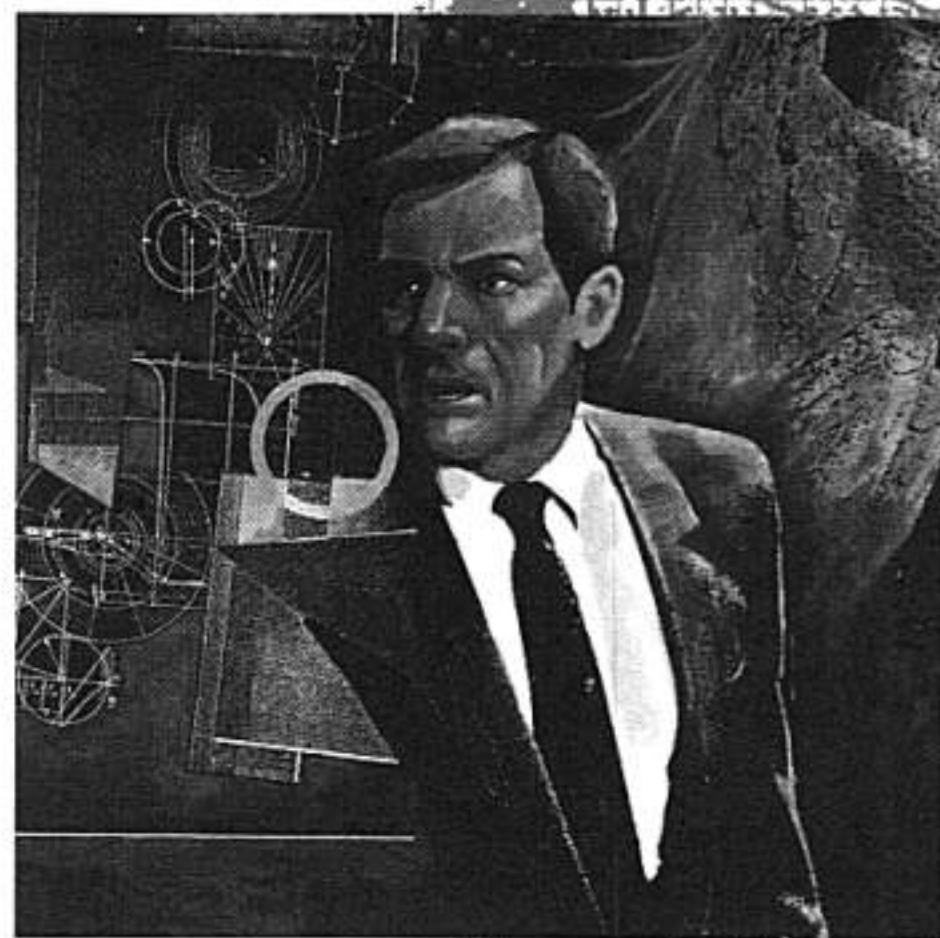
Otra posibilidad, tanto si se juega el módulo de forma independiente como si no, es convertir a alguno de los PNJs en PJs, dándoselos como personajes a algún jugador de confianza. Esto podría estar especialmente indicado para Schinkel, siempre que crees escenas específicas para él (de otra forma, el jugador que lo interprete puede aburrirse considerablemente). Una variante de esta posibilidad es que hagas jugable, previa al módulo, alguna parte de interés. Por ejemplo, puedes convertir en una pequeña partida la experiencia de Lulú, que sería personaje de alguno de los jugadores que después, con toda probabilidad, formaría parte del grupo de PJs que la buscaría para interrogarla. Salvando la leve esquizofrenia interpretativa de que un jugador sea a un tiempo el interroga-

dor y el interrogado, el efecto que produciría en el resto el hecho de que uno de sus compañeros les narrara la historia de Lulú puede ser muy interesante. Desde luego, todo esto sólo es posible con un jugador mínimamente capacitado y experto.

MÓDULOS SATÉLITES:

Cuando creamos el microuniverso de Clavis Inferna, se nos pasó por la mente que sería interesante crear algunos pequeños módulos con los PNJs que íbamos ideando. Aunque este proyecto ofrezca algunas dificultades pues serían partidas con un final predeterminado, las historias de Taarek Murad, William Pringsheim (apartado 1.1.) o Arthur Schinkel son lo suficientemente atractivas como para llevar a la práctica ese plan, ofreciendo así a uno o varios jugadores la posibilidad de ver la historia de Clavis Inferna desde diferentes perspectivas. También en este sentido se encamina la idea de convertir en un módulo los sueños que, inconsciente, tiene Müller, el director del Museo Pérgamo. Esta aventura tendría como objetivo para el personaje despertar, lo que tal vez sólo se consiguiera ayudando de alguna manera a los PJs de Clavis Inferna, Primera Semana; lo que ocurre en el Libro II "August Müller" (Müller susurrando "Ugarit" en el oído de algún PJ, el loco que hace tener una visión de Claudia Schwarfielk, asesinada por Chabrol) podrían ser las formas externas de esa ayuda. Si consultas las reglas de Kult sobre El Limbo (pags. 194-9 del manual básico) y teniendo en cuenta que Müller sueña en un hospital psiquiátrico, a merced de ser atraído a los sueños de decenas de dementes, la aventura bien podría valer la pena.

SUEÑOS Y PESADILLAS: Con dos de los grupos que han hecho las pruebas de juego de este módulo, se describieron muchos sueños de los personajes, inventados sobre la marcha. Estas experiencias oníricas (la mayoría pesadillas, como se indica en el Libro II) sirvieron para muy diversas tareas: crear ambiente, variar la acción, dar pistas o despistar, profundizar en la psicología de los personajes a través de la liberación de sus secretos y desventajas que se produce en las pesadillas... Además, en el segundo libro de esta campaña, los sueños tendrán no poca importancia y no estaría de más que los PJs adquirieran alguna (no mucha) habilidad en el Arte de los Sueños. (Consulta en el manual básico el capítulo El Limbo, pags. 194-9).





ANTICIPAR LA ACCIÓN: Tanto en Kult en general, como en este libro en particular, la ciudad tiene suma importancia. Hemos pretendido que, desde la división este-oeste o la inmigración, hasta el metro de superficie típico de Berlín (U-Bahn), los elementos urbanos tengan protagonismo propio. En todos los grupos de pruebas de juego hemos empleado con este fin la anticipación de la acción del siguiente modo: por ejemplo, bastante antes del episodio del joven turco (Hasim Hasemir, Libro III, hizimos vivir a los PJs un altercado con un grupo de radicales nazis, que intentaban agredir a una familia turca. Esto hace que tus jugadores perciban de una manera más directa los acontecimientos del módulo. Semejante técnica puede ser utilizada con todos los puntos claves del libro: dos ejemplos más, para anticipar el asesinato del padre de Annie Jeanneret, la niña del abrigo verde ("Suenan el Teléfono"), inventamos una riña en el U-Bahn, que, presenciada por los PJs, casi hace acabar a uno de ellos bajo las ruedas de los vagones; para el asesinato del Jefe de Policía Kirchner en un concierto de jazz, no sólo la música de su mercedes cuando desplaza a los PJs del aeropuerto a la ciudad, sino también una banda callejera de músicos vagabundos que les pide limosna. Estas minúsculas gotas de ambientación introducidas en episodios de acción en vez de en simples descripciones, sirven además para variar un poco el tono de la aventura.

BERLÍN REAL Y "NUESTRO BERLÍN":

GrünHügel Siedlung, la penúltima morada de Chabrol, no existe realmente en Berlín, asimismo tampoco son reales (por motivos fácilmente comprensibles) las empresas Deutsch-Schutz y B.S.S., ni el centro de enseñanza SchillerInstitut. La dirección de algunos PNJs ha sido elegida de modo casi aleatorio, la localización de las comisarias de policía ha sido totalmente inventada según las necesidades de los autores. Los nombres y cargos de todos los PNJs son imaginarios. El ambiente nocturno de la zona del Ka-De-We ha sido conscientemente exagerado (de hecho se parece más a Le Pigalle parisino o Barrio Rosa de Amsterdam); aunque existen, por desgracia como en todas las ciudades, barrios marginales de prostitución, preferimos el Ka-De-We por el contraste salvaje que otorga su uso comercial diurno. El aeropuerto de Tempelhof no recibía en

1991, probablemente hoy día tampoco, vuelos internacionales; pero su relación con la II Guerra Mundial (la historia de Clavis Inferna también se interesa por este conflicto) le hacía más apropiado para recoger a los PJs...

Lo confesamos, a pesar de nuestro tesón documental, la recreación que hacemos en este escrito del Berlín real contiene no pocas incoherencias, muchas conscientes, sino flagrantes inexactitudes, que harían las delicias de cualquier berlinés con sentido del humor. Esto se debe a dos motivos: primero, nuestras lagunas en el conocimiento de esta fascinante ciudad (pero, ¿quién puede conocer profundamente una urbe moderna, enorme, plural y caótica?); segundo, nunca estuvo en nuestro afán escribir una de esas novelas galdosianas en que la ficción y la realidad se corresponden punto por punto hasta en el nombre del camarero del bar de no sé qué calle, si hubiéramos deseado tal realismo, no hubiéramos tenido más que desarrollar la aventura en nuestra familiar ciudad; pero ¿no es el rol una mezcla peculiar de aventura y libro de viajes? Por otra parte, corregir nuestros errores con respecto a Berlín es fácil para cualquiera que lo conozca y para alguien que nunca haya pisado suelo berlinés, la inexactitud no existe...

Como te decíamos en el Libro I, página 10 del capítulo de introducción, los módulos de rol no existen hasta que son jugados y, en ese sentido, tú, estimado D.J., y tus jugadores sois los verdaderos artífices de Clavis Inferna, Primera Semana. Incluso con este texto, que tantas veces hemos probado de formas diferentes, nosotros, sus creadores, jamás hemos respetado las historias escritas para nuestro disfrute; es más, creemos que tal cosa es, por fortuna, irrealizable. Algunas de esas variaciones, que esperamos harán este módulo jugable una y otra vez sin aburrimiento, ya te las hemos ofrecido en estas notas finales; unas pocas se nos habrán quedado olvidadas en el tintero (bueno, en el teclado del ordenador); muchas otras (infinitas otras, podríamos decir) serán ideadas por ti y otros lectores como tú. Esa es nuestra esperanza. Y, por supuesto, que lo disfrutéis.

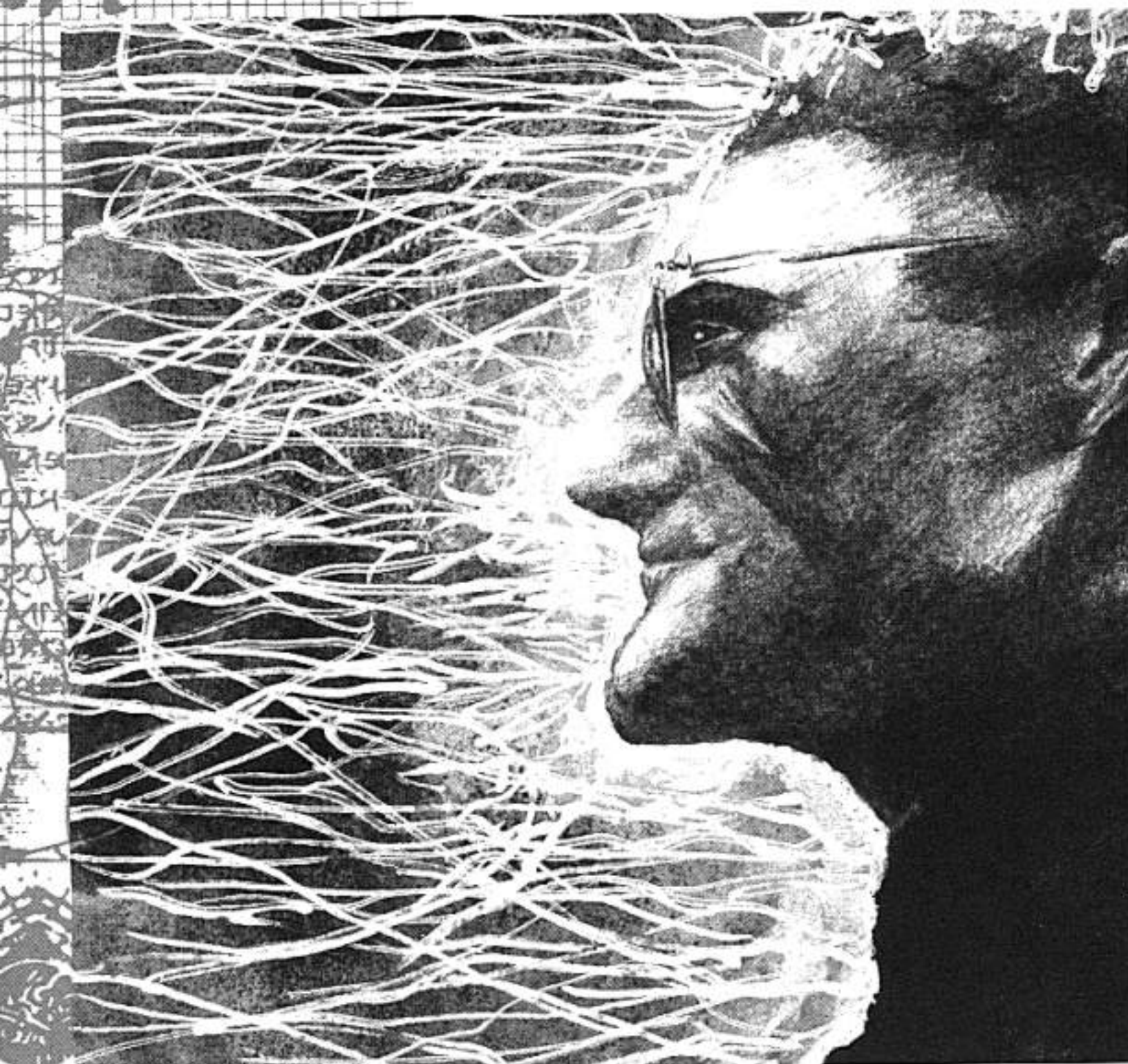
David Méndez
Álvaro Moreno



LIBRO IV
EL
REPARTO



Paró el coche. No había ni Dios por la calle. Yo creí que ya estaba cachondo y quise empezar con el trabajo, pero no me dejó, me apartó y me dijo que prefería pagar por adelantado, que si había algún problema. ¿Qué coño de problema iba a haber? Mientras buscaba la tela, me preguntó si no me gustaría cambiar de vida, que si... que si no me gustaría que aquél fuera mi "último polvo". El muy hijo de puta parecía sincero, había algo en sus ojos... Gilipollas de mí, le dije que sí, que mucho. Me pidió que me fuera al asiento de atrás. Lo hice. Él echó el cierre a las puertas. El coche tenía uno de esos chismes que los cierra todas a la vez. Entonces se dio la vuelta. Dijo que efectivamente aquel iba a ser mi último polvo



Prefiero observarte en silencio. Disfrutar de tu rostro desencajado, modelado por mis golpes. Nueva expresión de arte... Descubrir en silencio, sólo lleno por tu jadeante respiración de puerco, la mierda que encierra tu cuerpo. Oír sin apenas molestia el casi imperceptible sonido de tu piel al ser desgarrada.

Eso me gusta. Prefiero leer en tus ojos la lucha por la vida mientras te ahogas en tu propia sangre, mientras desorientado por excesivas fuentes de dolor confundes todo con un sueño y te entregas al delirio, mientras me revuelco en tu cuerpo desfigurado, órganos, mierda que te daba vida, en tu cuerpo aún caliente, siempre jugoso, sacudido por espasmos de esa vida que aún intenta agarrarse al infierno y que yo, víscera por víscera, voy exterminando.

Patrice Chabrol:

Edad: 33 años.
Estatura: 175 cm.
Peso: 74 kg.

Mod. a la tirada de terror: #0

Movimiento: 4m/RC

Acciones: 2

Bono iniciativa: +0

Bono al daño: +1

Capacidad de daño:

4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
2 heridas grav. = 1 herida mortal

Resistencia: 70

Desequilibrio mental: -99

Secretos inconfesables:

Maldición, Culpable de Crimen, Locura

Ventajas: Don de Lenguas, Amigos Influyentes

Desventajas: Maldición (se convertirá en un pseudo-nefarita), Instinto de Autodestrucción, Egoísmo, Intolerancia, Obsesión (Infligir Dolor), Perseguido, Neurosis Sexual

Habilidades: Deporte (Corredor de fondo)

PROTAGONISTAS

Creo que esta noche nos divertiremos. Un viejo amigo sube para hacerme una visita. Lamento ser maleducado, pero por el momento no os presentaré. Tenéis un aspecto cómico, pero os conozco y sé que enseguida os ponéis a llorar como niños. Entonces resultáis excesivamente patéticos. Pero tranquilos, habrá tiempo para que os conozcáis, habrá tiempo para divertirse...

Patrice Chabrol

(Patrick Goldberg, Victor Klee, Patt Leví Hathan, Patricio Puig i Cadafalch, Alex Behrens, en diversas identidades): Nacido en una acomodada familia parisiense, Chabrol crece siendo un niño socialmente normal, aunque con un alto coeficiente intelectual y una increíble facilidad para los idiomas, de hecho a los doce años hablaba correctamente la práctica totalidad de las lenguas de la Europa occidental. A los dieciocho años ingresa en la Sorbone para estudiar la Licenciatura de Filología Románica y es allí donde descubre su pasión por la violencia fría e inicia una maniaca obsesión por las armas. Exteriormente es un muchacho totalmente integrado, seductor, interesante y con gran éxito entre sus jóvenes compañeras y alguna no tan joven profesora. Por méritos propios es apodado Passionné. Su grupo de amigos es tan amplio como fugaz.

Sus interés por las armas se dirige poco a poco, lo más prohibido es siempre lo más deseado, hacia las armas ilegales de gran potencia. Esto le permite establecer contactos con el mercado negro donde cada vez es

más conocido por su arrogancia en el trato con los intermediarios. En 1982 mata por primera vez... y le gusta. Placer no es la palabra, pero al menos es algo... ¿divertido?, no... simplemente entretenido. Un "estúpido don-nadie" se retrasa tres días en la entrega de un pedido; de todas formas iba a morir, el retraso fue en su muerte, no en la entrega. Comienza a seguir dos vidas distintas: por un lado termina con premio especial su licenciatura al tiempo que comienza dos nuevas (Árabe y clásica), por el otro en la mafia se reconoce su menosprecio por la vida y la capacidad para ejecutar limpiamente, Heimätler se interesa por él y le introduce en su red, convirtiéndose al cabo de dos años en uno de sus hombres de confianza, en su mejor asesino. En 1986 mata a su primera víctima fuera de la mafia: una joven argentina becada en la Sorbone a la que se había ofrecido personalmente a ayudar en un estudio sobre literatura medieval épica francesa. Nadie le relaciona con el crimen y una nueva manada de ganado pasa a estar a disposición de su instinto aniquilador. En 1989 decide añadir a su lista de víctimas, cada vez más poblada, una más interesante. Así, una noche visita a su



madre tras haberle invitado ésta a quedarse sola en su casa. Patrice se ofrece a mostrarle unas diapositivas de un reciente viaje a España. Tras pedir repetidas veces que apagara el proyector y dejase esa broma de pésimo mal gusto, Patrice le sugiere que pruebe el hígado semidescompuesto de uno de sus amigos de las diapositivas. Antes de probarlo, la madre sufre una crisis cardíaca por la que muere arrastrándose suplicando ayuda médica mientras es contemplada por su hijo. Heimättler es informado de los métodos radicales utilizados por Chabrol, la respuesta del capo se limita a una extraña sonrisa. En 1990 comete su más horrendo crimen al acabar en su práctica totalidad con la población infantil de una ciudad secreta soviética de producción de armas, en un aviso por un plazo violado en la recepción de un cargamento. La alarma cunde entre algunos de los esbirros de Heimättler, éste aprueba y aconseja sus métodos. Chabrol es ya su asesino de máxima confianza. Eficacia absoluta en todas sus misiones. En Enero de 1991 recibe un extraño encargo. Recuperar una pieza arqueológica perdida (al parecer sin demasiado valor), procedente de las excavaciones que en el norte de Siria realizó C.F. Schaeffer en 1929...

Todo esto es también información que podrás utilizar en un no muy precisado informe de la Interpol que los jugadores recibirán en el tramo final de la primera semana.

Pero esto no es todo lo que necesitas saber sobre Patrice Chabrol. El 23 de febrero se inicia en Patrice, mientras intenta acabar con la vida de uno de los personajes, una transformación casi olvidada desde que el Demiurgo construyó la máquina. La sublimada perversión de la humanidad se transforma ese día en una nueva realidad, olvidado el rito, olvidada la razón, un hombre pasa a ser criatura del infierno, Chabrol será un pseudo-nefarita.

Esto no significa que sus actos se debiesen a que dentro de sí hubiese un nefarita. La oscuridad aparentemente carente de sentido que hay en los hombres llega a espantar incluso a los Ángeles de la Muerte. Sólo significa que a partir de ese 23 de febrero Chabrol resquebrajará por sí mismo las ilusiones y encontrará su propio camino hacia el infierno.

Recuerda que esto no significa que los jugadores se enfrenten a un nefarita. En ese instante se inicia la transformación y aún sigue siendo casi completamente "humano".

PATRICE CHABROL			
AGI	8	BEL	16
PER	10	FUE	13
EGO	19	EDU	17
CON	8	CAR	18

Ingram

Razida de Taumiel.

INGRAM			
AGI	35	BEL	1
PER	35	FUE	70
EGO	20	EDU	20
CON	60	CAR	3

Jefe de Policía Leo Kirchner

Amigo personal y jefe de Arthur Schinkel. Es la primera víctima del juego macabro de Chabrol.

LEO KIRCHNER			
AGI	14	BEL	15
PER	11	FUE	10
EGO	17	EDU	15
CON	13	CAR	17

Arthur Schinkel

Comisario de Mitte. Mano derecha de Kirchner, no le gusta la presencia de los personajes y no los considera necesarios. Gran profesional. Fanático de la rigurosidad en la aplicación de las normas. Ahogará a los personajes sin permitirles ninguna libertad, sobre todo desde la muerte de Kirchner.

Se trata de una personalidad altamente contradictoria, probablemente por un secreto inconfesable con respecto a la muerte de su hermano menor. Arthur y Hannes Schinkel ingresaron al mismo tiempo en la policía berlinesa en 1972. Ambos eran miembros activos de la Juventud Libre Alemana. Tras terminar Arthur (mayor de los dos) los estudios obligatorios, se afilia, al haber alcanzado la mayoría de edad, al Partido Socialista Unificado de Alemania (S.E.D.). Sus esfuerzos políticos están, sin embargo, orientados hacia otro camino: pasa cinco años de frenética actividad dentro de la Juventud Libre Alemana en la que entabla grandes amistades y multitud de enemistades. Establece también buenas relaciones por el contacto en juntas con altos cargos del S.E.D., que le piden, a los tres años de intensa militancia juvenil, que participe más en el partido. Schinkel rechaza el ofrecimiento y prefiere seguir trabajando en la organización juvenil, pero dos años más tarde, tras serias discre-

5. Lanzar 4, Tregar 6, Punal 12, Combate sin armas 8, Armas automáticas 15, Demoliciones 14, Acrobacia 8, Documentación 14, Etiqueta 15, Hombre de mundo 16, Actuar 18, Disfraces 14, Buscar 9, Conducir vehículo (coche) 11, Interrogar 15, Seducción 11, Diplomacia 15, Tocar instrumento (piano) 17, Inglés 18, Leer/Escribir Francés (idioma natal) 19, Alemán 19, Español 15, Italiano 13, Turco 15, Portugués 14, Árabe clásico 18, Ruso 12, Catalán 13, Euskera 11, Gallego 11, Latín 15, Griego clásico 14, Griego Moderno 13, Hindi 10, Mandarín 8, Quechua boliviano 6, Japonés 14, Sueco 15, Noruego 12, Danés 10, Ugarítico 5, Rumano 10, Búlgaro 11, Neerlandés 9, Humanidades 15, Sistemas de Seguridad 14, Venenos y Drogas 14.

Tipos de ataque: Según arma.

Estudios: Varias licenciaturas: Filología Románica, Árabe, Clásica y Francesa.

Equipo: Glock M.17 (consulta el capítulo de armas en manual), todo aquello que necesite si puede conseguirlo, NINGUN problema de dinero.

Nota: En su transformación a pseudo-nefarita cambia su CON, y sólo esta, haciéndose mucho más resistente:

CON: 28

Resistencia: 170

Capacidad de Daño:

7 rasguños = 1 herida leve

6 heridas leves = 1 herida grav.

4 heridas grav. = 1 herida mortal

Soportará 1 herida mortal antes de morir.

Ingram

Estatura: 500 cm.

Peso: 1000 kg.

Mod. a la tirada de terror: +5

Sentidos: Visión de infrarrojos y ultravioletas. Radar. Puede sentir el magnetismo. Oído selectivo, puede escuchar sonidos a 200 m. en una ciudad ruidosa y a través de muros de hasta 200 puntos de capacidad de absorción.

Movimiento: 17 m/RC

Acciones: 5





Bono de iniciativa: +23

Bono al daño: +11

Capacidad de daño:

13 rasguños = 1 herida leve

12 heridas leves = 1 herida grave

10 heridas grav = 1 herida mortal

Resiste 3. Heridas mortales antes de morir

Resistencia: 330

Protección natural: 5

Poderes: Puede poseer a un humano mientras su cuerpo permanece en el infierno. No puede ser herido por armas convencionales.

Habilidades: Las de un razida tipo (pag. 187 del manual). Actuar 25, Sistemas de Seguridad 40, Acechar 20

Tipos de ataque: Los de un razida tipo

Arte oscuro: 10

Leo Kirchner

Edad: 45 años

Estatura: 170 cm.

Peso: 75 kg.

Movimiento: 7

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +2

Bono al daño: +1

Capacidad de daño:

4 rasguños = 1 herida leve

3 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Resistencia: 95

Habilidades: Deporte (Corredor de fondo) 3, Lanzar 5, Trepas 5, Combate sin armas 8, Pistola 17,

Fusil 14, Tocar Instrumento

(Clarinete) 19, Etiqueta 18,

Hombre de mundo 10, Interrogar

14, Diplomacia 17, Conducir

vehículo (coche) 7, Retórica 14,

Alemán (idioma natal) 16, Inglés 15,

Francés 10, Ciencias Políticas 17,

Derecho 18, Criminología 16,

Primeros Auxilios 12.

Tipos de ataque:
Según arma

Estudios: Licenciado en Ciencias Políticas



pancias de forma y fondo con el camino que toma el panorama político de la joven República Democrática, abandona la militancia activa y decide incorporarse a la policía de Berlín, su ciudad natal, para continuar con el objetivo de sacrificio altruista autoimpuesto desde hace tiempo. Convince a su vez a Hannes, que dos años menor que él llevaba otros tantos trabajando en un taller de motocicletas en el que había entrado a trabajar tras acabar sus estudios, y ambos comienzan el servicio pasando al cuerpo motorizado.

Dos años más tarde, cuando Arthur estaba a punto de ser ascendido, los dos hermanos estarán realizando una patrulla cuando algo extraño les llamará la atención: un camión de matrícula holandesa se introduce marcha atrás en un callejón mientras dos hombres miran de un lado a otro de la calle y luego fijamente a los dos policías. Arthur para su moto y comienza a caminar hacia allí mientras Hannes da una vuelta de reconocimiento a la manzana y pide un par de coches patrulla.

Se acerca y les saluda en alemán, pero no le entienden, aunque le contestan en inglés. Con el poco inglés que Schinkel manejaba intenta hacerse en-

tender, pero no necesita ni dos frases para darse cuenta de que no tenían intención de hacerse entender. Pide claramente pasaportes y documentación de la carga, y le responden con gestos de incompreensión voluntaria. Sin rodeos y viendo que llegaba su hermano decide echar un vistazo a la carga, que había empezado a descargarse. El movimiento es rápidamente contestado. Uno de los dos hombres que estaba vigilando comienza a gritar "Es ist obst, Es ist obst". "Fruta" -piensa- "¿éstos gilipollas se quieren reír de mí?". Su respuesta es sacar rápidamente el revólver reglamentario para tranquilizar los ánimos. De pronto el tiempo pereció acelerarse. Suenan varios disparos y el camión acelera repentinamente, él salta y se agarra como puede a la tela que cubre el remolque, pero sólo se sostiene hasta que éste salió a la calle. Con el giro cae al adoquinado junto a su moto. De un salto ya estaba siguiendo al camión y pidiendo por "esos jodidos refuerzos que coño les pasa". Un par de giros y asombrado ve como un coche de la Stasi observa el espectáculo, en la otra acera un coche patrulla no se mueve y no tiene intención de moverse. De repente lo ve todo claro, abandona la persecución: su hermano. Desgirar los giros y a toda velocidad ver como un rostro ríe. Apresando a un hombre, una pistola en la nuca, una risa y una muerte.

La verdad ha sido olvidada por el comisario Schinkel, de nada sirvió que ese rostro se quedara grabado, que durante dos años pasara 5 horas al día disparando una diana descando que fuera él, que, ascendido, lograra su sueño de destrucción en una redada, que saliese ileso de una purga de poder y acabase con el "grandísimo hijo de puta" que desde arriba permitió todo aquello, de nada sirvió. Noche tras noche su hermano moría como un perro y sólo había un culpable: Arthur Schinkel.

ARTHUR SCHINKEL

AGI 16

BEL 12

PER 15

FUE 17

EGO 17

EDU 11

CON 16

CAR 5

Claudia Schwarkfielk

Prostituta de la zona del centro comercial Ka De We. Chabrol la utiliza para dejar un mensaje en su contestador de la Grünhügel Siedlung. Después la asesina. Imágenes de este crimen contenidas en cierta cinta de vídeo que los personajes pueden encontrar en el primer domicilio de Chabrol.



Pierre Ledoux

Amigo de juventud de Chabrol, quien le reconoce por casualidad en una discoteca. Policía vendido. Rata asquerosa.

Profesor Lissitzky

Rival de August Müller. Es descortés con los jugadores si le van a interrogar. Muere tras el episodio de la Biblioteca.

PROFESOR LISSITZKY	
AGI 5	BEL 8
PER 6	FUE 6
EGO 18	EDU 19
CON 14	CAR 5

Lulú

Travestido y prostituta. Chabrol trató de asesinarlo, pero no lo consiguió. Aporta algunas pistas sobre él.

LULÚ	
AGI 13	BEL 13
PER 8	FUE 12
EGO 9	EDU 7
CON 13	CAR 8

Hasim Hasimir

Joven turco asesinado por Chabrol. Ignorado totalmente por los medios de comunicación.

Klaus Wagner

Comisario de Charlottenburg. Le molesta que Schinkel sea el nuevo Jefe de Policía, entre otros motivos, porque él desea su puesto. Participa en la campaña de desprestigio contra Schinkel. Termina arrestándolo.

Alma Olbrich

Dependiente de una floristería cutre llamada Orchidee, los personajes descubrirán gracias a ella el color y modelo del automóvil de Chabrol, así como la estupidez de algunas personas.

Sr. Meyer

Intrépido yuppi arribista de la Deutsch-Schutz que sirve de pantalla e impide a la policía descubrir la residencia de Chabrol.

MEYER	
AGI 14	BEL 13
PER 15	FUE 13
EGO 16	EDU 16
CON 14	CAR 15

Helen Utzon

Directora de SchillerInstitut, mujer madura, encantadora física y personalmente hará todo lo posible por ayudar a la policía y por que su centro privado no se manche en exceso.

Karl van der Rohe

Intrépido periodista del diario independiente Taz que les descubrirá cuan largos son los dedos del dinero.

Detective Poelzig

Fiel colaborador de Schinkel. Tras una lamentable presencia puede esconderse una gran persona.

Frederick van de Velde

Técnico de la Deutsche-Telekom, podrán consultarle cualquier duda sobre escuchas telefónicas.

Patrizzio Venturi

Comerciante milanés afincado en Berlín en la lujosa Grünhügel Siedlung, vecino de manzana de Chabrol y actualmente de vacaciones en Milán. Los personajes confundirán su residencia con la de Chabrol.

Jean Paul Bally

Director de Vida de la N.E.A. Jefe de los PJ's.

Joseph Ziege

Astuto psiquiatra forense imprescindible por sus útiles disquisiciones. Gracias a su intervención pública, Chabrol se decidirá a incluir en su juego a jóvenes.

Equipo: Smith & Wesson
Bodyguard

Arthur Schinkel

Edad: 41 años
Estatura: 180 cm
Peso: 85 kg

Movimiento: 8 m/RC

Acciones: 3

Bono a la iniciativa: +4

Bono al daño: +4

Capacidad de daño:

5 rasguños = 1 herida leve
4 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas grav. = 1 herida mortal

Resistencia: 110

Habilidades: Deporte

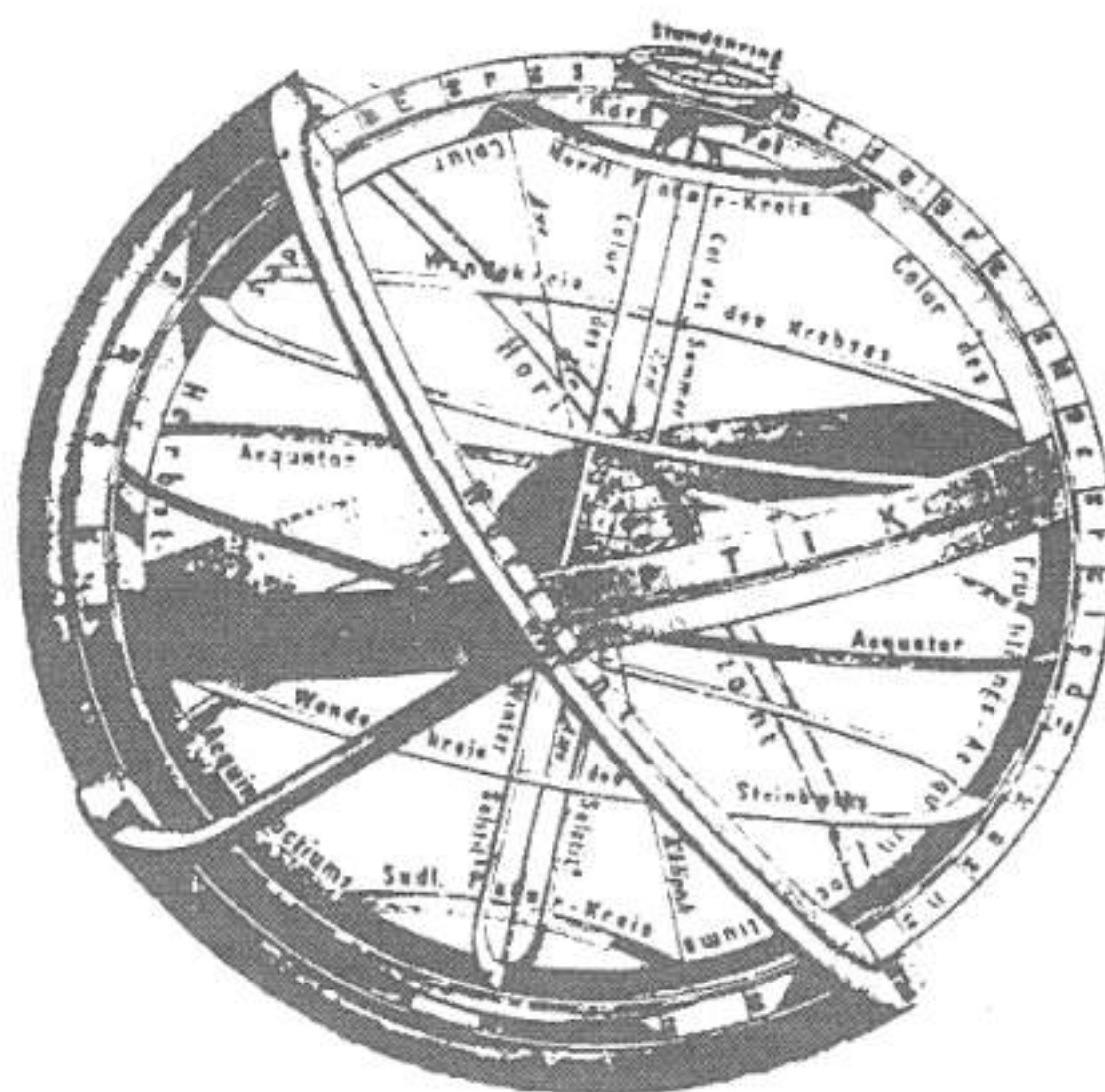
(Corredor de velocidad y fondo)
8, Lanzar 7, Trepar 10, Pistola 19,
Fusil 19, Combate sin armas 15,
Artes Marciales 35, Puñal 17,
Hombre de mundo 20, Retórica
15 (aunque tiene "métodos
propios"), Buscar 9, Conducir
vehículo (coche) 14, conducir
vehículo (moto) 19, Acechar 12,
Juegos de Azar 15, Criminología
16, Historia 13, Alemán (lengua
natal, sobre todo conoce muy
bien la jerga callejera) 17, Inglés
15, Ruso 17, Primeros Auxilios
16.

Tipos de ataque: Según el arma,
aunque en los asuntos
importantes suele utilizar su UZI
Pistol ilegal.

Estudios: Hasta enseñanzas
medias (pero en el Este la
enseñanza era más dura de las
que conocemos en el Oeste).
Autodidacta.

Equipo: Smith & Wesson
Bodyguard, UZI Pistol, Stick de
hockey sobre hielo en el coche,
siempre su "trabie", una moto
de gran cilindrada de factoría
soviética tragando polvo en un
garaje.

Desventajas: Instinto de
Autodestrucción,
Intolerancia, Mala
Fama, Obsesión,
Pesadillas,
Quisquilloso,





APENDICES

CRONOLOGIA DE HECHOS

2 Sábado	Chabrol asesina a Giani Gardella, guardia de seguridad de la B.S.S. en el Pergamonmuseum. La noticia de esta muerte puede llegar por tres vías: por el Jefe de Policía, Leo Kirchner, por el vicedirector del Pergamonmuseum y a través de un periódico.
3 Domingo	Patrick Goldberg (identidad ficticia de Chabrol) consigue un puesto como guardia de seguridad en el Pergamonmuseum
9 Sábado	Patrick Goldberg (Chabrol) roba la Llave del depósito, la borra del registro del museo y roba la cinta de video del sistema de seguridad en que estaba grabado el robo (aunque en ella sólo se puede apreciar defectuosamente el rostro de Chabrol).
10 Domingo	Patrick Goldberg (Chabrol) abandona el Pergamonmuseum y su domicilio de Bachstrasse, 17 para vivir en GrünHügel Siedlung.
14 Jueves	Matelot, poseído por Ingram, muere. August Müller, director del Pergamonmuseum entra en estado de catatonia.
15 Viernes	Noche, Chabrol asesina a la prostituta Claudia Schwarkfielk. De esta muerte los jugadores pueden saber a través de la visión en el psiquiátrico, o bien, de la cinta de video de Chabrol (Goldberg).
17 Domingo	Llegada de los personajes a Berlín. Conocen a Leo Kirchner y a Arthur Schinkel. Visitan los depósitos del Pergamonmuseum en compañía de Erick Ruskin, Vicedirector del museo.
18 Lunes	A las 10:00 los personajes visitan la Biblioteca Nacional y Chabrol (bajo la identidad de Victor Klee) les trata de asesinar a través de los explosivos colocados en cierto libro. Al final resulta muerto el profesor Lissitzky.
19 Martes	Por la tarde, Chabrol asesina a Leo Kirchner y los personajes se ven implicados
20 Miércoles	Los personajes pasan el día en la cárcel. Chabrol los visita por la tarde y les da falsas pistas sobre su nuevo asesinato. Por la noche son liberados.
21 Jueves	Mañana, sepelio de Leo Kirchner. Chabrol es contratado por Helen Utzon como profesor de idiomas, con el sobrenombre de Patricio Puig i Cadalfach, en el SchillerInstitut. Tarde, llamada de Chabrol desde la Alexanderplatz y persecución. Si los personajes logran alcanzar a Chabrol, consiguen un recorte de periódico que anuncia dónde se desarrollará su nuevo crimen y una tarjeta de seguridad que dará pistas acerca del nuevo domicilio en GrünHügel Siedlung.
22 Viernes	Si han conseguido el recorte de periodico, los personajes dedicarán la mañana a enfrentarse a la prensa. Si no han conseguido el recorte, dedicarán la mañana a localizar el instituto donde Chabrol pensaba cometer su próximo asesinato. Si no la han encontrado hasta ahora, hallan la tarjeta de seguridad. Por la tarde muere Hasim Hasemir
23 Sábado	Mañana, reciben la nota mecanografiada de Chabrol. Persecución y captura de Chabrol.

Habilidades: Las que consideres para ejercer a duras penas la prostitución.

Meyer

Edad: 28 años.
Estatura: 182 cm.
Peso: 74 kg.

Movimiento: 7 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +2

Bono al daño: +2

Capacidad de daño:

4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
2 heridas graves = 1 herida mortal

Resistencia: 75

Habilidades: Pistola 14, Leer/Escribir Alemán (lengua natal) 16, Inglés 20, Español 15, Francés 17, Italiano 16 y cualquier otra habilidad necesaria para ser un jodido arribista, cualquiera.

Tipos de ataque: Pistola y por la espalda.

Equipo: Colt M 1911 A7

Vividor del Bierhimmel.

Edad: 24 años.
Estatura: 178 cm.
Peso: 76 kg.

Movimiento: 8 m/RC

Acciones: 3

Bono de iniciativa: +4

Bono al daño: +3

Capacidad de daño:

4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 herida mortal

Resistencia: 95

Habilidades: Combate sin Armas 14, Actuar 12, Diplomacia 8, Puñal 14 y todo aquello que creas necesario en un "pringao" listillo que se está tomando unas



PISTAS SOBRE PATRICE CHABROL

SOBRE LAS IDENTIDADES DE CHABROL: En la copia de la cinta de seguridad en que se grabó el robo de la Llave por parte de Chabrol, se puede obtener una primera y poco clara visión de la cara de Chabrol como Patrick Goldberg (Visita al Pergamonmuseum).

Erick Ruskin puede facilitar a los personajes una fotografía y el domicilio de Patrick Goldberg (Chabrol).

En la casa de Goldberg (Chabrol) se halla la cinta robada del museo. Sobre ella, Chabrol ha grabado un campeonato de billar y La Naranja Mecánica (pista falsa en relación con el fallo de los sistemas de seguridad del Pergamonmuseum). Se conservan los restos de otra pregrabación: Chabrol torturando a una mujer inidentificable (es Claudia Schwarkfielk).

En el contrato de alquiler de Goldberg se puede constatar que los datos de éste son falsos.

En la contrato de trabajo de Goldberg para la B.S.S. se puede constatar que los datos de éste son falsos.

Informe de la Interpol: facilitado a última hora. Se aporta una fotografía, la identidad auténtica y todas aquellas cosas que quieras filtrar del historial de Chabrol.

Ten en cuenta su obsesión por los nombres con la raíz de "patricio", excepto en su última identidad.

SOBRE LAS RESIDENCIAS DE CHABROL: Bajo la identidad de Goldberg, cambia de residencia el día 10. Los personajes sólo conocerán la primera de ellas a través de la B.S.S., o bien, a través de Erick Ruskin, vicedirector del Pergamonmuseum.

Lulú travesti de la zona del Ka-De-We, da dos pistas importantes a los personajes: Chabrol vive en una zona re-

sidencial de lujo (sin especificar cuál) y conduce un Mercedes azul metalizado. Para llegar a Lulú es importante la muerte de Claudia Schwarkfielk. De ella tienen noticia por: la visión en el psiquiátrico al visitar a August Müller, la noticia en los periódicos (ver Pistas. Pistas) y la cinta de vídeo encontrada en casa de Goldberg (Chabrol).

FLORISTERIA ORCHIDEE: la hija de la floristera reconoce el coche de Chabrol como un Mercedes 250D, azul metalizado. A la floristería se llega a través de la corona de Kirchner envida por Chabrol.

PISTA CLAVE: Tarjeta de Seguridad (Goldsistem) de la empresa Deutsch-Schutz, quien se negará en todo momento a facilitar la lista de clientes y direcciones con la que rápidamente podrían encontrar la residencia de Chabrol. Detrás de la Deutsch-Schutz está Heimättler.

LA LISTA DE LA DEUTSCH-SCHUTZ: En principio, aporta una pista falsa: en la lista hay un tal Patrizio Venturi, que no contesta al teléfono. Dada la insistencia de Chabrol con los nombres derivados de la palabra "patricio", además del Mercedes 250D metalizado aparcado en la puerta (una casualidad), los personajes irán a este domicilio dónde no hallarán nada. El verdadero nombre bajo el que actúa Chabrol es Alexander Beherens. Los personajes podrán descubrirlo porque en el contestador de ese domicilio contesta una tal Claudia (que no es otra que Claudia Schwarkfielk, a quien Chabrol la hizo grabar el mensaje como cortina de humo).



copas.
Equipo: Una navaja.

Agente de policía base

Movimiento: 7

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +2

Bono al daño: +3

Capacidad de daño:

4 rasguños = 1 herida leve

3 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Resistencia: 100

Habilidades: Pistola 13, Fusil 10,

Combate sin armas 13, Acechar 7,

Criminología 10, Interrogar 10,

Conducir vehículo (coche o moto)

14, Derecho 6, Hombre de

Mundo 13.

Tipos de ataque: Según arma.

Equipo: Smith & Wesson,

Bodyguard, porra.

la realidad le gusta tejerse con coincidencias, encuentros fortuitos y transcendentales. Algunos de ellos se producen a través del tiempo, repitiendo episodios, cruzando vidas y destinos; la trama de Clavis Inferna se basa en alguno de estos frecuentes juegos, aunque no sea uno de los más extraños y complejos.

El 14 de Febrero de 1991, Gregoire Matelot, director del Departamento de Arqueología del Louvre, muere en extrañas circunstancias en otro museo, el Pergamonmuseum de Berlín. Como es normal, la compañía de seguros en la que Matelot tenía suscrita una millonaria póliza se siente preocupada por la naturaleza de la defunción; así pues, decide enviar a algunos investigadores a sueldo (interpretados por los jugadores) hasta Berlín, capital de la recientemente unificada Alemania. El día siguiente de su llegada a la ciudad germana reciben una llamada breve y estremecedora en la que alguien que dice ser el asesino de Matelot les anuncia que les ha elegido como adversarios de cierto juego: "mataré, mataré todos los días. Sólo Vds. tendrán alguna pista, solo Vds. podrán evitar la muerte. Es bello, divertido y sencillo, ¿verdad?". Los próximos cinco días vivirán en el infierno: testigos impotentes de horribles asesinatos, hostigados por la policía berlinesa, acusados de la muerte de su Jefe de Policía, espectadores y actores obligados de la sucia manipulación de la prensa y los intereses creados, torturados y quizá asesinados por un psicópata que les ha de llevar al odio, la rabia y el dolor absolutos.



El Juego

CLAVIS INFERNA es un suplemento para Kult. Clavis Inferna es una campaña larga para Kult dividida en tres libros independientes que corresponden con cada una de las tres semanas de aventura. El primero de ellos (Primera Semana) corresponde al desarrollo del juego que el psicópata establece. Se trata de una aventura de investigación policiaca y horror estremecedoramente humano. Los jugadores se verán arrastrados por situaciones que escapan a su control, convirtiéndose en simples peones de un macabro juego; un desafío que puede acabar con sus vidas.



La Muerte

CLAVIS INFERNA sirve como perfecta introducción a la terrorífica ambientación de Kult, a la vez que supone una buena piedra de toque para los más avezados jugadores. A medida que la acción transcurre los personajes descubrirán que nuestra realidad es a veces más terrible que cualquier clase de ficción. Por desgracia, la muerte es sólo el principio...



La Verdad

MD


TARGET
GAMES

